

**UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**



**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

---

**CONTENIDOS DIGITALES E INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS  
ADOLESCENTES DE LA I.E BILINGÜE SHAJAO, COMUNIDAD  
INFIERNO – MADRE DE DIOS, 2023**

---

**Línea de investigación:**

Medios de Comunicación, Comunicación Sociocultural

**Autor(as):**

Bardales Navarro, Alondra Jasmine  
Minchola Ruiz, Paula Fernanda

**Jurado Evaluador:**

**Presidente:** Castañeda Gonzáles, Karla Luisa

**Secretario:** Cachay Dioses, Víctor Manuel

**Vocal:** Quiroz Castrejón, Carlos Roberth

**Asesor:**

**Celi Arévalo, Carlos Alberto**

**Código Orcid:** <https://orcid.org/0000-0001-6646-8202>

**Trujillo, Perú 2024**

**Fecha de Sustentación: 16/09/2024**

## REPORTE DE ORIGINALIDAD TURNITIN

### CONTENIDOS DIGITALES E INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS ADOLESCENTES DE LA I.E BILINGÜE SHAJAO, COMUNIDAD INFIERNO – MADRE DE DIOS, 2023\_BARDALES\_MINCHOLA

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>2%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>2%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>0%</b> PUBLICACIONES	<b>1%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

#### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.upao.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias < 1%



**Dr. Carlos A. Celi Arévalo**  
Docente asesor

## DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Carlos Alberto Celi Arévalo, docente del Programa de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesor de la tesis de investigación titulada “Contenidos digitales e interacción social de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno – Madre de Dios, 2023”, de autoría de las bachilleres Alondra Jasmine Bardales Navarro y Paula Fernanda Minchola Ruiz, dejo constancia lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 2%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el 9 de octubre de 2024.
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la universidad.

Trujillo, 10 de octubre de 2024



Celi Arévalo, Carlos Alberto  
DNI 18030045  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6646-8202>



Bardales Navarro, Alondra Jasmine  
DNI 71342080



Minchola Ruiz, Paula Fernanda  
DNI 73172533

## Dedicatoria

A mis padres, Marco y Dolores, quienes fueron pilares indispensables para mi educación.

Alondra Jasmine

A mi madre, Ismenia porque siempre está conmigo.  
A mis hermanos Julio y Krystall, por su paciencia y ayuda.

Paula Fernanda

## **Agradecimiento**

Al Dr. Carlos Alberto Celi Arévalo por sus enseñanzas en la etapa universitaria y por sus orientaciones que permitieron formarnos como investigadoras.

A nuestros padres por su apoyo incondicional a lo largo de los estudios.

A todas las personas que hicieron posible su realización.

Alondra y Paula

## Índice contenidos

	Pg.
Carátula	i
Reporte Turnitin	ii
Declaración de originalidad	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de Figuras	ix
Índice de Tablas	x
Resumen	xii
Abstract	xiii
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Problema de Investigación	1
1.2. Formulación del Problema	5
1.3. Objetivos	5
1.4. Justificación	6
II. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Marco Teórico	14
2.2.1. Teoría del interaccionismo simbólico	15
2.2.2. Teoría de la sociedad de la información	16
2.2.3. Teoría de la hipermediación	17
2.2.4. Teoría de la influencia de grupos	18
2.2.5. Teoría de la presencia social	19
2.3. Marco Conceptual	20
2.3.1. Contenidos digitales	20
2.3.1.1. Propósito de los contenidos digitales	21
2.3.1.2. Contenidos digitales y redes sociales	22
2.3.2. Medios digitales	24
2.3.3. Interacción social	26

2.3.3.1. Tipos de interacción	27
2.3.4. Tipología de grupos sociales	28
2.3.4.1. Grupos primarios	28
2.3.4.2. Grupos secundarios	29
2.3.5. Valoración de los grupos sociales	29
2.3.6. Interacción y tecnología	30
2.3.7. Valoración de las modalidades de interacción	31
2.3.8. Riesgos para los adolescentes al ingresar a internet	32
2.3.6.1. Afectación académica	33
2.3.6.2. Afectación a su integridad personal	33
2.3.9. Identidad indígena en tiempos de globalización	34
2.4. Marco referencial	35
<b>III. METODOLOGÍA</b>	<b>38</b>
3.1. Hipótesis	38
3.2. Operacionalización de variables	38
3.3. Materiales y métodos	41
3.3.1. Población	41
3.3.2. Diseño de contrastación	41
3.3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
3.4. Procesamiento y análisis de datos	44
<b>IV. RESULTADOS</b>	<b>50</b>
4.1. Presentación de resultados	50
4.1.1. Presentación de resultados cuantitativos	50
4.1.2. Presentación de resultados cualitativos	62
4.2. Discusión de resultados	80
<b>V. CONCLUSIONES</b>	<b>90</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	<b>92</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>93</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>105</b>
Anexo 1. Instrumento de recolección de datos: Encuesta	105
Anexo 2. Instrumento de recolección de datos: Entrevista	111
Anexo 3. Instrumento de recolección de datos: Entrevista	112

Anexo 4. Validación de instrumentos por juicio de expertos	113
Anexo 5. Prueba de validez de la V de Aiken	123
Anexo 6. Prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach	126
Anexo 7. Consentimiento informado para la realización de instrumentos	128
Anexo 8. Transcripción de entrevistas	129
Anexo 9. Transcripción de entrevista a docente	144
Anexo 10. Prueba del Chi Cuadrado	145
Anexo 11. Evidencia de aplicación de instrumentos en Colegio Bilingüe Shajao	147



## Índice de Figuras

		Pg.
Figura 1	Frecuencia de consumo de los contenidos digitales por los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.	63
Figura 2	Frecuencia de consumo de los medios digitales por los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.	65
Figura 3	Valoración de consumo de los medios digitales por los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.	69
Figura 4	Nivel de las interacciones digitales de los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales	70
Figura 5	Nivel de las valoración de los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales primarios y secundarios	72
Figura 6	Nivel de las valoración de las modalidades de interacción digital que tienen los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios	73
Figura 7	Contenidos y medios digitales que consumen los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios	158
Figura 8	Interacción social de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.	158

## Índice de Tablas

		Pg.
Tabla 1	Frecuencia de consumo de contenidos por los estudiantes de la I.E. Bilingüe Shajao	64
Tabla 2	Frecuencia de uso de redes sociales de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao	66
Tabla 3	Frecuencia de uso de plataformas streaming de adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios	66
Tabla 4	Frecuencia de consumo de plataformas académicas de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios	67
Tabla 5	Frecuencia de uso de otros medios en internet de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios	68
Tabla 6	Interacción social de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.	71
Tabla 7	Valores Observados (O) en prueba de hipótesis	74
Tabla 8	Valores Esperados (E) en prueba de hipótesis	74
Tabla 9	Frecuencia de consumo de contenidos digitales por los estudiantes de la I.E. Bilingüe Shajao	75
Tabla 10	Frecuencia de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio	77
Tabla 11	Valoración de consumo de los medios digitales por los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao	79
Tabla 12	Nivel de interacción digital en los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao respecto a sus grupos sociales primarios y secundarios	82

Tabla 13	Nivel de valoración de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao respecto a la relación con sus grupos sociales primarios y secundarios.	88
Tabla 14	Frecuencia de consumo de los medios digitales utilizados por los adolescentes para la búsqueda de contenidos de interés	90
Tabla 15	Nivel de valoración de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a la relación con sus grupos sociales primarios y secundarios.	91

## RESUMEN

La presente investigación determina si existe relación entre los contenidos digitales consumidos y la interacción social de los adolescentes estudiantes de secundaria de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno – Madre de Dios. Por ello, se realizó un estudio de tipo no experimental transversal correlacional en cual se aplicó la técnica de la encuesta a 33 adolescentes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, a través de un cuestionario de 21 preguntas el cual fue estructurado y diseñado en una escala ordinal a través de dos variables: la frecuencia de consumo de contenidos digitales de los adolescentes y el nivel de interacción social de los adolescentes con sus grupos sociales. Para el análisis de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, la cual permitió la elaboración de tablas y figuras y la contrastación de la hipótesis a través del software SPSS V 26.0. En donde se obtuvo que la prueba del Chi-cuadrado de Pearson fue de  $37.82 > 9.488$ , por tanto, se confirma la hipótesis propuesta, la cual indica que el grado de relación entre los contenidos digitales y la interacción social entre los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno – Madre de Dios es medianamente significativo. Lo que además conlleva a las siguientes conclusiones: A pesar de un uso moderado, centrado en tareas académicas y ocio, los jóvenes valoran de manera media los contenidos digitales y enfrentan dificultades para encontrar contenidos de su interés. Por otra parte, las interacciones sociales se concentran en sus grupos sociales primarios cercanos, pero la construcción de relaciones digitales se valora de manera media. Los principales desafíos son la limitada accesibilidad a dispositivos y la escasez de contenidos relevantes.

**Palabras clave:** Interacción, contenidos digitales, comunicaciones, redes sociales.

## ABSTRACT

The present research determines whether there is a relationship between the digital content consumed and the social interaction of the high school students of the I.E Bilingüe Shajao, community Infierno - Madre de Dios. Therefore, a nonexperimental cross-sectional correlative study was conducted in which the technique of the survey was applied to 33 adolescents of the Shajao Bilingual College of the Infierno community, through a questionnaire of 21 questions which was structured and designed on an ordinal scale through two variables: the frequency of consumption of digital content of adolescents and the level of social interaction of adolescents with their social groups. For the data analysis, descriptive and inferential statistics were used, which allowed the elaboration of tables and figures and the comparison of the hypothesis through the software SPSS V 26.0. Where it was obtained that the Pearson chi-square test was  $37.82 > 9.488$ , therefore, the proposed hypothesis is confirmed, which indicates that the degree of relationship between digital content and social interaction among adolescents of the I.E Bilingual Shajao, Infierno community – Madre de Dios is highly significant. Additionally, these findings lead to the following conclusions: Although digital media is utilized moderately, primarily for academic activities and leisure, adolescents express a moderate level of appreciation for digital content while encountering difficulties in locating materials aligned with their interests. Social interactions are concentrated within close-knit primary social groups. However, the perceived value of constructing digital relationships is moderate. The primary challenges include limited access to technological devices and a dearth of relevant content.

**Keywords:** Interaction, digital content, communications, social networks.

# **I. INTRODUCCIÓN**

## **1.1. Problema de Investigación**

Al vivir en un mundo globalizado, la comunicación digital se ha convertido en la principal herramienta de interacción y relacionamiento en la sociedad, de donde derivan la internet y las redes sociales. Este proceso logra que las personas consuman contenidos de su interés permitiendo el desarrollo de nuevas prácticas sociales, culturales, políticas y educativas.

En la última década se evidenció una gran aceleración digital en el cual las personas optan por el uso de dispositivos móviles, dejando de lado a las computadoras personales (PC' s), para acceder a los contenidos digitales que refuerzan los conocimientos e interacciones sociales, superando las barreras de espacio y tiempo.

Según estadísticas de Statcounter, plataforma de análisis web (2023) el 56% de usuarios prefieren usar sus dispositivos móviles para acceder a distintos contenidos a través de internet, superando a las computadoras de escritorio (PC 's). Los contenidos digitales, caracterizados por ser dinámicos, útiles, inmediatos, actuales y prácticos, según Villegas (2022), pueden variar de acuerdo a las necesidades o intereses de las personas que los consumen.

Ante esto, Campos et al. (2022), explica que cuando se comparten contenidos, existen ciertos lineamientos que se distribuyen según el objetivo que se quiere cumplir y se denominan pilares, los cuales varían entre: educativos, de interacción, de entretenimiento, inspiracionales y promocionales. Estos contenidos pueden ser transmitidos por medio de imágenes, videos, audios, textos, aplicaciones, portales web, softwares, videojuegos, blogs, redes sociales, entre otros, afirma Etxaniz (2022).

La Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2020), menciona que la sociedad actual se siente identificada con el conocimiento y la información, que tienen afluencia a nivel mundial, además del acceso, el dominio de los recursos de información, junto con el desarrollo tecnológico, los cuales son decisivos para el desarrollo de una sociedad.

Ante la digitalización, existe una democratización de contenidos digitales, donde cada persona que navega en la web es libre de elegir lo que quiere ver y compartir. Los jóvenes forman parte de este segmento de usuarios, siendo unos de los principales públicos que navegan a través de internet. Según informa la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT, 2021), aproximadamente el

71% de la población mundial entre 15 y 24 años utiliza internet, a diferencia del 57% restante de los demás grupos etarios.

Estas personas utilizan internet principalmente para mantenerse en contacto con su círculo social como familiares, amigos, pasar tiempo libre y leer noticias, según un estudio realizado por Hall (2022). De esta manera, los usos que las personas dan al internet y a sus contenidos se asemejan a las interacciones sociales físicas que tienen con distintos grupos en diferentes contextos. Esto se debe a que las dinámicas en línea comparten similitudes con las que experimentamos al usar redes sociales.

En el caso específico del Perú, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2022), describe que quienes más utilizan internet son personas que tienen entre 12 a 24 años, superando a la población de 25 a 40 años. Asimismo, informa que el 70% de la población que vive en sectores urbanos tienen conexión a internet, en contraste con los habitantes de zonas rurales, en donde solo el 26% alcanza a tener internet.

Cabe destacar que quienes tienen mayor accesibilidad son los jóvenes, sin embargo, únicamente el 1% de aquellos que pertenecen al quintil más pobre logran conectarse a internet desde sus hogares. No obstante, una noticia publicada en la agencia de noticias peruana, Andina (2021), señala que Internet para Todos (IPT), una compañía consolidada como Operador Infraestructura Móvil Rural, logró conectar a alrededor de 13 000 centros rurales en todo el país, lo que incrementó que estas comunidades del Perú tengan acceso a internet 4G en más de un 210%.

Uno de los segmentos juveniles son los adolescentes, quienes conforman la comunidad de nativos digitales caracterizados por su alto interés en la navegación en internet generando una influencia cognitiva y emocional. De esa manera, el Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (2017) consideran que los jóvenes son los consumidores más extensos de contenidos digitales debido a que nacieron en un entorno de uso de internet y tecnología.

Respecto a la interacción social es un aspecto importante en la comunicación humana ya que posibilita la comprensión en distintas situaciones sociales en donde dos o más individuos realizan un intercambio de respuestas de manera presencial. Las habilidades sociales son comportamientos aprendidos que fortalecen las capacidades sociales y contribuyen a las interacciones de una persona con los demás, indican Ramírez et al. (2020).

Las redes sociales permiten que los usuarios que están conectados a internet interactúen con otros, generando así un lenguaje a través de códigos que intercambian entre sí y permanecen en los datos de cada persona. Esto, de acuerdo al tipo de contenido que prefieren.

Según un estudio de iLifebelt (2023), medio digital especializado en Insights del Consumidor y Tendencias Digitales, considera que los usuarios de todo el mundo pasan alrededor de 6 horas y 43 minutos conectados a internet a través de cualquier dispositivo, ya sea teléfono móvil, tablet, PC's, entre otros.

En el Perú, según un estudio de Fundación Mapfre realizado por la Pontificia Universidad Católica del Perú (2019), un 46% de adolescentes entre 13 y 14 años, y un 54% que tienen entre 15 a 17 años, permanecen de 1 a 3 horas conectados a internet, representando a un 39%. Además, un 77% indica que el dispositivo que mayormente usan es el smartphone para acceder a redes sociales como WhatsApp, YouTube, Facebook, TikTok e Instagram.

Solano et al. (2013) afirman que los jóvenes utilizan internet y sus diversas herramientas de comunicación como es el teléfono móvil, reproductores de música, videojuegos, laptops, PC's, etc. para complementar su interacción presencial, de esta manera, sus contactos presenciales coinciden con sus contactos en la red.

Sin embargo, en América Latina se evidencia una brecha digital en las zonas rurales debido a que cuatro de cada diez personas no cuentan con este servicio básico. Esta desigualdad se afirma de acuerdo al informe realizado por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), IICA y Microsoft (2020), en donde señala que existe una diferencia de un 40% entre la población urbana y rural, impactando en la calidad de vida de aquellos pobladores de zonas a las que la cobertura no abastece.

Según un informe del Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones (Osiptel, (2022), el uso de la cobertura 4G experimentó un crecimiento de 0.18 puntos porcentuales en comparación con la década anterior, pasando del 87.34% al 87.52%. Este aumento demuestra que los usuarios se adaptaron al nuevo contexto tecnológico, contribuyendo a reducir la brecha digital presente en diferentes partes del mundo. Sin embargo, aún persisten desigualdades digitales en diversos grupos sociales.



El Perú es un país pluricultural y con diversidad étnica. El Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018), reconoce que existen más 2900 comunidades campesinas y un aproximado de 2500 comunidades indígenas de la Amazonía de las cuales declaran que pertenecen a 44 pueblos originarios localizados en 11 departamentos en la selva del Perú. Cerca de 4' 300, 000 de peruanos, representan a la población indígena en el Perú, esto se debe a que registran distintas lenguas e idiomas indígenas como lengua materna, según Hospina, especialista en interculturalidad y género del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2019)

Madre de Dios es una de las regiones del Perú, que posee una gran diversidad étnica y cultural. En una publicación relacionada con los Pueblos Indígenas u Originarios, el Ministerio de Cultura (2019) reporta que en toda la región habitan diez pueblos indígenas originarios, tales como: Yine, Ese Eja, Amahuaca, Matsigenka, Shipibo, Harakbut, Ashaninka, Iñapari, Kichwa y Mashco Piro.

Infierno es una comunidad perteneciente al pueblo Ese Eja caracterizada por ser la primera en beneficiarse de la Ley de Comunidades Nativas del Perú. Está ubicado a los márgenes del río Tambopata, perteneciente a la provincia de Tambopata, departamento de Madre de Dios, y cuenta con un total de 343 habitantes.

En cuanto a la accesibilidad digital, la comunidad dispone de servicios proporcionados por la empresa Claro, los cuales se instalaron desde el año 2017. Sin embargo, en términos de instituciones educativas, solo cuentan con una escuela (I.E) por cada nivel básico. En el caso de la secundaria, la I.E. Bilingüe Shajao albergó a una población de 33 alumnos en el año 2023.

Según el Ministerio de Transportes y Comunicaciones (2023) en el año 2022, Madre de Dios, junto con otros departamentos que forman parte de la Amazonía, como Amazonas, Ucayali y Loreto, accedieron por primera vez a internet satelital mediante la iniciativa Conecta Selva. Esto permitió beneficiar a 1034 comunidades aisladas, de las cuales el 97.6% corresponde a instituciones educativas en distintas ciudades. Esta iniciativa contribuye al desarrollo de niños y jóvenes en zonas alejadas, promoviendo la inclusión digital

Por lo expuesto, el estudio sobre el acceso a internet en comunidades indígenas y la interacción social de adolescentes toma relevancia por los factores limitantes que se han expuesto, ya que se busca determinar si existe relación alguna entre ambas variables.

En razón de ello, se planteó la siguiente interrogante:

## **1.2. Formulación del Problema**

¿Cuál es el grado de relación entre los contenidos digitales y la interacción social en los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios, 2023?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar el grado de relación entre los contenidos digitales y la interacción social en los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Reconocer la frecuencia de consumo de los contenidos digitales por los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.
- Identificar la frecuencia de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio.
- Establecer el nivel de valoración de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio.
- Definir el grado de las interacciones digitales en los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales primario y secundario.
- Establecer el nivel de valoración de los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a la relación con sus grupos sociales primarios y secundarios.
- Establecer el nivel de valoración de las modalidades de interacción digital que tienen los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.

#### **1.4. Justificación del estudio**

El presente estudio es relevante dado que se enfoca en el conocimiento de las relaciones sociales que los jóvenes de una comunidad indígena de la amazonía peruana establece con sus diversos grupos sociales de contacto directo, así como respecto al uso de tecnologías vinculadas al internet. No obstante, sus particularidades culturales, el proceso de globalización ha incorporado de manera inimaginable hasta comunidades que décadas atrás mantenían un alto nivel de aislamiento respecto a los sectores urbanos, pero que hoy estas brechas están siendo superadas con los nuevos recursos tecnológicos. Por tanto, se releva la importancia de estudio de la comunicación en grupos culturales que aun no han experimentado sustantivas enajenaciones en sus formas de vida cotidiana.

Asimismo, la investigación tuvo una justificación de naturaleza teórica, en tanto triangula bases teórico conceptuales que permitieron ampliar el conocimiento sobre las interacciones y grupos sociales, la tecnología de la información y comunicación; además de las teorías que la respaldan. Estas bases cognitivas se constituyeron en pilares para la construcción del instrumento de investigación cuantitativo.

El estudio además justificó en la necesidad de observar una realidad específica que sirva como referencia comparativa con futuras investigaciones de naturaleza aplicada, por consiguiente, se advirtió un aporte práctico en la medida que sus resultados permitan a las autoridades educativas y docentes orientar a los educandos en el uso de las tecnologías y las mejoras de sus relaciones sociales, basados en los bajos niveles de enajenación que aun se advierten en estas poblaciones.

Finalmente, se advierte una justificación social considerando que abre espacios para conocer una nueva comunidad y aporta nuevos conocimientos a los comunicadores o interesados en general. Del mismo modo, hoy la brecha digital entre las comunidades indígenas, que aún son rurales y las zonas urbanas a pesar de ser muy lejana, ha disminuido. Así, se busca demostrar que al igual que las zonas urbanas, las rurales también pueden acceder a contenidos digitales e informarse y conocer diferentes realidades a la de ellos.

## II. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

### 2.1. Antecedentes del estudio

La relación de los contenidos digitales y su nivel de influencia en las interacciones en los adolescentes de las comunidades indígenas es un tema poco abordado por lo que es poco considerado como tema de investigación. En tal sentido, se realizó una amplia búsqueda de otras investigaciones en relación al tema para profundizar en el presente estudio:

Ramos (2021) en su artículo “Pertenencia y redes sociales entre jóvenes de un poblado indígena en Puebla” presentado en la Universidad Autónoma de Puebla, México, busca analizar cuáles son las características de las conexiones digitales, prácticas digitales y qué contenidos que comparten en las redes sociales los jóvenes de un poblado indígena. El autor realizó un estudio de metodología cualitativa, a través de un acercamiento etnográfico y un estudio directo de la población, la observación por medio de redes sociales y el uso de instrumentos como entrevistas semiestructuradas y un cuestionario con preguntas abiertas. Una vez realizada la investigación, el autor llegó a las siguientes conclusiones: Los teléfonos inteligentes, debido a sus características, son los principales dispositivos que los jóvenes utilizan para acceder a internet y utilizar las redes sociales, además de registrar sus actividades diarias relacionadas con su vida comunitaria. Además, estos contenidos son recursos latentes para aquellos procesos de cambio social que tienen como protagonista a la población joven que vive en comunidades o pueblos indígenas.

Este estudio posibilitó la comparación de objetivos y resultados, ya que ambos trabajos de investigación comparten el propósito común de identificar los tipos de contenido digital consumidos por las muestras. Además, se asemejan en los instrumentos utilizados para recopilar información.

Barba (2021) en su artículo de investigación “Comunicación propia y apropiada de jóvenes wixárika en redes sociales digitales” de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia, analiza los espacios en que los jóvenes del pueblo Wixárika socializan y expresan, como es el caso de las redes sociales. La metodología de la investigación de tipo cualitativa, consistió en un estudio con jóvenes de las comunidades Nayarit, Jalisco y Durango, egresados en Jalisco, Tepic, Nayarit y Guadalajara para conocer sus experiencias en las distintas redes

sociales. Asimismo, se utilizó la observación participativa durante un taller y al momento de revisar los perfiles de la población seleccionada. Esto permitió llegar a las siguientes conclusiones: Se evidencia que los jóvenes aún tienen desconfianza en sus asambleas para potenciar sus habilidades comunicativas mediante la apropiación de la tecnología. Por otro lado, difunden lenguajes propios y aprovechan la tecnología a pesar de que el uso de estas redes de socialización no es accesible por lo que se descarta que sea la única manera de comunicación; sin embargo, permiten aportar información sobre su cultura y realidad de la comunidad Wixárika.

Este estudio amplió nuestra comprensión sobre cómo los medios digitales influyen en las capacidades de comunicación, contribuyendo al fortalecimiento de la cultura e identidad de los colectivos. Se investigaron las mismas variables, con especial atención en las comunidades indígenas, que fueron el foco central del estudio.

Cifuentes y Zambrano (2020) en su estudio “Influencia de las plataformas digitales en los niños y adolescentes entre 7 a 18 años en América Latina” de la Universidad Cooperativa de Colombia, Colombia, analizan sobre la influencia positiva o negativa que genera en los niños y adolescentes latinos el uso de las plataformas digitales. Las investigadoras optaron por la metodología cualitativa apoyándose a través de documentos basados en criterios predeterminados y relacionados con la investigación. Además, se establecieron dos categorías analíticas las cuales consistieron en las plataformas digitales y comunicación, y la otra, en su influencia. Las conclusiones de la investigación establecen que, las plataformas digitales influyen de forma positiva y negativa en los niños y adolescentes afectando su comportamiento, lenguaje y forma de actuar. Sin embargo, también les permite desarrollar su pensamiento crítico, nuevas oportunidades laborales y calidad de vida. Además, se identificó que las prácticas y uso de estas plataformas varían de acuerdo a la edad, los más pequeños usan el internet para entretenerse con videojuegos, películas y videos en YouTube; mientras que los más grandes prefieren redes sociales como Facebook, Instagram, YouTube y Twitter.

Los hallazgos de la investigación contribuyeron al estudio debido a que permitió determinar las subdimensiones que se utilizaron en la metodología mediante los instrumentos empleados. Además, se observó que los grupos muestrales, especialmente los adolescentes, tienen preferencias por ciertas redes sociales al acceder a internet.

Acosta (2021) en su tesis “Marcos de apropiación y usos de las tecnologías de la información y comunicación -TIC- en comunidades de la Nacionalidad Waorani” de la Universidad Andina Simón Bolívar, Ecuador, se centra en la comunidad indígena waorani de Gareno para comprender el uso que le dan a las tecnologías de información y la forma en la que se apropian de los mismos. Para la investigación, la autora optó por un estudio cualitativo en el que empleó la etnografía, sobre todo con la interacción con los miembros de la comunidad y la observación participante, para recolectar información de manera directa sobre sus acciones relacionadas al uso del celular. Cabe destacar que esta indagación se realizó en un periodo de aproximadamente nueve meses. Esto permitió llegar a las siguientes conclusiones: La comunidad waorani utiliza las tecnologías de la información mediante su lengua y su misma vivencia, por lo que existe apropiación de la tecnología móvil debido a las facilidades brindadas como la asequibilidad y en varias ocasiones la conectividad. Asimismo, beneficia a la comunidad para atender sus necesidades que permitan el desarrollo y comunicación.

La presente tesis aportó a la investigación información sobre el uso de los dispositivos tecnológicos para comprender el contexto en el que se lleva a cabo el estudio, en este caso, en una comunidad indígena. Asimismo, permitió identificar que la tecnología móvil impacta en su cultura de forma positiva.

Carvajal (2019) en su tesis “Comunicación e identidad en el ciberespacio. Dinámicas culturales, subjetivas y virtuales en el caso de una mujer Kamëntšá y su Facebook” de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia, interpreta las dinámicas y usos que se realizan en la página de Facebook tomando en cuenta la comunicación utilizada en cada una de las publicaciones. Por lo cual, se realizó una investigación cualitativa en el que se utilizó la etnografía virtual para observar las nuevas maneras en las que interactúa y el tipo de contenido que se encuentra en la página de Facebook. Asimismo, se realizó una entrevista estructurada en dos partes a Analu, la mujer Kamëntšá. La primera para conocer su información tanto personal como profesional y la segunda sobre su comportamiento y relaciones en la red social. Tras la investigación, el autor concluye que Analu tiene presencia en Facebook mostrando su imagen indígena para evidenciar su cultura en sus relaciones sociales. Por ello, la red social se utiliza para comunicarse, interactuar, informarse, intercambiar ideas, etc. mezclando lo

familiar, colectivo, cultural, material y cosmogónico a través de recursos visuales y textuales que le permiten una mayor representación de su identidad.

Mediante esta investigación, se observó que en la actual era digital, las redes sociales se han integrado de manera inherente en nuestra vida cotidiana. Al destacar ante otras redes sociales, Facebook, desempeña un papel crucial en la expresión de la identidad cultural. A través de elementos visuales y textuales, permite la interacción instantánea y el intercambio de ideas, así como la participación en conversaciones significativas.

Masaquiza (2018) en su trabajo de investigación “Redes Sociales en el pueblo Kichwa Salasaka: Estudio comparativo entre nativo y millennial digital” de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador, explica de qué manera las redes sociales afectan la cultura tanto de los nativos como de los millennials digitales del pueblo Kichwa Salasaka. Para ello, el autor realizó un estudio de metodología mixta de manera que la observación de campo y el método etnográfico basado en un estudio de caso permitan conocer y analizar, a través de las historias de vida, cómo llevan a cabo su cultura en el entorno digital. Por otro lado, se aplicaron dos encuestas a hombres y mujeres de diferentes grupos. La primera dirigida a personas entre 18 a 30 años y la segunda para adolescentes de 12 a 17 años, lo que permitió llegar a las siguientes conclusiones: Las redes sociales utilizadas por los pobladores del pueblo les permiten conocer sobre la sociedad mestiza al evidenciar en ellas su manera de actuar, hablar y hasta de vestir. Asimismo, suelen revisar contenidos de sus contactos o últimas noticias, publicar información personal, contenido multimedia o de entretenimiento, así como también ver publicidad de productos o servicios.

Este antecedente, demuestra cómo las redes sociales brindan a los habitantes del pueblo Kichwa Salasaka la oportunidad de comprender la sociedad mestiza al observar las acciones, el lenguaje y la vestimenta de las personas en estas plataformas. Esto crea un puente hacia la cultura mestiza, promueve la interculturalidad y globalización, aspectos relevantes para nuestra investigación.

A nivel nacional se identificaron las siguientes investigaciones:

Herrera (2022) en su artículo científico “El uso de las TIC en la EIB como herramienta para la revitalización del quechua” de la Universidad Mayor de San Marcos, Lima, Perú, expone de

qué manera el uso de las TIC permite revitalizar la lengua quechua de los estudiantes del anexo Capilla, periodo 2020-2021. La metodología que se aplicó en la investigación tuvo un enfoque cualitativo y un nivel explicativo, en la cual se empleó la caracterización psicolingüística y sociolingüística para reconocer el dominio y escenario lingüístico de los estudiantes; y se plantearon actividades para la creación de materiales en quechua empleando las TIC. Por otra parte, se utilizó una guía de observación, el diario de campo y el cuestionario para registrar el proceso de recojo de información, lo que permitió llegar a la siguiente conclusión: Los estudiantes tienen como primera lengua al castellano, y el 25% como lengua de herencia o segunda lengua al quechua. Además de que la comunicación en el ambiente escolar y familiar es en castellano, y en quechua, cuando interactúan con sus familiares. Por otra parte, se requiere de un adecuado empleo de medios activos, la creación de vídeos y audios, y actividades culturales que realiza la comunidad de forma cotidiana para lograr la revitalización del quechua a través de las TIC.

Esta investigación permitió identificar que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) pueden ser beneficiosas para diversos grupos sociales. A través de los recursos que ofrecen, se llevan a cabo acciones que contribuyen a preservar la identidad cultural y permiten la comunicación, difusión e interacción entre personas y comunidades.

Muñoz (2022) en su tesis “Los gustos y preferencias en el consumo de plataformas streaming de video en un contexto pospandemia del COVID-19 en jóvenes universitarios de Lima Metropolitana” de la Universidad de Lima, Perú, busca identificar las características de consumo de plataformas streaming y determinar qué beneficios se pueden obtener de ellos. Para la investigación, la autora utilizó un diseño transversal con enfoque cuantitativo en jóvenes universitarios de 18-25 años de Lima Metropolitana a través de la técnica de la encuesta con un cuestionario autorreportado online, de los cuales se obtuvieron 151 resultados, permitiendo llegar a las siguientes conclusiones: Las plataformas streaming son utilizadas principalmente para el entretenimiento personal, siendo las mujeres quienes presentan una mayor frecuencia de uso. Además, se identificó que las plataformas más utilizadas son Netflix, Disney+. HBO Max y Amazon Prime.

Este antecedente permitió profundizar en la relevancia de los medios digitales y las plataformas de streaming, ya que se consideraron como una dimensión en la presente investigación. De esta



manera, se logró un enfoque preciso sobre las plataformas más utilizadas. Además, se consideró la posibilidad de centrar el estudio en otro grupo demográfico, como los adolescentes.

Pardo y Espinoza (2020) en su tesis “Las redes sociales y el impacto de la identidad cultural en el distrito de Huánuco Cercado, Región Huánuco 2020” de la Universidad Nacional Emilio Valdizán, Huánuco, Perú, explican de qué manera las redes sociales fortalecen la identidad cultural de los pobladores del distrito de Huánuco Cercado. Para la investigación se optó por una metodología de tipo descriptiva de diseño no experimental, en donde se empleó la encuesta y el análisis de contenido a través de la aplicación del cuestionario y fichas conceptuales en una muestra de 382 habitantes del distrito de Huánuco Cercado. Tras la investigación, los autores concluyen que: La cultura de los pobladores del distrito de Huánuco se fortalece con las redes sociales ya que prefieren usar Facebook, WhatsApp, YouTube y Google para generar discursos propios que les permita intercambiar gustos, creencias, costumbres, sentimientos, etc. con otro grupo de personas, ya que son parte de segmentos que tienen habilidades tecnológicas desarrolladas y buscan comunicación de manera permanente.

Las redes sociales funcionan como un puente para el fortalecimiento de la identidad cultural de una población específica, en este caso, de los pobladores de Huánuco Cercado. En el presente estudio, este aspecto, facilitó la elaboración de la clasificación de los medios digitales para profundizar y determinar las dimensiones.

Robles y Rosales (2019) en su investigación “Clima Social Familiar y uso de redes sociales en estudiantes de 5to de secundaria de secundaria de una Institución Educativa Jauja, 2019” de la Universidad Peruana Los Andes, Huancayo, Perú, buscan determinar la relación entre el clima social familiar y el uso de redes sociales en los estudiantes de 5to de secundaria de una institución educativa de Jauja. Para ello, se realizó un estudio descriptivo - correlacional a 130 estudiantes entre mujeres y hombres de 16 a 18 años en donde se les aplicó la técnica de la encuesta a través del uso del cuestionario de clima social familiar y el cuestionario de adicción a redes sociales para posteriormente, determinar la relación entre ambas variables. Una vez realizado el estudio, se concluye que: Existe relación significativa entre el uso de las redes sociales y el clima social familiar de los estudiantes de 5to de secundaria de una institución educativa de Jauja. Además,

los estudiantes perciben un buen clima familiar en su hogar, razón por la cual su tendencia al uso de redes sociales es baja.

La presente tesis resultó relevante para nuestra investigación debido a que ambos estudios comparten un enfoque correlacional. Asimismo, se aplicó una metodología basada en un cuestionario organizado por variables y subdimensiones. Finalmente, ambos estudios concluyen una existe una relación significativa entre ambas variables.

Mientras que, en el plano local se identificó la poca existencia de producción científica relacionados a aspectos relevantes para la investigación como son los contenidos digitales y la interacción social dentro de las comunidades nativas. Es así como se consideró conveniente considerar los aportes de:

Estrada, Zuloaga, Gallegos y Mamani (2021) en su artículo “Adicción a internet y habilidades sociales en adolescentes peruanos de educación secundaria” establecen la relación entre las habilidades sociales de los estudiantes pertenecientes al quinto grado de secundaria del distrito de Las Piedras y la adicción a internet. La metodología que se aplicó en la investigación es de enfoque cualitativo con un diseño de tipo descriptivo - correlacional en la que se realizó una encuesta a 102 estudiantes tomando en cuenta la Escala de Adicción a Internet de Lima y la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales. Tras la investigación, los autores concluyen que: existe una relación significativa entre las habilidades sociales de los alumnos y su adicción a internet por lo que evidencia que tienen bajos niveles de desarrollo de sus habilidades sociales.

El artículo se centra en la relación entre el uso de la Internet y las habilidades sociales, lo cual resultó relevante para la presente investigación debido a que las variables determinadas guardan relación con el estudio, así como la metodología empleada.

Estrada y Gallegos (2020) en su investigación “Funcionamiento familiar y adicción a redes sociales en estudiantes de educación secundaria de Puerto Maldonado” determinan el tipo de relación existente entre el funcionamiento familiar y la adicción a las redes sociales de los estudiantes del cuarto y quinto grado de un colegio público de la ciudad. La investigación cuantitativa se realizó con un diseño no experimental en el que se realizó una encuesta a 195 estudiantes seleccionados por muestreo no probabilístico. Asimismo, los instrumentos de recolección de la información fueron el Cuestionario de Adicción a Redes Sociales y la Escala

de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar. Esto permitió llegar a las siguientes conclusiones: La mitad de los estudiantes encuestados considera que el funcionamiento de sus familias es de rango medio lo que evidencia que la mayoría tiene una disfuncionalidad no saludable. Asimismo, los estudiantes tienen adicción a WhatsApp, Instagram y Facebook por lo que acceden constantemente generando que se descuiden de actividades familiares y académicas. Esto permitió determinar que existe relación significativa entre la adaptabilidad, cohesión y la adicción a las redes sociales.

La investigación se relaciona con el estudio presentado debido a que se seleccionó una población parecida para obtener los resultados y se aplicó el mismo instrumento en su metodología, es decir, la encuesta. Por otra parte, se abarca el aspecto de interacción entre familiares y actividades diarias que los estudiantes desarrollan, lo cual fue fundamental al momento de organizar los resultados.

## **2.2. Marco teórico**

En esta sección del capítulo se desarrollarán los conceptos de diferentes teorías de la comunicación como la teoría del interaccionismo simbólico, la teoría de la sociedad de la información, la teoría de la hipermediación, la teoría de la influencia de grupos y la teoría de la presencia social.

La primera teoría explica que la interacción social es un conjunto de interpretaciones y símbolos que se realiza dentro de un entorno social. La segunda teoría sostiene que la sociedad pertenece a una red estructurada en la que las personas permanecen interconectadas y las tecnologías de la información permiten que estas sociedades se desarrollen de forma significativa. La tercera, hace énfasis en la creación de espacios digitales que abren nuevas posibilidades de obtener información e interacción. La cuarta teoría, se centra en el estudio de cómo los grupos influyen en el comportamiento y las actitudes de sus miembros, siendo un factor clave la comunicación persuasiva. Finalmente, la quinta teoría se enfoca en la comunicación en línea y explora cómo generamos conciencia de la interacción personal sin necesidad de estar cara a cara con alguien.

Estas cinco teorías sirven para comprender cómo es que la sociedad, al encontrarse en la era de la información tiene mayor conexión, posibilitando el acceso a nuevos contenidos que influyan tanto en la interacción digital como física.

### **2.2.1. Teoría del interaccionismo simbólico**

Herbert Blumer en el año 1937 presenta por primera vez en la Escuela de Chicago al Interaccionismo Simbólico para luego exponerlo a través de su libro “El interaccionismo simbólico: perspectiva y método” publicado en 1969. Sin embargo, fueron George Herbert Mead y Charles Horton Cooley quienes compartieron este término al considerar que las personas son seres sociales con un propósito dentro de un entorno social.

Se entiende por interacción social al intercambio de información entre dos o más personas dentro de una realidad, las cuales forman parte de la sociedad y actúan de acuerdo a las acciones del grupo en el que se rodean. Todo ello forma una estructura social, en donde cada persona, al interactuar con otros individuos crea diversos sistemas considerados símbolos los cuales hacen que puedan coexistir.

Mora et al. (2022) consideran que cada uno de los mensajes emitidos en la interacción consta de interpretaciones y símbolos, puesto que el comportamiento de la persona se determinará de acuerdo al contexto en el que se encuentre. Con esto, se puede afirmar que las personas rigen estas interacciones y símbolos dentro de sus demás grupos sociales, es decir, su familia y amigos.

Por otra parte, Coleman (2022) interpreta a los teóricos del interaccionismo simbólico como personas que se centran en buscarle un sentido a lo que hacen, es decir, darle un significado a las cosas que otros realizan, influyendo en ellos mismos o en otros. Es así como cada uno de los símbolos tiene un valor al que cada persona le atribuye un significado, en algunos casos compartido, siendo indispensables al momento de comunicarse.

Desde el interaccionismo simbólico, el individuo analiza los mensajes enviados a sus receptores por lo que pasa a cumplir un papel importante en el que asume el rol de objeto y sujeto de esta comunicación, lo que le permite formar su personalidad y comportamiento al momento de socializar. Además, los ambientes en donde se desenvuelven naturalmente,

también son símbolos que forman parte de esta teoría, relacionando la cultura de las sociedades a las cuales estos pertenecen.

Resumiendo, esta teoría es relevante para la investigación ya que permite entender las interacciones en la que los individuos intercambian símbolos y significados compartidos y se centra en cómo las personas asignan un valor o significado a estos, permitiéndoles que su capacidad de interacción sea desarrollada. Por otra parte, influye de forma positiva en la comunicación ya que facilita en el entendimiento de las relaciones.

### **2.2.2. Teoría de la sociedad de la información**

Los primeros orígenes de la sociedad de la información se manifiestan en el año 1964 por Jiro Kamishima. Sin embargo, en la década de los setenta, exactamente en 1975, se da introducción al concepto de la teoría, cuando el gobierno de Francia analizó los efectos ocasionados en la sociedad francesa a raíz de la informática y cuando, en 1977, Simón Nora y Alain Minc, elaboran el informe denominado “Nora-Minc” en el que estudian la reorganización cultural y social generada por las nuevas tecnologías dando inicio a una sociedad postindustrial en donde la informática y el teléfono pasan a formar parte de un papel fundamental.

Moretti y Aguirre (2020) describen a la sociedad de la información como aquella que se caracteriza por ser postindustrial debido a que las relaciones se realizan por medio de las TIC 's en donde juegan un papel esencial en las distintas actividades culturales, económicas y sociales. En otras palabras, se genera un fenómeno de transformación dentro de la misma ya que los intercambios de información son fundamentales en esta teoría y se pueden evidenciar dentro de la sociedad sin importar el contexto, sino enfocándose solamente, en la información.

Por otro lado, el término informacionalismo se refiere al impacto social, económico y cultural de las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC). Mientras que la sociedad de la información se caracteriza por la masiva adopción de TIC, el informacionalismo va más allá, enfocándose en la capacidad humana para procesar y utilizar la información generada por estas.

Bajo este concepto, Uriarte y Acevedo (2018) consideran que se vive en una sociedad red en donde las personas optan por estructurar sus relaciones sociales como sus actitudes,

percepciones, comportamientos e ideas dentro de las redes digitales en lugar de tener una comunicación cara cara, evidenciando así, su individualismo dentro de estos grupos.

A partir de los aportes teóricos planteados por los autores anteriormente mencionados sobre la sociedad de la información, se concluye que, a pesar de su amplio panorama y que no exista un consenso sobre su conceptualización, las tecnologías de la información permiten que la sociedad se desarrolle de manera significativa, potencie el sector económico, cultural y ocupacional, y fomente la individualización de los usuarios.

La teoría de la sociedad de la información, sustenta la presente investigación porque al situarnos en nuestra realidad y sociedad actual se evidencia la existencia de esta sociedad red, a través del gran aumento del uso de las nuevas tecnologías, las mismas que permiten a las personas estar más conectadas entre sí, conocer información a través de contenidos digitales y de alguna manera, aumentar el desarrollo de la sociedad a través de diversos factores.

### **2.2.3. Teoría de la hipermediación**

Scolari, en su libro “Hipermediaciones: Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva” publicado en el año 2008, presenta las primeras investigaciones relacionadas a la comunicación digital interactiva en la que pretende estudiar aquellas conversaciones que se originan producto de la digitalización de las comunicaciones. Sin embargo, el autor indica que no busca plantear una teoría exacta.

Frente a esto, Coronel (2022) al referirse a hipermediación hace énfasis a aquellos procesos de producción, intercambio y consumo simbólico que se desarrollan en entornos caracterizados por distintas variedades de sujetos, lenguajes y medios interconectados tecnológicamente entre sí. Esto plantea nuevas perspectivas de la comunicación en donde la información cumple un rol importante para cada individuo.

Por otra parte, Robales (2021) considera que existe un paradigma en el que converge la hipermedia y transmedia a través de distintos soportes ya sean tradicionales o digitales. Estos procesos se producen en el ciberespacio tomando en cuenta las formas hipermediáticas que las distintas audiencias utilizan. De esta manera la hipermediación, se entiende como aquellas formas de generar lenguajes que traspasan espacios virtuales y que son influenciados por otros medios.

La hipermediación, en ese sentido, se caracteriza por presentar nuevas formas de textualidades que mezclan rasgos como el lenguaje y los demás medios tradicionales, es decir, generan un formato interactivo en el que se incluye a la interactividad, hipertextualidad y la multimedialidad. Todos estos aspectos, junto con el involucramiento en los procesos, las nuevas dinámicas de consumo y los formatos participativos son necesarios para comprender a la hipermediación. De esa manera, se concluye que esta teoría muestra una perspectiva distinta al combinar los medios tradicionales con los medios digitales permitiendo abrir nuevos espacios de comunicación e interacción.

#### **2.2.4. Teoría de la influencia de grupos**

El sociólogo y físico aficionado Gustave Le Bon escribió "Psicología de las masas" a fines del siglo XIX. En esta obra, Le Bon analizó cómo cambia el comportamiento de las personas cuando se encuentran en grupos grandes, estableciendo un vínculo entre fenómenos sociales y procesos psicológicos. Argumentó que las masas tienen un impacto significativo en las opiniones, actitudes, comportamientos y decisiones de las personas y que estas desarrollan comportamientos colectivos que no se manifestarían de manera individual.

Es así como González (2018), considera que cualquier grupo, incluso el más básico, establece normas que representan la codificación implícita e informal de las interacciones permitiendo la formación de la conciencia grupal. Asimismo, la influencia de estas normas en las opiniones compartidas varía según la importancia que los individuos asignen al grupo al que pertenecen.

En esencia, un grupo se caracteriza por estar compuesto por dos o más individuos que interactúan entre sí, dependen mutuamente y comparten una identidad común. Dentro de la influencia social, existen cambios de conducta o pensamiento debido a la comunicación con otros. Por ello, un factor clave es la comunicación persuasiva para la manifestación de esta teoría debido a que desempeña un papel crucial en la formación de opiniones y decisiones.

Según esto, la comunicación persuasiva es el proceso por el cual una persona transmite estímulos para modificar la conducta de otra. Ante ello, Horcajo (2021) define a la persuasión como un cambio particular de las creencias y comportamientos hacia un estímulo determinado el cual puede tratarse de un objeto, una persona o un tema.

Asimismo, es importante señalar que según Bonilla (2020) hay diversas características que permiten influir en las personas con el objetivo de obtener beneficios o enfrentarse a desafíos como la posibilidad de manifestarse desde diferentes puntos y por diferentes personas dentro de la cotidianidad. Esto, permite influir en las personas con la función de obtener objetivos comunes o enfrentarse para obtener un beneficio.

En consecuencia, según los autores, esta teoría investiga cómo las personas y los grupos influyen mutuamente en los pensamientos y comportamientos a través de la interacción. Su relevancia sigue siendo válida hasta el día de hoy, especialmente en el contexto de los medios digitales, donde las redes sociales y las comunidades en línea impactan las creencias y decisiones. Por lo tanto, esta teoría sirve como base fundamental para la investigación.

### **2.2.5. Teoría de la presencia social**

En la década de 1976, Short, Williams y Christie introdujeron el concepto de presencia social. Según esta teoría, los medios de comunicación pueden transmitir diferentes niveles de presencia social, lo que significa que somos conscientes de que estamos interactuando con otras personas a través de ellos.

La presencia social, fundamental en el mundo real, también es relevante en el mundo digital. Incluso sin estar presentes físicamente, establecemos conexiones personales a través de señales afectivas e interacciones. Valverde y Fernández (2020) consideran que la presencia social se manifiesta en contextos de comunicación asincrónica en donde existe una retroalimentación y una vinculación para establecer un sentimiento de confianza y de pertenencia. Esta teoría se puede evidenciar a través de redes sociales, comentarios en videos, reseñas y otras interacciones en línea.

En cambio, Igarza (2020) relaciona la presencia social con la sincronía, ya que la conversación se convierte en un verdadero factor de subsistencia y presencia, con sus cambios y adaptaciones. Es decir, los participantes están presentes en el mismo tiempo, aunque no compartan el mismo espacio físico. Por ejemplo, una videollamada posee una mayor presencia social que un mensaje de texto, ya que permite observar expresiones faciales, lenguaje corporal y tono de voz, facilitando una conexión más profunda entre los participantes.



De esa manera, los medios con menor presencia social pueden reducir la inmediatez y la intimidad en la comunicación. Sin embargo, estos medios pueden ser más eficientes para tareas orientadas a objetivos debido a la menor cantidad de distracciones sociales. Por el contrario, un medio con alta presencia social permite una comunicación más rica, incluyendo señales verbales y no verbales, lo que facilita una interacción más personal y emocional.

En definitiva, esta teoría postula que, incluso en entornos virtuales, las personas experimentan una sensación de conexión y pertenencia a través de la interacción mediada por la tecnología. A pesar de no compartir un espacio físico, seguimos construyendo relaciones y comunidades en línea, lo que subraya la relevancia de la presencia social en nuestra vida digital.

Las teorías presentadas son de importancia para la investigación, ya que se centran en los espacios digitales donde la información es prioritaria y se comparte en cualquier sociedad, independientemente del contexto. Al adaptar estos conceptos, consideramos que forman parte integral de los contenidos e interacción, variables determinadas para el presente estudio. La información compartida en línea no solo afecta la interacción en espacios virtuales, sino que también influye en la comunicación cara a cara entre las personas. Estas teorías permiten entender cómo la información digital se entrelaza con nuestras interacciones diarias, superando las barreras virtuales.

### **2.3. Marco conceptual**

Para esta parte de la investigación, se desarrollan los conceptos de las variables, los cuales son los contenidos digitales y la interacción social. Cada una de estas variables son presentadas con sus propias dimensiones:

#### **2.3.1. Contenidos digitales**

Se entiende por contenidos digitales a aquellos tipos de formato que presentan información ya sean netamente informativos, educativos, de entretenimiento, o incluso de comunicación, los cuales pueden ser consumidos por distintas audiencias, de acuerdo a sus necesidades, interés y al valor que cada uno de los usuarios les da (García, 2020).

Cabe destacar que no todos los contenidos digitales se crearon dentro del entorno digital, sino también engloban aquellos contenidos que fueron planteados antes de la creación de la web y

con el fin de emitir conocimiento. Es decir, la información que se encuentra en la red, incluye contenidos que habían sido planteados por el hombre mucho antes de la existencia del internet, por ejemplo, aquellos ligados al papel como son los libros y la prensa. Por esta razón, algunos autores denominan contenido digital a aquellos documentos que están almacenados en la red, y que anteriormente eran transmitidos solamente de forma oral o física.

A través del paso de los años y la llegada de los nuevos avances tecnológicos, se pudo adaptarlos digitalmente a través de soportes materiales difíciles de cambiar formando parte permanentemente de la web, permitiendo a los usuarios acceder de forma fácil y rápida. Villegas y Castañeda (2020) sostienen que un contenido digital significa organizar la información dentro de una narrativa expresada por medio de imagen visual, auditiva, audiovisual y textual que posee un mensaje claro y dirigido a una audiencia en específico dentro de un tiempo que varía de acuerdo al contexto.

Por otra parte, según el Observatorio Nacional de Tecnologías de la Información (ONTSI, 2021) del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio de España, los contenidos digitales engloban fundamentalmente seis sectores tradicionales: el audiovisual, que incluye a la radio y televisión, el video y el cine, la música, publicaciones que incluyen a la prensa y el libro, publicidad y videojuegos.

De esta manera, se podría afirmar que los contenidos digitales se caracterizan por poseer información clara con capacidad de superación del tiempo y espacio. Además tienen otros atributos, como su originalidad al facilitar la creación de contenidos propios, actualidad ya que se debe estar pendiente de las nuevas tendencias y tecnologías de información, utilidad porque resuelven una necesidad o deseo, y finalmente, por su sencillez y adaptabilidad.

### **2.3.1.1. Propósito de los contenidos digitales**

Campos et al. (2022) define a los pilares de contenido como líneas de publicación que dependen de los objetivos que se plantean ante la estrategia de contenido que se establece, teniendo en cuenta, a la red social y al enfoque se utilizará.

Para esto, se deben plantear las necesidades del público objetivo, de manera que sea relevante y genere fiabilidad. Entonces, se puede afirmar que los pilares de contenido son las formas en cómo la información será presentada, es decir, en qué tono conversacional.

Del mismo modo, se clasifica a los pilares en cinco tipos: educativos, de conexión, de entretenimiento, inspiracional o emocional, y promocional.

- A. Contenidos educativos: a través de este tipo de contenidos es posible enseñar a la audiencia algún tema que es de su interés propio; sin embargo, es necesario realizar una investigación previa sobre los temas en los que el público objetivo tenga interés, convirtiéndose en seguidores.
- B. Contenidos de interacción: Hace referencia a las publicaciones que permiten que las personas interactúen con los contenidos que se muestran. Su objetivo es que los usuarios se involucren directamente con la marca, de forma que la visibilidad de los mismos contenidos aumente.
- C. Contenidos de entretenimiento: Se consideran de entretenimiento a aquellos contenidos que pueden ser humorísticos pero que también llamen a la reflexión. Tienen como propósito crear un vínculo de confianza y conexión con el usuario a través de una experiencia divertida y agradable.
- D. Contenidos inspiracionales: También denominados como contenidos emocionales, buscan establecer conexiones con los usuarios a través de la creación de un estímulo profundo. Estos tipos de contenidos hacen que los usuarios reconozcan algún problema y los inspiren a asumir actitudes frente a este.
- E. Contenidos promocionales: Se usa para que, al tratarse de una marca o empresa, se venda el producto o servicio a la audiencia a través de la promoción de los beneficios y bondades de los mismos. Se complementa con los demás tipos de contenido porque es directo y hace que las personas compren directamente lo que la marca presenta.

### **2.3.1.2. Contenidos digitales y redes sociales**

Las redes sociales son herramientas que posibilitan la interacción de diferentes usuarios sin tener la necesidad de relacionarse físicamente. Además, posibilitan el intercambio inmediato de ideas e información sobre cualquier tema o asunto, evidenciándose la participación de diferentes personas y grupos que comparten los mismos intereses a través de los distintos filtros que las mismas redes sociales ofrecen.

Prieto y Moreno (2019) definen a las redes sociales como espacios y lugares dentro del internet donde las personas comparten información personal y profesional con otras que conocen o no, de tal manera en que los individuos se relacionen entre sí, interactúen, compartan temas de cualquier haciendo que sus ideas sobrepasen fronteras.

De esta manera, se podría decir que las redes sociales surgen como una evolución de las comunidades virtuales y la necesidad por parte de los usuarios de transmitir información, realizar publicaciones y contar experiencias de forma rápida y fácil. Así, estas herramientas permiten que las personas pertenecientes a la sociedad de información y comunicación, se pongan en contacto con otras, creando o recuperando comunidades que ya existían anteriormente en la vida real.

Vivar y Vinader (2011) señala que AMETIC, Asociación Multisectorial de Empresas de la Electrónica, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, establece que el desarrollo de esta sociedad consiste en cuatro pilares fundamentales, los cuales están relacionados entre sí, tales como son: las infraestructuras de las telecomunicaciones, los contenidos que circulan a través de estas, las nuevas necesidades y usuarios informados para poder acceder a los mismos, y el disfrute de la oferta por parte de la industria de la comunicación. Por consiguiente, es necesario tener en cuenta que, si uno de estos pilares no está presente, no existiría un correcto funcionamiento y/o desarrollo de esta nueva sociedad.

Facebook se caracteriza por su contenido interactivo el cual consiste en publicar y compartir información con otros usuarios a través de imágenes, vídeos e incluso mensajes privados, utilizando un lenguaje más coloquial e informal. De esta forma, esta red permite que las personas se integren a distintas comunidades a través del contenido y lenguaje utilizado.

A diferencia de Facebook, Instagram se caracteriza porque el contenido que las personas comparten consiste en fotos, vídeos a través de publicaciones e historias utilizando un lenguaje más formal.

Por otra parte, Twitter posibilita el conocimiento de noticias que suceden alrededor de todo el mundo, así como también, la recepción de información y pensamientos formales o informales sobre temas específicos y de interés de los usuarios, los mismos que se expresan libremente en la red social.

Tik Tok, es una red social que se distingue por el contenido variado que existe dentro de la aplicación, la cual se determina por medio de distintos efectos, sonidos, entre otros, haciendo que los usuarios la usen con el fin de compartir información y entretenerse.

Whatsapp es una red social gratuita que permite enviar y recibir mensajes de tipo audiovisual y textual de manera inmediata. Asimismo, permite realizar llamadas, videoconferencias y compartir estados que se borran en 24 horas. Por ello, Mamani (2019) considera que esta herramienta es la más usada hoy debido a su utilidad y capacidad de compartir.

Youtube es una plataforma en la que las personas pueden subir y ver videos variados de manera online. De la misma manera, permite suscribirse a canales e interactuar con otros usuarios.

### **2.3.2. Medios digitales**

Asensio (2019) afirma que existen nuevas formas de consumo y de relación entre las personas, en donde las Tecnologías de la Información (TIC's) han impactado en los hábitos de las personas y en diversos ámbitos de sus vidas, los cuales se pueden percibir como herramientas, canales e instrumentos que permiten recoger todo tipo de información.

De esta forma, Herrera y Alvarado (2020) clasifican a los medios digitales de la siguiente forma:

- A. Motores de búsqueda: Son instrumentos que permiten clasificar y poner etiquetas a la información de manera ordenada para facilitar su uso. Asimismo, cumplen el papel de actuar como filtros de contenidos ya que proporcionan al usuario una navegación optimizada y su conocimiento pueda ser jerarquizado.
- B. Redes sociales: Definidos como espacios virtuales en donde constantemente se comparten contenidos informativos de acuerdo a los intereses de cada persona, las redes sociales facilitan que diversas alternativas culturales lleguen a diferentes usuarios, creándose de esta manera, comunidades virtuales de acuerdo a la afinidad de gustos e intereses que dan forma a diversas tendencias de consumo.
- C. Plataformas streaming: Reúnen a las radios en línea, sitios de internet que ofrecen servicios de música, películas, entre otros. Se caracterizan por proponer una oferta en base a algún criterio relacionado a los servicios mencionados anteriormente y por su capacidad de irradiación la cual va más allá de las audiencias solo locales.

- D. Bibliotecas digitales: Creadas por organizaciones culturales con el fin de que la experiencia de los usuarios que visitan las instalaciones o tengan interacciones físicas sea enriquecedora. Se trata de una colección de objetos digitales estructuras que son de gran utilidad para aquellos usuarios que optan por el uso de internet. Las bibliotecas digitales albergan recursos como libros electrónicos, revistas, archivos históricos y materiales académicos.
- E. Aplicaciones móviles: Son creadas también por organizaciones culturales que buscan enriquecer la experiencia de los usuarios. Una aplicación móvil es una herramienta para ejercer funciones o tareas específicas. informática diseñada para realizar operaciones o funciones específicas, haciendo más sencilla la experiencia informática de las personas.
- F. Nuevos formatos: Involucra el desarrollo de aplicaciones especializadas en cuanto a programación como experiencias de realidad aumentada, impresiones en tercera dimensión, y todo lo que conlleva al uso de nuevos dispositivos, logrando la interconectividad del sistema con diversos objetos.

#### **2.3.2.1. Valoración de los medios digitales**

La valoración de los medios digitales es crucial en la sociedad actual, ya que implica que los usuarios realicen una evaluación crítica de estos recursos. Este proceso de valoración ocurre cuando los usuarios, generalmente seguidores activos, interactúan con páginas, expresan preferencias o muestran su aprecio.

La creciente influencia de estos medios en la vida cotidiana conlleva a reflexionar sobre su impacto y relevancia en aspectos clave como: la calidad web, la calidad de la información, la presencia social, la personalización y el impacto emocional, los cuales serán explicados a continuación.

De acuerdo con Morales et al. (2018), la calidad web es un aspecto importante debido a que se refiere a la capacidad que tiene un sitio web para cumplir las expectativas de los usuarios. Esto incluye criterios como interactividad, usabilidad, experiencia, accesibilidad, facilidad de uso, satisfacción y diseño, lo que contribuye a que un sitio web sea considerado efectivo y agradable.

La calidad de la información está estrechamente vinculada a esta calidad de los sitios web, especialmente en un contexto donde la confianza en los contenidos ha disminuido. Según la

investigación de Guallar et al. (2020), el entorno digital se caracteriza por una sobrecarga de información debido a la proliferación de noticias falsas, bulos y desórdenes informativos lo que provoca disminución de la credibilidad del contenido en internet.

Según Peña et al. (2019), la presencia social de los medios digitales se refleja en la personalidad que proyectan a través de su contenido y la interacción con los usuarios. Por ejemplo, las redes sociales, foros y blogs ofrecen un espacio para expresar opiniones, compartir experiencias y conectar con personas afines, lo que genera la sensación gratificante y enriquecedora de pertenencia a una comunidad en línea.

Otro aspecto relevante en la evaluación de los medios digitales es la personalización del contenido. Plataformas como Netflix, YouTube y Spotify emplean algoritmos para adaptar lo que los usuarios ven según sus intereses y preferencias. Esta personalización mejora la experiencia del usuario y facilita el descubrimiento de nuevos contenidos.

Además, el impacto emocional de los medios digitales es crucial para su valoración. La exposición constante a noticias, imágenes y videos puede afectar nuestras emociones y estados de ánimo. Por ejemplo, las redes sociales pueden generar ansiedad, envidia o incluso depresión debido a la comparación constante con otros usuarios. Sin embargo, también pueden ser una fuente de inspiración, alegría y conexión emocional.

En el caso específico de los jóvenes, la valoración de los medios digitales se intensifica debido a factores como la aceptación social, las tendencias actuales, la construcción de su identidad digital y la influencia del grupo. En resumen, evaluar los medios digitales implica considerar cómo se perciben individualmente y qué importancia se le otorga al combinar estos aspectos.

### **2.3.3. Interacción social**

La interacción social es un proceso natural del ser humano que permite que todas las personas se relacionen, intercambien información y compartan experiencias sobre temas que tienen en común o que son distintos, todo esto con algún propósito de acuerdo a las expectativas que cada persona tenga y en búsqueda de una respuesta por parte de la otra persona.

Frente a esto, Van (2019) menciona que la interacción social se enfoca en el uso del lenguaje entre los participantes de manera implícita o explícita, haciendo que se establezca una relación

de socialización con mayor participación y comprensión del contexto. Esto puede ser entendido como la forma de construcción de nuestro propio entorno, ya que cada uno de los individuos al momento de interactuar le da un propio significado y sentido a la situación en la que se encuentra.

Más allá de las palabras, las personas se expresan mediante gestos, expresiones faciales, etc. en búsqueda de una respuesta. Sin embargo, es importante mencionar que todos estos significados son adquiridos dependiendo del contexto o la cultura en la que estas personas se han desarrollado. Ante esto, Martos (2022) concluye que, dentro de la sociedad moderna, la interacción social también se realiza de forma virtual a través del internet generando nuevas dinámicas sociales y códigos de la cultura de masas la cual está sostenida e impulsada por los medios.

### **2.3.3.1. Tipos de interacción**

Si bien se sabe, estudiar la tipología de las interacciones sociales involucra un proceso amplio, ya que se necesita estructurarse de acuerdo a otros factores tales como el contexto, las personas, etc.

Rodríguez (2020) categoriza tres tipos de interacción social de acuerdo al contexto en el que las personas se encuentren. Estas son:

- A. Relación persona – persona: Este tipo de interacción social se realiza entre dos personas que se comunican de manera fluida para intercambiar sus ideas. Asimismo, la realización y desenvolvimiento de las personas involucradas en esta relación dependerá únicamente si tienen o no un desacuerdo.
- B. Relación persona – grupo: Se realiza cuando un individuo se dirige o interactúa con un grupo. Por ello, se debe tener en cuenta y analizar qué individuo tiene una mayor influencia sobre el otro, es decir, estudiar si el individuo domina sobre el grupo, lo que evidencia liderazgo. En caso contrario, si el grupo domina al individuo, sería una relación de conformidad.
- C. Relación grupo – grupo: Por último, la interacción dirigida de grupo a grupo presenta dos contextos posibles en la cual las personas pertenecientes al grupo pueden desenvolverse, el conflicto y la cooperación.



## **2.3.4. Tipología de grupos sociales**

### **2.3.4.1. Grupos primarios**

Existen múltiples espacios o grupos en donde las personas se relacionan y adquieren habilidades sociales y de interacción a lo largo de su vida. En estos conjuntos las personas comparten características específicas que refuerzan su relación entre sí y remarcan un rol de acuerdo al valor asignado.

Herrero (2019) describe a los grupos sociales como aquellos conjuntos de personas que se reúnen e interactúan teniendo en cuenta los intereses comunes, creencias, valores y normas. Estos se clasifican en:

#### **A. Familia**

La familia es el núcleo principal de la sociedad, en donde las personas, desde muy pequeñas, conciben sus primeras relaciones e intercambian conductas de forma social y afectiva. Asimismo, valores y creencias los cuales influyen al momento de interactuar y comportarse frente a otras personas.

Cabe resaltar que, en este caso, son los padres quienes inculcan estos valores y normas las cuales forman nuestra conducta social a través de las sanciones, refuerzos, informaciones y el modelamientos de las mismas.

Ante esto, Mendez (2018) señala que la familia es pieza fundamental de toda sociedad, en donde la persona adquiere distintos valores, derechos, obligaciones o normas, para que pueda desempeñarse a lo largo de su vida y lograr el bien común.

#### **B. Amigos**

Se entiende a la amistad como aquellas relaciones recíprocas, diádicas y afectivas entre diferentes personas. Gonzáles (2021) indica que la amistad implica cuidado, reconocimiento, validación y afecto, los cuales involucran un nexo con personas que comparten los mismos intereses y que no necesariamente tiene relación con la familia, sino que va más allá de ello complementando el rol afectuoso de cada individuo.

Por otra parte, es necesario que los adolescentes cuenten con una red social de apoyo que les facilite la superación de la familia como unidad de convivencia, es decir a buscar otro espacio para convivir, ayudándolos a ser independientes, ya sea a través de las amistades como también a través de proyectos afines culturales, religiosos, políticos, etc. Es a partir de ello, que los adolescentes comienzan a formar su propia imagen y a desarrollar su identidad, lo que los llevará a construirse dentro de una sociedad de manera individual.

#### **2.3.4.2. Grupos secundarios**

##### **A. Grupos de estudio**

El sistema escolar permite que el estudiante desarrolle habilidades sociales mucho más complejas y extendidas, es decir, adaptarse a otras exigencias. Estas exigencias hacen referencia a diferentes contextos, nuevas reglas, relación con adultos y otros estudiantes de distintas edades.

Jaramillo y Guzmán (2019) consideran que la escuela es el lugar donde comienza la interacción continua de los individuos con personas desconocidas por lo que se ocasionan amistades al facilitar un contacto, el mismo que es un elemento esencial para propiciar la confianza que consolida una relación de amistad.

Al estar en la escuela, los jóvenes, generan en sí mismos una autoconciencia y reconocimiento propio, al exponerse a un juicio público, ya que deben relacionarse interpersonalmente y resolver problemas de forma independiente. De esta forma, los jóvenes interactúan socialmente para conocer y hacer nuevos amigos y compañeros, además de relacionarse con sus docentes.

#### **2.3.5. Valoración de los grupos sociales**

Villareal (2020) sostiene que aspectos como la interacción, los esquemas de valores y características culturales, sociales e ideológicas son determinantes al momento de formar un grupo social. De esta forma, es importante mencionar que la interacción juega un rol fundamental cuando se hace énfasis en la valoración de los grupos sociales ya que tiene un impacto significativo en los individuos y en la sociedad general.

Por otra parte, Rosas (2021) considera que la medición de las habilidades sociales, las cuales se desarrollan a través de la conducta y la capacidad de un individuo de asociarse eficazmente con otros individuos también juegan un rol muy importante al momento de valorar una interacción.

Al hablar de valoración, se hace referencia a la evaluación, juicio o estimación respecto a alguna cosa o persona. La valoración de un grupo social es determinante para discernir de qué forma cada interacción impacta en cada individuo dentro de un grupo específico, ya sea para promover interacciones positivas que fortalezcan a cada individuo e incluso, comprender el comportamiento humano al formar parte de un grupo social.

Corona (2020) describe al sentido de pertenencia como un sentimiento de identidad que el individuo genera con la comunidad con la que interactúa para alcanzar metas en común. Este aspecto puede complementarse con otras características similares que también son importantes para valorar un grupo social y a su interacción, tales como: las normas y valores compartidos, estatus social, metas y otros intereses.

### **2.3.6. Interacción y tecnologías**

La interacción social pasó de ser física y real a una interacción por medio de algún dispositivo electrónico que tenga acceso a la web, en el que los usuarios pueden interactuar con otros a través de estas nuevas tecnologías de información. A través de esto, se crea una identidad virtual en la que se evidencia cierto distanciamiento físico en donde la comunicación verbal pasa a segundo plano y las habilidades sociales utilizadas se ven deterioradas.

Gómez (2019), sostiene que las formas de expresión, discursos e interrelaciones no sólo se construyen por medio de la presencia física de las personas, sino también a través del consumo de bienes y servicios con fines de entretenimiento, informativos o comunicaciones, los cuales involucran a los videojuegos, la televisión, el computador con conexión a internet, las tabletas, el celular, el computador, entre otros.

Por otra parte, la diferencia entre los espacios virtuales de interacción y los presenciales destaca por el potencial que tienen de visibilidad, el intercambio permanente de información y la facilidad para duplicarla. De esta manera, para Mujica - Sequera (2020) se podría decir que las interacciones interpersonales consisten en un intercambio recíproco entre dos o más individuos, de la misma forma que sucede en una interacción virtual, con la diferencia de que esta involucra el uso de herramientas tecnológicas.

Frente a esto, Martínez et al. (2012) describe cuatro modalidades de interacción social la cual se desarrolla por medio de las tecnologías:

- A. Modelo de costumbres: Los contactos de una persona son los mismos a los de la interacción presencial. Este modelo emplea la tecnología para complementar la interacción, a través del uso de herramientas tecnológicas como el móvil y el internet.
- B. Modelo de costumbres tecnológicamente ampliado: Refuerza las relaciones personales mediante los distintos contactos con quienes se realiza el proceso de interacción. De esta manera, la tecnología tiene un papel fundamental ya que hoy existe la posibilidad de establecer relaciones a través de la interacción por medio de la tecnología.
- C. Modelo tecnológico: La red cumple un rol indispensable como herramienta tecnológica para que las personas, quienes tienen contactos en este ecosistema, se desenvuelvan e interactúen.
- D. Modelo multirrelacional: En este modelo de interacción social, las personas se relacionan a través de la red, generando un incremento de interacciones virtuales en los mismos. Por ello, los usuarios que siguen el presente modelo, se relacionan solo con algunos individuos.

Frente a lo mencionado anteriormente, se reconoce que existen distintas modalidades de interacción, las cuales se basan en que los actores involucrados comprendan los diferentes códigos, acciones, estructuras y significados del mensaje enviado por el emisor con el fin de construir una interacción basada en la experiencia vivida, es decir, en base al contexto en el que nos desenvolvemos. Asimismo, este tipo de interacción se puede complementar a través de herramientas tecnológicas, dando creación a lo que se llama interacción virtual.

### **2.3.7. Valoración de las modalidades de interacción**

La valoración de las modalidades de interacción es crucial en diversos contextos debido a que en el ámbito digital ofrece numerosas ventajas, como la facilidad de comunicación y la creación de nuevas formas de sociabilidad. En este contexto, los contenidos digitales desempeñan un papel fundamental.

La valoración nos permite determinar qué modalidades de interacción y tipos de contenidos digitales funcionan mejor en diferentes contextos. Esto es crucial para optimizar la comunicación y el aprendizaje.

Para profundizar sobre ello, el modelo de interacción de educación a distancia propuesto por Anderson es de suma importancia al centrarse en la interacción entre estudiantes, tutores y

contenidos en entornos virtuales. Según la enumeración hecha por Vela et al. (2015), este modelo se puede caracterizar de la siguiente manera:

- A. Interacción estudiante-estudiante: El aprendizaje de los estudiantes se ve fortalecido debido a que existe un intercambio de información de tipo colaborativo, el cual se caracteriza por ser un proceso creativo y social. Se desarrollan saberes y habilidades con el apoyo del docente.
- B. Interacción docente-docente: Caracterizado por la interacción entre docentes para ampliar las competencias pedagógicas y didácticas. Se aclara estrategias de mediación y se abordan contenidos de manera efectiva.
- C. Interacción contenido-contenido: Involucra recursos y herramientas tecnológicas para el proceso de información.

Mesa et al. (2023) sostienen que las interacciones comunicativas en los entornos digitales desempeñan un papel fundamental en la transmisión de contenidos, el intercambio de información y la creación de vínculos sociales y cognitivos. Estos procesos son esenciales para el aprendizaje y la enseñanza. De esta forma, las modalidades de interacción desempeñan un papel crucial en diversos contextos, tanto al momento de interactuar con personas de un entorno cercano, como cuando se amplía esta misma comunicación con distintas personas mediante las tecnologías.

### **2.3.8. Riesgos para los adolescentes a ingresar a internet**

A pesar que el internet ha revolucionado la forma en que los internautas viven gracias a sus múltiples ventajas y distintas utilidades que ofrece ya sea a través de los medios y contenidos digitales que existen en él, existen distintos tipos de riesgos y peligros a los cuales los adolescentes están expuestos, involucrando distintos aspectos de sus vidas.

Osorio y Millán (2020) en su investigación, toman la perspectiva de algunos docentes que forman parte de su estudio e identifican dos aspectos que consideran como riesgos para sus estudiantes al momento de navegar en internet afectando su vida académica e integridad personal, de esta forma, se determinan los siguientes riesgos y peligros:

### **2.3.7.1. Afectación académica**

El rendimiento académico de los estudiantes al usar internet puede verse afectado teniendo como consecuencia la obstaculización de su aprendizaje y desarrollo intelectual a través de distintos factores:

- A. Adicción al celular: Según Ku y Morales (2019) la adicción al celular por parte de los adolescentes se identifica a través de sus conductas, siendo una de ellas el ignorar a otras personas mientras hacen uso de sus dispositivos tecnológicos, ya sea a través de mensajes de texto, videollamadas y redes sociales, llegando a interferir en sus interacciones interpersonales.
- B. Plagio: Ballano et al. (2014) lo consideran como una acción y práctica deshonesta al momento de presentar trabajos académicos la cual consiste en copiar fragmentos de internet sin citarlos e incluírnos en algún documento y presentarlo como uno propio en alguna asignatura.
- C. Pérdida académica: Para Amaya y Forero (2020) el rendimiento académico de los estudiantes puede verse afectado según la cantidad de tiempo que dedican al usar internet teniendo como consecuencia una pérdida académica. De esta forma se crea una incapacidad en el estudiante para que logre alcanzar sus objetivos de aprendizaje.
- D. Dispersión en las labores académicas: El uso excesivo del internet y sus contenidos en los estudiantes puede provocar una disminución en su capacidad para enfocarse y desarrollar sus tareas académicas, considerándose a una distracción y generando otros problemas en cuando a su desarrollo académico.

### **2.3.7.2. Afectación a su integridad personal**

La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (2019) describe a la integridad personal como la práctica de ser una persona que se adhiere a los valores y toma decisiones positivas por sí mismo, sin necesidad de que alguna otra persona lo esté viendo.

Al hacer uso de internet, los estudiantes tienen un acceso sin restricciones a los diferentes tipos de contenidos que existen en la red, por lo que eso podría tener consecuencias negativas para su integridad personal:

- A. Acoso por extraños: Forma de explotación sexual a través de internet en donde un adulto busca ganarse la confianza de un menor de edad para satisfacerse sexualmente ya sea a través del intercambio de mensajes, imágenes o vídeos privados, etc. definido por Capital Humano y Social Alternativo (CHS Alternativo, 2024) ONG peruana que busca promover la protección de los derechos humanos de las personas, en particular de las niñas, niños y adolescentes.
- B. Cyberbullying: El Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. (2024) considera que el acoso virtual se produce cuando un niño o adolescente es acosado de forma psicológica por otro menor de edad a través de distintos medios digitales mediante mensajes privados, publicaciones ofensivas como fotos, videos o memes e incluso, la invasión a la privacidad; lo que podría traer graves consecuencias como problemas psicológicos, depresión, entre otros.
- C. Sexualización del comportamiento: Según Rendón et al. (2022) existe un bombardeo publicitario que incita a niños y adolescentes a conductas de riesgo en cuanto a un ámbito sexual, tales como el libre acceso a sitios para mayores de edad, además de que existen pocas medidas de protección teniendo como consecuencia a una sexualización del comportamiento de los niños y adolescentes que usan internet.
- D. Pornografía: Mestre y Chiclana (2021) exponen que el consumo de pornografía en adolescentes podría implicar que además de tener tendencias sexuales agresivas, también haya consecuencias para su vida sexual, relaciones personales e incluso para su bienestar a través de la manifestación de una sintomatología depresiva y un mayor interés sexual.

### **2.3.9. Identidad indígena en tiempos de globalización**

Una parte importante de la cultura de los pueblos indígenas es su identidad. El uso de sus idiomas nativos, las manifestaciones culturales, prácticas espirituales, el uso tradicional de los recursos de los bosques y los ríos son ejemplos de esto. Sin embargo, la identidad indígena en el contexto de la globalización es un tema de gran relevancia y complejidad debido a que presenta desafíos y oportunidades.

Tomando el concepto de Balbontín (2019) la identidad cultural de un indígena está relacionada con el entorno natural en el que se desarrolla socialmente a partir de una conciencia situada en

un ecosistema circundante. En otras palabras, la identidad indígena se refiere a la autoidentificación y reconocimiento de los pueblos indígenas basada en su herencia cultural, histórica, lingüística y territorial.

La globalización es un fenómeno en el que las economías, las sociedades y las culturas se integran a nivel mundial. Este proceso ha generado un intercambio sin precedentes de ideas, bienes, servicios y tecnologías, pero también ha generado desafíos importantes para las comunidades indígenas. Es así como demuestran adaptabilidad para conservar su cultura, tradiciones e idiomas.

Las distintas comunidades que tienen acceso a internet utilizan la tecnología y plataformas digitales, como lo son las redes sociales, para preservar y compartir su cultura. Por ejemplo, en la actualidad, suben contenido para que la población sepa sus costumbres, defienden sus derechos en foros internacionales y trabajan con otros pueblos indígenas para desarrollar estrategias de resistencia y adaptación.

Sin embargo, las formas de vida indígena en muchas partes del mundo se ven amenazadas por la globalización y la creciente interconexión de las sociedades. En algunos casos, han sido desplazados de sus tierras ancestrales, sus idiomas están en peligro de extinción y sus prácticas culturales están siendo erosionadas. Además, son las culturas dominantes las que frecuentemente se propagan a través de la economía global y los medios de comunicación. Bautista (2018) considera que los procesos de globalización representan un riesgo para la vivencia y tradición indígena. De la misma manera, Arias (2022) postula que muchos jóvenes en las comunidades indígenas prefieren navegar a través de redes sociales o aplicaciones de juegos, lo que hace que ya no quieran practicar su cultura y costumbres ancestrales. Por lo tanto, es crucial que las comunidades participen activamente en los procesos de cambio social, utilizando las redes sociales y plataformas digitales como herramientas para preservar la identidad y resistir la erosión cultural.

#### **2.4. Marco referencial**

La región Madre de Dios alberga diversos pueblos indígenas, entre ellos: Yine, Matsigenka, Shipibo, Harakbut, Ashaninka, Mashco Piro, Amahuaca, Kichwa y Ese Eja los cuales tienen sus propias características políticas, económicas y culturales.



El pueblo indígena Ese Eja, que significa “gente verdadera”, forma un área total de 26 652, 31 hectáreas, y tienen cuatro comunidades nativas establecidas legalmente: Infierno, Palma Real, El Pilar y Sonene. Esta etnia amazónica pertenece a la familia Tacana y es habitada tradicionalmente desde las Altas zonas de Puno hasta las partes bajas, y en las cuencas de los ríos Tambopata, Madidi y Beni.

La comunidad de Infierno, perteneciente a esta etnia, se encuentra ubicada en la ciudad de Puerto Maldonado, Madre de Dios; la cual limita con el río Tambopata y con el parque Nacional Bahuaja - Sonene. Fue en el año 1974, cuando la comunidad se formó y se benefició de la Ley de Comunidades Nativas de Perú en el departamento de Madre de Dios.

Actualmente, la comunidad cuenta con un aproximado de 343 habitantes, cuyos pobladores se caracterizan por variar étnicamente siendo indígenas del grupo étnico, colonos de orígenes andinos y ribereños, quienes tuvieron diferentes patrones de ocupación en el área. Tienen una junta directiva conformada por 5 miembros propios de la comunidad que ocupan los puestos de presidente, vicepresidente, secretario, tesorero, vocal y fiscal, y son elegidos de forma democrática por un periodo de 2 años.

Respecto a los servicios, la comunidad tiene un puesto de salud nivel I-1 donde trabajan un médico, una obstetra, un técnico en enfermería y una enfermera. Además, disponen de agua, electricidad y cobertura móvil e internet Claro, instalado en el 2017. Sin embargo, este no tiene un funcionamiento óptimo.

En cuanto a la educación, la comunidad posee tres instituciones educativas, una para cada nivel, inicial, primaria y secundaria. En este caso, en el año 2000 se construyó la primera escuela rural de nivel secundario lo que permitió que hoy 33 estudiantes estudien en el Colegio Bilingüe Shajao.

Se eligió realizar esta investigación debido a que las personas que antes no tenían el conocimiento ni acceso a este tipo de servicios, incluyendo las comunidades nativas, tuvieron que aprender a utilizar el internet que de alguna u otra forma les permitió acceder, ya sea por teléfono móviles a distintos tipos de contenidos que tuvieron cierto impacto en ellos. Frente a este entorno digital, son los adolescentes quienes se encuentran más cercanos a este contexto, pues ellos son los que manejan más los dispositivos tecnológicos.

Por otro lado, esta comunidad pertenece al pueblo indígena Ese Eja, quienes además de hablar el castellano se comunican por su lengua tacana. Asimismo, realizan distintas actividades como la pesca, agricultura, recolección de castaña y artesanía lo cual les ayuda a subsistir. Asimismo, son los pobladores de esta comunidad quienes mantienen viva su cultura y buscan preservar el desarrollo de sí mismos. Por ello, al ser una comunidad grande, popular y con mayor cantidad de habitantes, se busca conocer qué tipo de contenidos digitales consumen los adolescentes de esta en base a la cultura y a las creencias que ellos tienen, así como también cómo es su interacción con los grupos sociales.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Hipótesis

H<sub>0</sub>: “No existe un grado de relación directo y significativo entre el consumo de los contenidos digitales de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios y su interacción social”.

H<sub>1</sub>: “Existe un grado de relación directo y medianamente significativo entre el consumo de los contenidos digitales de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios y su interacción social”.

#### 3.2. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores	Escalas de medición
Contenidos digitales	Un contenido digital significa organizar la información dentro de una narrativa expresada por medio de imagen visual, auditiva, audiovisual y textual que posee un mensaje claro y dirigido a una audiencia en específico dentro de un tiempo que varía de acuerdo al contexto. (Villegas y Castañeda, 2020)	Tipos de contenido	Educativo	Frecuencia de consumo de contenido educativo	Ordinal
			De interacción	Frecuencia de consumo de contenido de interacción	
			De entretenimiento	Frecuencia de consumo de contenido de entretenimiento	
			Emocional	Frecuencia de consumo de contenido emocional	

			Promocional	Frecuencia de consumo de contenido promocional	
		Medios digitales	Redes sociales	Frecuencia de consumo de redes sociales	Ordinal
				Valoración de las redes sociales	
			Plataformas streaming	Frecuencia de consumo de plataformas streaming	
				Valoración de plataformas streaming	
			Plataformas académicas	Frecuencia de consumo de plataformas académicas	
				Valoración de plataformas académicas	
			Otros medios	Frecuencia de consumo de otros contenidos	
				Valoración de otros contenidos	

Interacción social	La interacción social se enfoca en el uso del lenguaje entre los participantes de manera implícita o explícita, haciendo que se establezca una relación de socialización con mayor participación y comprensión del contexto. Esto puede ser entendido como la forma de construcción de nuestro propio entorno, ya que cada uno de los individuos al momento de interactuar le da un propio significado y sentido a la situación en la que se encuentra. (Rodríguez, 2020).	Grupos sociales	Familia	Nivel de interacción con la familia	Ordinal
				Valoración de interacción con la familia	
			Amigos	Nivel de interacción con los amigos	
				Valoración de interacción con los amigos	
			Escuela	Nivel de interacción en la escuela	
				Valoración de la interacción en la escuela	
		Modalidades de interacción	Modelo de costumbres	Valoración al interactuar a través de la tecnología	Ordinal
			Modelo de costumbres tecnológicamente de empleado	Valoración al interactuar a través de la tecnología con su red de contactos	

### 3.3. Materiales y métodos

#### 3.3.1. Población

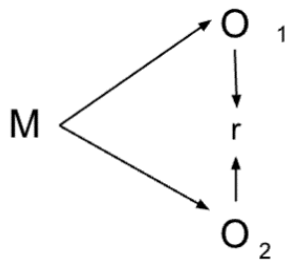
Para la presente investigación se consideró como población a todos los estudiantes de secundaria que suman un total de 33 adolescentes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, perteneciente al pueblo indígena Ese Eja, ubicado en el departamento de Madre de Dios. La muestra de estudio se constituye el universo muestra, siendo altamente representativa por ser la única institución en la comunidad.

Esta población reúne las siguientes características:

- Varones y mujeres entre 12 y 17 años.
- Se encuentran en el 1°, 2°, 3°, 4° y 5° grado del nivel de secundaria.
- Usan algún dispositivo tecnológico.
- Población estudiantil de secundaria matriculada al 2023.
- Pertenecientes a la comunidad Infierno - Pueblo indígena Ese Eja ubicada en Madre de Dios.
- Son un total de 33 estudiantes.

#### 3.3.2. Diseño de contrastación

Para la presente investigación se utilizará un diseño de tipo no experimental transversal correlacional el cual se describe en base a los planteamientos de los autores. El esquema gráfico es el siguiente:



**Donde:**

**M** = estudiantes de secundaria de la comunidad Infierno.

**O1**= contenidos digitales consumidos

**O2** = interacción social

**r** = Correlación entre ambas variables

### 3.3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el desarrollo de la investigación se empleará la técnica de la encuesta y la entrevista:

**La encuesta**, que, de acuerdo a Feria et al. (2020) es una de las técnicas más utilizadas en las investigaciones relacionadas con las ciencias sociales. Esta técnica se utiliza para la recolección de datos sobre algo específico, ya sea para conocer información brindada por personas acerca de características, conductas, conocimientos, creencias o expectativas que tienen sobre el tema central de la investigación.

El instrumento aplicado en la técnica es el cuestionario, el cual fue estructurado y diseñado en una escala nominal. El cuestionario consta de dos partes (Anexo 1). La primera parte pertenece a la variable de contenidos digitales de los adolescentes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, perteneciente al pueblo indígena Ese Eja. Y cuenta con 2 secciones, de las cuales la primera cuenta con 5 preguntas, la segunda con 8, sumando un total de 13 preguntas.

Mientras que, la segunda parte del cuestionario pertenece a la variable de Interacción social de los adolescentes de la comunidad indígena Infierno, la cual cuenta con 2 secciones: la primera con 6 preguntas, la segunda con 2, sumando un total de 8 preguntas.

Este instrumento fue validado por tres expertos (Anexo 4) utilizando la Prueba de Validez V de Aiken (Anexo 5). Además, se aplicó la prueba de confiabilidad del Alfa de Cronbach (Anexo 6). Para el cálculo de la validez, se empleó la fórmula de la V de Aiken:

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

donde ( S ) es la suma de las puntuaciones asignadas por los expertos, ( n ) es el número de expertos, y ( c ) es el número de categorías de la escala utilizada.

En la proyección del cálculo de los valores, se encontró una valoración de 0.819, lo que aprueba el instrumento. Los aspectos mejor ponderados fueron la relevancia con 0.837 y la claridad con 0.817, mientras que el aspecto con menor puntuación fue la coherencia con 0.802. Por tanto, estos valores están por encima del valor esperado de 0.60 demostrando que es válido para su aplicación.

Asimismo, para la confiabilidad se utilizó la prueba del Alfa de Cronbach, empleando la fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Al desarrollar la fórmula el resultado arrojó un valor de 0.080 lo cual pertenece al rango de confiabilidad de excelente confiabilidad.

Complementariamente se aplicó la técnica de la entrevista, definida por Kauffmann (2021) como una técnica blanda de fácil acceso en la que el investigador entabla una conversación con el entrevistado. Esta técnica se realiza en torno a preguntas enfocadas con el objetivo de la investigación el cual consiste en identificar los medios digitales utilizados con mayor frecuencia y su relación con determinadas experiencias e interpretaciones de los comportamientos de los entrevistados con sus grupos sociales.

Esta técnica se aplicó tanto a estudiantes como a la autoridad de la Institución educativa. La primera entrevista (Anexo 2) fue desarrollada a través de una guía de 14 preguntas aplicada a 8 estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao en dos grupos diferentes de acuerdo a las edades de los participantes, registradas por medio de una grabadora. A cada uno de los 8 entrevistados se le asignó un código quedando distribuidos de la siguiente manera:

- EM01 - Mujer de 12 años, primero de secundaria
- EM02 - Mujer de 12 años, primero de secundaria
- EM03 - Mujer de 12 años, primero de secundaria
- EM04 - Mujer 13 años, segundo de secundaria
- EM05 - Mujer 12 años, primero de secundaria
- EM06 - Mujer 16 años, quinto de secundaria
- EV01 - Varón de 17 años, quinto de secundaria
- EV02 - Varón de 17 años, quinto de secundaria

Asimismo, se aplicó una entrevista al director de la Institución Educativa (Anexo 3) para conocer aspectos relacionados con los usos tecnológicos dentro del proceso de enseñanza de aprendizaje;



así como las iniciativas de revaloración de las prácticas culturales conducentes al fortalecimiento de la identidad de los educandos. Este instrumento estuvo constituido por 7 preguntas, habiéndose codificado al participante de la siguiente manera: DIE01.

#### **3.3.4. Procesamiento y análisis de datos**

Se obtuvo los datos del director de la Institución Educativa y coordinó el desarrollo de las encuestas y entrevistas aplicadas a los estudiantes, gestionada a través de una solicitud de permiso (Anexo 7). Para la ejecución de la encuesta, se realizó una reunión previa con el director para que brinde información sobre la comunidad, los estudiantes y la dinámica de sus interacciones. Luego, se procedió a aplicar el instrumento por grados, desde primero a quinto de secundaria.

Para el procesamiento de los datos obtenidos en función al objetivo general y específicos, se utilizó la estadística descriptiva e inferencial mediante la clasificación y organización de la tabulación de datos obtenidos a través de Excel, lo que permitió la elaboración de tablas y figuras. Para el análisis de datos y contrastación de la hipótesis se empleó el software SPSS V 26.0 considerando que se trata de una herramienta versátil y con capacidad de administración de datos estadísticos. Además, se aplicó la prueba estadística del Chi-cuadrado de Pearson (Anexo 10) y el coeficiente de correlación para la confirmación de la hipótesis propuesta.

Primero se sacaron los cálculos por ambas variables, los cuales fueron los contenidos digitales y la interacción. Posteriormente, se organizaron las dimensiones y subdimensiones de forma manual a través de distintos apartados para finalmente obtener los resultados por cada pregunta y calcular los baremos respectivos, los cuales fueron elaborados para establecer los niveles de alto, medio y bajo usados en las figuras y tablas para presentar los resultados cuantitativos.

Para el cálculo de los baremos se debe encontrar el puntaje mínimo y máximo, por lo que se multiplica el total de indicadores de cada subdimensión, por consiguiente. Ambos resultados se restan y dividen entre el total de los rangos correspondientes. Este resultado se suma con el rango mínimo inicialmente calculado y se determina el tope de cada rango respectivamente.

***Escala de medición de los baremos de la variable independiente:***

***Contenidos digitales***

Alto	104	140
Medio	65	103
Bajo	28	64

*Fuente:* Elaboración propia

***Escala de medición de los baremos de la variable dependiente:  
Interacción de los adolescentes***

Alto	41	55
Medio	26	40
Bajo	11	25

*Fuente:* Elaboración propia

***Escala de medición de la dimensión de Medios digitales de la  
variable independiente***

Alto	74	100
Medio	47	73
Bajo	20	46

*Fuente:* Elaboración propia

***Escala de medición de la dimensión de valoración de consumo***

*de medios digitales de la variable independiente*

---

Alto	14	20
Medio	9	13
Bajo	4	8

---

*Fuente:* Elaboración propia

*Escala de medición de la dimensión de grupos sociales de la variable dependiente*

---

Alto	14	20
Medio	9	13
Bajo	4	8

---

*Fuente:* Elaboración propia

*Escala de medición de la dimensión de valoración de grupos sociales de la variable dependiente*

---

Alto	19	25
Medio	12	18
Bajo	5	11

---

*Fuente:* Elaboración propia

*Escala de medición de la dimensión de modalidades de*

*interacción de la variable dependiente*

Alto	8	10
Medio	5	7
Bajo	2	4

*Fuente:* Elaboración propia

La elaboración de los baremos de cada dimensión y subdimensión permitió la aplicación de la Prueba Chi - cuadrado la cual se realizó en una hoja de cálculo y determinó el coeficiente de correlación para la confirmar la hipótesis:

***Procedimiento para el cálculo del Chi Cuadrado***

***Paso 1. Distribución de los valores observados:***

**VALORES OBSERVADOS (O)**

<i>Contenidos Digitales</i>	<i>Interacción Social</i>			<i>TOTAL</i>
	<i>Bajo</i>	<i>Medio</i>	<i>Alto</i>	
Bajo	10	0	0	10
Medio	1	14	0	15
Alto	0	5	3	8
TOTAL	11	19	3	33

***Paso 2. Cálculo de los valores esperados:***

(B)(B)	=	11 x 10	/	33	=	3.3
(M)(B)	=	11 x 15	/	33	=	5.0
(A)(B)	=	11 x 08	/	33	=	2.7
(B)(M)	=	19 x 10	/	33	=	5.8
(M)(M)	=	19 x 15	/	33	=	8.6
(A)(M)	=	19 x 08	/	33	=	4.6
(B)(A)	=	03 x 10	/	33	=	0.9
(M)(A)	=	03 x 15	/	33	=	1.4
(A)(A)	=	03 x 08	/	33	=	0.7

### VALORES ESPERADOS (E)

<i>Contenidos Digitales</i>	<i>Interacción Social</i>			<i>TOTAL</i>
	<i>Bajo</i>	<i>Medio</i>	<i>Alto</i>	
Bajo	3.3	5.8	0.9	10.0
Medio	5.0	8.6	1.4	15.0
Alto	2.7	4.6	0.7	8.0
TOTAL	11.0	19.0	3.0	33.0

### Paso 3. Cálculo del Chi Cuadrado

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\begin{aligned} \chi_c^2 = & ((10 - 3.3)^2/3.3) + ((1 - 5)^2/5) + ((0 - 2.7)^2/2.7) + ((0 - 5.8)^2/5.8) + ((14 - \\ & 8.6)^2/8.6) \\ & + ((5 - 4.6)^2/4.6) + ((0 - 0.9)^2/0.9) + ((0 - 1.4)^2/1.4) + ((3 - 0.7)^2/0.7) \end{aligned}$$

$$\chi_c^2 = 13.36 + 3.2 + 2.66 + 5.75 + 3.34 + 0.03 + 0.90 + 1.36 + 7.22$$

$$\chi_c^2 = 37.82$$

### Paso 4. Identificación del Chi Cuadrado de Tabla

- Grado de Libertad:  $V = (N^\circ \text{ columnas} - 1) (N^\circ \text{ filas} - 1)$
- Entonces:  $(3-1) (3-1) = 2 \times 2 = 4 \text{ g.d.l}$
- El valor estándar de  $p = 0.05$  (5%) con 4 g.d.l es 9.488

<i>X<sup>2</sup> Calculado</i>	<i>X<sup>2</sup> Tabla</i>
37.82	9.488

Por tanto:

- Si  $X^2 \text{ Calculado} > X^2 \text{ Tabla}$ , entonces existe efecto o relación entre las variables
- Si  $X^2 \text{ Calculado} < X^2 \text{ Tabla}$ , entonces no existe efecto o relación entre las variables

De acuerdo a los resultados:

**$X^2$  Calculado >  $X^2$  Tabla = 37.82 > 9.488**

Por tanto, existe una relación medianamente significativa entre las variables (contenidos digitales e interacciones sociales)

En el caso de las entrevistas, se hizo una selección conveniencia a 8 estudiantes. Esta tuvo una duración promedio de 6 minutos con cada uno de ellos, habiéndose realizado en la oficina de dirección de la I.E. Posteriormente, la información recolectada en las grabaciones fue transcritas de forma manual a través de un documento Word.

Finalmente, se viabilizó la entrevista al director de la Institución Educativa y se obtuvo información relevante que resultó útil para reforzar los resultados. Su transcripción también se realizó manualmente.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Presentación de resultados

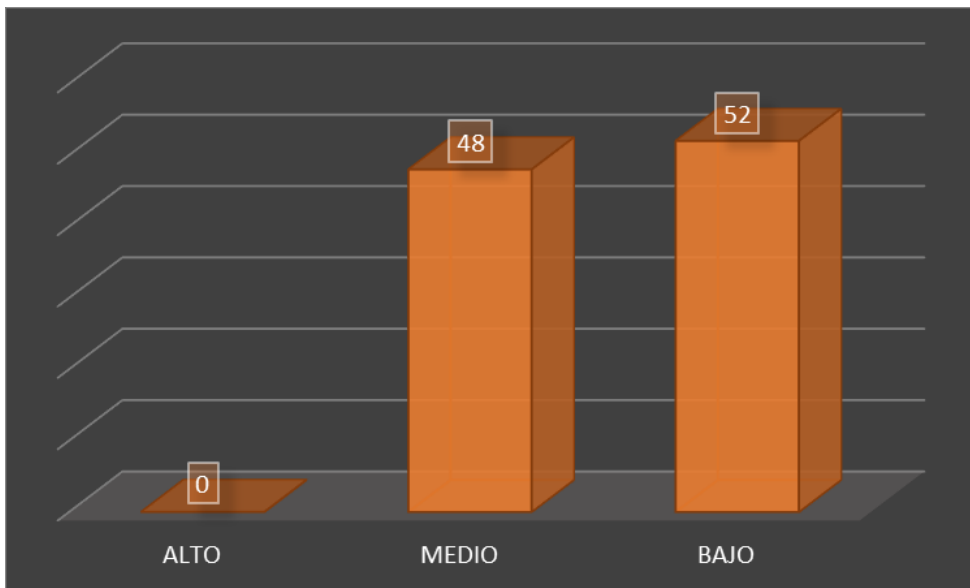
#### 4.1.1. Presentación de resultados cuantitativos

Los resultados se presentan de acuerdo al orden de los objetivos específicos:

En cuanto al primer objetivo específico el cual propone *reconocer la frecuencia de consumo de los contenidos digitales por los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios*. Se obtuvo que:

#### Figura 1

*Frecuencia de consumo de los contenidos digitales por los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.*



*Fuente:* Equipo de investigación, Puerto Maldonado, 2023.

En la figura 1 se observa un predominio de nivel bajo en el consumo de contenidos digitales, de manera general, por los escolares de la Institución educativa Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios. En este nivel se alcanzó un porcentaje de 52%, encontrándose un segundo grupo en el nivel medio con 48%.

**Tabla 1*****Frecuencia de consumo de contenidos digitales por los estudiantes de la I.E Bilingüe Shajao***

Tipos de contenido	Educativos		Interacción		Entretenimiento		Emocional		Promocional	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Medio	13	39.4	9	27.3	18	54.5	16	48.5	5	15.2
Bajo	20	60.6	24	72.7	15	45.5	17	51.5	28	84.8
Total	33	100	33	100	33	100	33	100	33	100

*Fuente:* Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

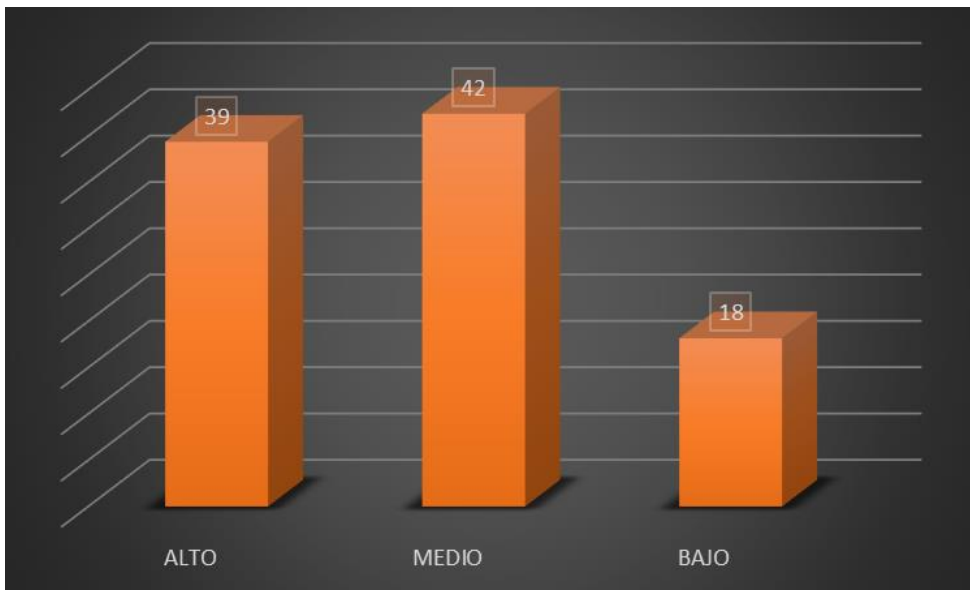
En la tabla 1 se observa que un 54.5% de los estudiantes de la comunidad Infierno consumen contenidos de entretenimiento, perteneciendo a un nivel medio. Por otra parte, en el nivel bajo se observa que el 84.8% de los estudiantes no consumen contenidos promocionales.



El segundo objetivo que se propuso *identificar la frecuencia de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio*, se obtuvo lo siguiente:

**Figura 2**

*Frecuencia de consumo de los medios digitales por los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.*



*Fuente:* Equipo de investigación, Puerto Maldonado, 2023.

La figura 2 describe el consumo de los medios digitales de los estudiantes. En los resultados se observa el predominio del nivel medio con 42%, seguido de un nivel alto con un 39%; en tanto que, el nivel bajo alcanza un promedio de 18%.

**Tabla 2*****Frecuencia de uso de redes sociales por parte de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao***

Redes sociales	Tik Tok		Whatsapp		Instagram		Youtube		Facebook		Twitter	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	7	21.2	0	0	0	0	3	9.1	1	3.0	20	60.6
Medio	13	39.4	8	24.2	16	48.5	24	72.7	8	24.2	10	30.3
Bajo	13	39.4	25	75.8	17	51.5	6	18.2	24	72.8	3	9.1
Total	33	100	33	100	33	100	33	100	33	100	33	100

*Fuente:* Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

En la tabla 2 se aprecia que dentro del rango alto, los estudiantes de la comunidad Infierno usan la red social Twitter representando a un 60.6%. Por otra parte, dentro de rango medio destaca la red social YouTube con un 72.7% y finalmente en el rango bajo destacan la redes sociales de Whatsapp 75.8% y Facebook 72.8%.

**Tabla 3*****Frecuencia de uso de plataformas streaming de adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios***

Plataformas Streaming	Spotify		YouTube		Netflix		HBO		Twitch		Otras	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	15	45.5	3	9.1	16	48.5	0	0	0	0	14	42.4
Medio	14	42.4	24	72.7	12	36.4	27	81.8	28	84.8	17	51.5
Bajo	4	12.1	6	18.2	5	15.1	6	18.2	5	15.2	2	6.1
Total	33	100	33	100	33	100	33	100	33	100	33	100

*Fuente:* Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

En la tabla 3 se observa que dentro del rango alto, los estudiantes de la comunidad Infierno, usan la plataforma streaming Netflix con mayor frecuencia, representando con un 48,5%, Por otro lado, dentro del rango medio, destaca la plataforma Twitch con un 84,8%. Finalmente, las plataformas que menos frecuencia de uso tienen son YouTube y HBO con un 18,2%.

**Tabla 4**

*Frecuencia de consumo de plataformas académicas de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios*

Plataformas Académicas	Google		Google Académico		Bibliotecas digitales		Blogs		Otros	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	0	0	3	9.1	11	33.3	11	33.4	9	27.3
Medio	9	27.3	20	60.6	16	48.5	18	54.5	21	63.6
Bajo	24	72.7	10	30.3	6	18.2	4	12.1	3	9.1
Total	33	100	33	100	33	100	33	100	33	100

*Fuente:* Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

En la tabla 4 se observa que, dentro del rango alto, la plataforma académica que tiene mayor frecuencia de consumo por parte de los estudiantes de la comunidad Infierno son los blogs, representando con un 33.4%. Mientras que, dentro del rango medio, destacan otras plataformas con un 63.6%. Finalmente, la plataforma académica que tiene menor frecuencia de consumo es Google con un 72.7%.

**Tabla 5**

*Frecuencia de uso de otros medios en internet de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios*

Otros contenidos	Videojuegos		Otros fines	
	F	%	F	%
Alto	6	18.2	0	0
Medio	11	33.3	18	54.5
Bajo	16	48.5	15	45.5
Total	33	100	33	100

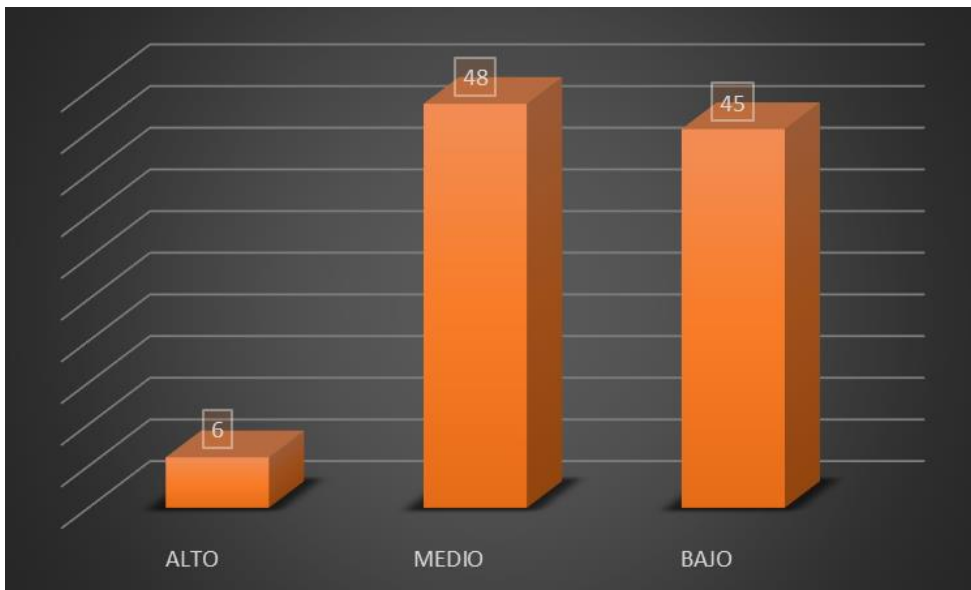
*Fuente:* Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

En la tabla se observa que, dentro del rango bajo, los estudiantes de la comunidad Infierno casi nunca prefieren por usar videojuegos a través de internet, lo que representa a un 48,5%. Asimismo, dentro del rango medio, los estudiantes optan por el uso de medios para otros fines, representado con un 54,5%.

Respecto al tercer objetivo consiste en *establecer el nivel de valoración de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio*. Se encontró lo siguiente:

**Figura 3**

*Valoración de consumo de los medios digitales por los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.*



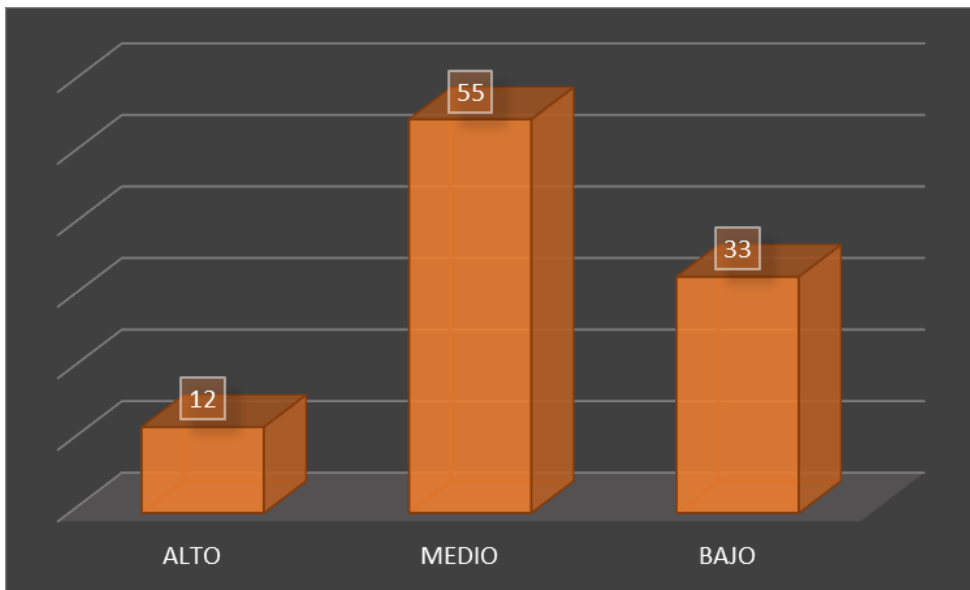
*Fuente:* Equipo de investigación, Puerto Maldonado, 2023.

La figura 3 presenta un predominio de nivel medio en cuanto a la valoración de consumo de los medios digitales de los estudiantes. En este nivel se alcanzó un porcentaje de 48%, seguido del nivel bajo con un 45% y finalmente con un 6% en el nivel alto.

En el cuarto objetivo específico *definir el grado de las interacciones digitales en los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales primario y secundario*. Se pudo encontrar que:

**Figura 4**

*Grado de las interacciones digitales de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales*



*Fuente:* Equipo de investigación, Puerto Maldonado, 2023.

En la figura 4 relacionada a las interacciones digitales que los estudiantes tienen con sus grupos sociales primarios (familia y amigos); y secundarios (grupos de estudio), se observó que predomina el nivel medio con un 55%, seguido del nivel bajo representado con un 33% que indica que en los estudiantes no predominan las interacciones digitales, a diferencia del 12%, representando al nivel alto quienes valoran esta interacción e interactúan digitalmente con sus grupos sociales.

**Tabla 6**

*Grado de las interacciones digitales de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales*

Grupos sociales	Familiares		Compañeros		Amigos		Docentes	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	1	3	0	0	11	3	1	3
Medio	15	45.5	21	63.6	14	42.4	21	63.6
Bajo	17	51.5	12	36.4	18	54.6	11	33.4
Total	33	100	33	100	33	100	33	100

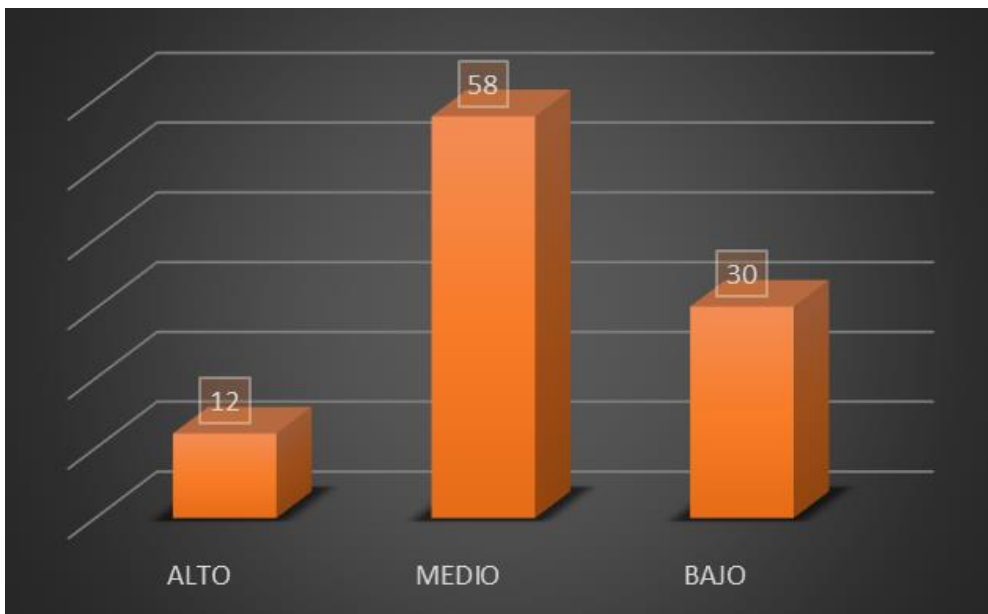
*Fuente:* Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

En la Tabla 6 se observa que, dentro del rango alto, el 3% de los estudiantes de la comunidad Infierno prefiere interactuar digitalmente con sus familiares, amigos y docentes. Por otra parte, dentro del rango medio, el 63,6% de los estudiantes interactúan con sus compañeros y docentes de forma digital. Finalmente, el 54,6% de estudiantes no interactúa digitalmente con sus amigos y el 51,5% no interactúa con sus familiares.

En el quinto objetivo específico *establecer el nivel de valoración de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a la relación con sus grupos sociales primarios y secundarios*. Se pudo encontrar que:

**Figura 5**

*Nivel de valoración de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales primarios y secundarios*



*Fuente:* Equipo de investigación, Puerto Maldonado, 2023.

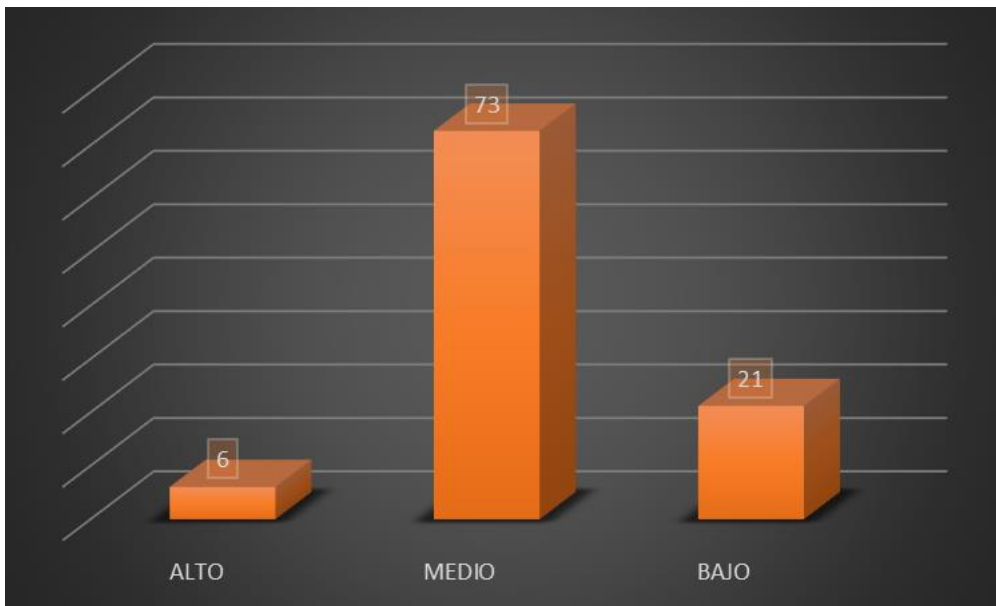
En la figura 5 que consiste en el nivel de valoración de los adolescentes respecto a sus grupos sociales (primarios y secundarios) se identifica un predominio de un nivel medio con un 58%, seguido del nivel bajo con 30% y finalmente, representando a un nivel alto, el 12%.



En el sexto objetivo específico *establecer el nivel de valoración de las modalidades de interacción digital que tienen los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.* Se pudo encontrar que:

**Figura 6**

*Nivel de valoración de las modalidades de interacción digital que tienen los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios*



Fuente: *Equipo de investigación, Puerto Maldonado, 2023.*

En la figura 6 relacionada a la valoración de las modalidades de interacción digital que tienen los estudiantes, los cuales incluyen la interacción con dispositivos tecnológicos y su red de contactos, predomina el nivel medio con un 73% debido a que los estudiantes prefieren interactuar de forma digital a través de esas modalidades. Por otra parte, un 21% que indica un nivel bajo, pertenece a aquellos estudiantes que no interactúan por dispositivos tecnológicos ni con su red de contactos. Finalmente, representando a un nivel alto, sólo un 6% está de acuerdo en emplear estas modalidades de interacción.

Por todo lo expuesto en el análisis de relación de las variables como objetivo general se propuso *determinar si existe relación entre los contenidos digitales consumidos y la interacción social de los adolescentes estudiantes de secundaria de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno – Madre de Dios*, por lo tanto, se procedió a contrastar la hipótesis con la prueba de Chi-cuadrado de Pearson a través de los siguientes pasos:

**Tabla 7**

*Valores Observados (O) en prueba de hipótesis*

Contenidos digitales	Interacción social			Total
	Bajo	Medio	Alto	
Bajo	10	0	0	10
Medio	1	14	0	15
Alto	0	5	3	8
Total	11	19	3	33

*Fuente:* Elaboración propia

**Tabla 8**

*Valores Esperados (E) en prueba de hipótesis*

Contenidos digitales	Interacción social			Total
	Bajo	Medio	Alto	
Bajo	3.33	5.75	0.90	10.0
Medio	5.00	8.63	1.36	15.0
Alto	2.66	4.60	0.72	8.0
Total	11.0	19.0	3.0	33.0

*Fuente:* Elaboración propia

El resultado de la aplicación de la prueba del Chi-cuadrado de Pearson (Anexo 10) fue de 37, 82 al cual le corresponde una proyección de 4 grados de libertad g.d.l. (9.488). Se pudo determinar que el chi cuadrado calculado es mayor que el chi cuadrado de tabla. Por lo que, se rechaza la hipótesis nula y se confirma la hipótesis propuesta, la cual indica que existe una relación medianamente significativa entre los contenidos digitales consumidos y la interacción social de los adolescentes estudiantes de secundaria de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno – Madre de Dios.

#### 4.1.2. Presentación de resultados cualitativos

Para contrastar los resultados anteriores, a continuación, se detallan los resultados de las entrevistas realizadas a ocho estudiantes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios:

**Tabla 9**

*Frecuencia de consumo de contenidos digitales por los estudiantes de la I.E Bilingüe Shajao*

Objetivo específico	Pregunta	Respuesta	Ideas clave
Determinar la frecuencia de consumo de los contenidos digitales por los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.	<b>¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir?</b>	EM02 "A las 2:00 P.M me voy a mi casa, como, <b>agarro un rato el celular</b> y luego me pongo a hacer las cosas de la casa. A veces mi papá me lleva a la chacra, y regresamos a las 5 o 6, después de eso, hacemos la comida y comemos, <b>agarramos una hora el celular</b> y luego dormimos".	En los distintos entrevistados no existe un patrón respecto al tiempo de uso debido del internet, en algunos casos se observa un comportamiento de mucha frecuencia y en otros de manera moderada.
		EM04 "Miro mi celular".	
		EV02 "Salgo del colegio, hago tarea y <b>también veo tiktoks</b> ".	

<p><b>¿Cuándo ingresas a internet, por lo general, qué sueles hacer? Que haga una descripción detallada.</b></p>	<p>EM01 " Uso internet de forma interdiaria. A veces, <b>aparte de utilizar el internet para hacer mi tarea, lo utilizo para ver videos</b>".</p>	<p>Se identifica que la mayoría de los entrevistados ingresa a internet para ver videos; por otra parte, algunos de ellos también optan por hacer uso del internet para realizar sus tareas. Mientras tanto, una pequeña parte lo usa para hablar con familiares y aprender un nuevo idioma.</p>
	<p>EM02 "Aparte de <b>investigar para hacer mis tareas</b>, miro videos, la mayoría de <b>videos</b> que veo son sobre <b>reflexiones de la vida.</b>"</p>	
	<p>EM03 "A veces <b>miro videos</b> porque me entretiene".</p>	
	<p>EM04 "Me gusta ver <b>videos</b> y también <b>aprendo un poco de coreano.</b>"</p>	
	<p>EM05 "Uso el internet para <b>hablar con mis amigos</b> y con <b>mi hermano</b> que no está en mi casa."</p>	
	<p>EM06 " Uso el internet para <b>mirar videos</b>. Busco el tema que me interesa y lo encuentro en google.</p>	
	<p>EV01 "Uso el internet para <b>mirar videos</b> y <b>hacer tareas.</b>"</p>	
	<p>EV02 "Uso el internet para <b>mirar videos</b> y <b>hacer tareas.</b>"</p>	

*Fuente:* Resultados de la entrevista aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

**Tabla 10**

*Frecuencia de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio.*

<b>Objetivo específico</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Ideas clave</b>
<p>Identificar la frecuencia de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio.</p>	<p><b>¿Con qué redes sociales cuentas actualmente? ¿Por qué? ¿Qué te gusta de esas redes sociales?</b></p>	<p>EM01: "<b>Cuento con Facebook e Instagram.</b> Lo que me gusta de Facebook es que a veces veo videos e información sobre una persona".</p>	<p>En cuanto a las redes sociales con los que los entrevistados cuentan, se identifica una predominancia de la red social Facebook, seguido de WhatsApp e Instagram. Mientras que Telegram, Kawai y Messenger, se identifica que no muchos cuentan con esas redes sociales.</p>
		<p>EM02 " Cuento con <b>TikTok</b>, ahí miro videos."</p>	
		<p>EM04 "Solo uso <b>Facebook, WhatsApp y Messenger.</b> Me gusta porque puedo ver lo que yo quiero y me entretengo y distraigo un rato."</p>	
		<p>EM05 "<b>Tengo Facebook, WhatsApp, Tik Tok y Kawaii.</b> Me gustan estas redes porque me entretengo".</p>	
		<p>EM06 "Tengo <b>Instagram, Facebook, WhatsApp y Telegram.</b> Me gustan porque me puedo entretener y puedo ver cosas sobre cocina."</p>	

	<p>EV01 "<b>Cuento con Facebook, Instagram y WhatsApp.</b> Me gustan porque me distraen y me entretienen".</p> <p>EV02 "Yo cuento con <b>Telegram, WhatsApp, Facebook e Instagram.</b> Me gusta porque me entretiene."</p>	
<p><b>¿Tienes facilidad para acceder a internet?</b></p>	<p>EM01 "Sí, tengo un celular".</p> <p>EM02 "Sí, ingreso a internet casi <b>todos los días.</b>"</p> <p>EM03 "A veces".</p> <p>EM04 "Sí tengo facilidad, <b>uso internet interdiariamente</b>".</p> <p>EM05 "Sí, tengo facilidad."</p> <p>EM06 "Sí, tengo facilidad".</p> <p>EV01 "Sí, tengo facilidad".</p> <p>EV02 "Sí, tengo facilidad".</p>	<p>En los distintos entrevistados existe un patrón en cuanto a su facilidad para acceder a internet.</p>
<p><b>¿Qué tecnología utilizas con frecuencia para ingresar a internet?</b></p>	<p>EM01 "Cuando estoy con mi hermano, me presta su laptop y la utilizo más que el celular".</p> <p>EM02 "Solo celular."</p>	<p>Se identifica que la mayoría de los entrevistados ingresa a internet a través de su</p>

		EM03 "Uso el celular."	celular y una mínima parte, su laptop.
		EM04 "Solo uso el celular. "	
		EM05 "Solo uso un celular"	
		EM06 "Utilizo el celular."	
		EV01 "Solo tengo celular".	
		EV02 "Solo tengo celular."	

*Fuente:* Resultados de la entrevista aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

**Tabla 11**

*Valoración de consumo de los medios digitales por los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao*

<b>Objetivo específico</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Ideas clave</b>
Determinar el nivel de valoración de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio.	<b>¿Qué tan importante es el uso de internet en tu vida? ¿Cómo te ayuda o cómo te afecta?</b>	EM01 " Considero que el <b>internet es importante</b> porque a veces tengo unas tareas que no las entiendo y ahí <b>acudo a internet para buscar información</b> ".	La mayoría de entrevistados considera que el uso de internet en su vida es importante, mientras que un entrevistado considera que no.
		EM02 "Considero que el <b>internet es importante</b> porque a veces <b>tengo unas tareas para investigar.</b> Aunque <b>también juego.</b> A	

		<p>veces me afecta porque mi papá y mi mamá <b>me dicen que me vuelve más sonsa</b>, es decir, me distraigo fácilmente."</p>	
		<p>EM03 "Considero que el <b>internet no es tan importante</b>".</p>	
		<p>EM04 "Considero que el <b>internet es importante. Me ayuda al momento de hacer mis tareas y para entretenerme</b>. Me gusta ver fotos y vídeos de K-POP, me gusta BTS".</p>	
		<p>EM05 "Considero que el internet <b>me ayuda al momento de hacer mis tareas y entretenerme</b>."</p>	
		<p>EM06 "Considero que sí es importante, me ayuda."</p>	
		<p>EM07 "Considero que sí es importante porque <b>me ayuda a hacer mis tareas</b> y sirve para muchas cosas".</p>	



		EM08 "Es importante al momento que <b>hago tareas</b> . Sí nos ayuda."	
	<b>¿Qué es lo que no te gusta de internet y las redes sociales?</b>	EM01 "Que a veces publican cosas que no te gustan. Me gustan los memes, <b>hay algunas publicaciones que no son de mi interés.</b> "	La mayoría de entrevistados coincide en que lo que no les gusta de internet son algunas publicaciones que no son de su interés, tratándose de anuncios o publicaciones que ya no son el mismo tipo de contenido. Por otra parte, un entrevistado afirma que otra de las cosas que no le gusta de internet es recibir mensajes y personas que no conocen.
		EM02 "Que a veces me <b>mandan mensajes otras personas</b> , mayormente hombres que no conozco, y por eso los elimino o bloqueo".	
		EM06 "No me gusta que <b>en Facebook aparecen muchos anuncios</b> ".	
		EM07 "No me gusta que <b>las publicaciones ya no son como antes</b> . Cuando se publican memes, después salen otras cosas".	

*Fuente:* Resultados de la entrevista aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

**Tabla 12**

*Nivel de interacción digital en los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao respecto a sus grupos sociales primarios y secundarios.*

OBJETIVO ESPECÍFICO	PREGUNTA	RESPUESTA	IDEAS CLAVE
Definir los niveles de las interacciones digitales en los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales primarios y secundarios.	<b>¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tu familia? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?</b>	EM01 "Sí, lo uso para comunicarme con mi familia. No lo hago de manera personal porque mayormente porque están lejos".	La mayoría de entrevistados coinciden en que usan el internet y las redes sociales para comunicarse con su familia; sin embargo, no todos tiene la misma frecuencia de uso debido a que varía depende de que tan lejos estén sus familiares.
		EM02 "Sí. Yo lo hago para conversar con mi mamá"	
		EM03 "Solo me comunico con mis familiares por llamada".	
		EM04 "Sí, pero <b>no mucho</b> . No lo hago de forma directa porque da miedo. Les pregunto cómo están y qué están haciendo".	
		EM05 "Sí. No lo hago de forma directa porque están lejos."	
		EM06 "Sí. <b>No lo hago de forma directa porque</b>	

		<p><b>estamos lejos</b> y eso hace que nos comuniquemos por internet".</p>	
		<p>EV01 "Sí. Yo lo hago para conversar con mi mamá".</p>	
		<p>EV02 "Sí. Uso WhatsApp y Facebook para hacerlo".</p>	
	<p><b>¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus amigos más cercanos? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?</b></p>	<p>EM01 "Sí, porque mi amigo vive allá y por acá (como si estuvieran lejos) y por eso nos comunicamos. <b>Hablo con ellos sobre lo que hicimos cuando estuvimos juntos</b>".</p>	<p>Se identifica que todos los entrevistados utilizan el internet y las redes sociales para comunicarse con sus amigos más cercanos; sin embargo, existen diferentes patrones sobre su uso y sobre qué hablan.</p>
		<p>EM02 "Sí, lo hago con mis amigos. <b>A veces por chat porque estamos lejos</b>, pero también a veces de forma directa".</p>	
		<p>EM04 "Sí, hablo con mis amigos. Hablo con ellos <b>sobre lo que hicimos y lo que haremos en nuestro día.</b>"</p>	
		<p>EM05 "Sí, también hablo con mis amigos. <b>Hablo con ellos para preguntarles cómo</b></p>	

		<p><b>están, qué hacen, saber si están bien o mal".</b></p>	
		EM06 "Sí, también hablo con mis amigos <b>pero solo de vez en cuando</b> ".	
		EM07 "Sí, también hablo con mis amigos para saber cómo ha estado su día".	
		EM08 "Sí, lo utilizo para contactarme con mis amigos de otros lados también".	
	<p><b>¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus profesores y compañeros de estudio? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?</b></p>	<p>EM01 "Para comunicarme con mis profesores y compañeros uso WhatsApp. Más que todo <b>para preguntar sobre tareas o sino de lo que hicimos en clases.</b>"</p>	<p>Se identifica que la mayoría de los entrevistados utilizan internet y redes sociales para comunicarse con sus compañeros de estudio y hablar sobre asuntos relacionados a sus clases y tareas. Sin embargo, no hacen uso del internet para comunicarse con sus profesores.</p>
	EM02 "Solo <b>me comunico con mis compañeros, con mis profesores no.</b> Converso con ellos sobre qué vamos a hacer, si vamos a venir al colegio o si estamos bien o mal".		
	EM03 "No, me pongo al día recién al día siguiente y si		

		faltaré les <b>pido permiso a los profesores por llamada.</b> "	
		EM04 "Sí, también, hablo con ellos para que me ayuden en la tarea".	
		EM05 " A veces los llamo porque tengo dudas sobre las tareas."	
		EM06 "Sí, también con ellos <b>para saber cosas</b> como por qué no vinieron al colegio".	
		EV01 "Sí, hablo con ellos para <b>preguntarles sobre las tareas.</b> A veces vuelvo a preguntarles de forma directa."	
		EV02 "Sí, lo utilizo para contactarme con mis compañeros <b>para preguntarles sobre tareas.</b> "	
	¿Desde qué empezaste a utilizar internet y redes sociales has conocido nuevas personas? ¿Quiénes son?	EM01 "Sí, conocí nuevas personas. Algunos <b>son de aquí (de la comunidad),</b> algunos son <b>de Puerto,</b> pero <b>prácticamente conozco a todas las personas con las que hablo.</b> Converso con	La mayoría de entrevistados afirma que conocieron a nuevas personas a través de internet y redes sociales. Sin embargo, no existe un patrón específico con

	<p><b>¿Dónde viven? ¿De qué conversan?</b></p>	<p>ellos <b>sobre lo que pasa en nuestros días.</b>"</p> <p>EM02 " Sí, pero nunca hablé con esas personas. Me enviaron mensajes pero yo no les respondo".</p> <p>EM04 "Sí, conocí nuevas personas. Algunas <b>son de Puerto Maldonado y otras de Lima.</b> Hablo con ellas <b>sobre el K-POP.</b>"</p> <p>EM05 "Sí, conocí a nuevas personas. <b>Son de Puerto Maldonado</b> y también hablo con mi prima que está en Lima. <b>Converso con ellos todos los días,</b> para saber cómo están".</p>	<p>respecto a su uso, ya que algunas conversan con las personas que conocieron y otras no responden. Por otra parte, afirman que las personas que conocieron son de la misma región, mientras que otras que son de otras partes del país.</p>
	<p><b>¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir?</b></p>	<p>EM01 "Cuando me levanto, <b>ayudo a mi tía a lavar los platos.</b> (...) En la tarde, me baño y <b>mi tía me dice que vamos a cenar,</b> hacemos la comida, comemos, ordenamos todos los platos, miramos tele y de ahí vamos a dormir. "</p>	<p>Se identifica que las personas entrevistadas interactúan en su día a día con sus familiares, al momento de hacer las tareas del hogar e ir al colegio.</p>

		<p>EM02 "De lunes a viernes, me levanto para alistarme e ir al colegio, <b>mi papá me viene a dejar.</b> A las 2:00 P.M me voy a mi casa, como, agarro un rato el celular y luego me pongo a hacer las cosas de la casa. <b>A veces mi papá me lleva a la chacra,</b> y regresamos a las 5 o 6.</p>	
		<p>EM03 "Me levanto a alistarme para ir al colegio. A veces llego a mi casa y barro la casa y <b>ayudo a mi mamá.</b> También <b>ayudo a mis hermanos</b> a alistar sus cuadernos. Hago mis tareas en la tarde."</p>	
		<p>EM05 "<b>Le ayudo en casi todas las cosas a mi mamá.</b> Antes de ir al colegio siempre me baño, luego regreso, le ayudo otra vez a mi mamá con las cosas.</p>	

*Fuente:* Resultados de la entrevista aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

**Tabla 13**

*Nivel de valoración de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao respecto a la relación con sus grupos sociales primarios y secundarios.*

<b>Objetivo específico</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Ideas clave</b>
<p>Determinar el nivel de valoración de los adolescentes de la I.E. bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a la relación con sus grupos sociales primarios y secundarios.</p>	<p><b>Además del español ¿hablas otra lengua?</b></p>	EM01 "Sí hablo, Harákmbut. Y quiero aprender inglés."	<p>Se identifica que la mayoría de los entrevistados no habla el Ese Eja, a pesar de ser su lengua materna. Sin embargo, una pequeña cantidad hablan otros idiomas y lenguas como Harákmbut, inglés y portugués.</p>
		EM02 "Sí hablo, ese eja, inglés y un poco de portugués".	
		EM03 "Estoy aprendiendo a hablar ese eja y un poco inglés".	
		EM04 "Hablo con un poco de ese eja".	
		EM05 "Hablo un poco de ese eja. Me gusta hablar en ese eja".	
		EV01 "No mucho, el ese eja."	
		EV02 "El ese eja, pero no lo hablo mucho".	
	<p><b>¿Sueles comunicarte con tus amigos, padres, compañeros de</b></p>	EM01 "Con mi tío y mi familia en general. O cuando voy a mi comunidad también hablamos todos."	<p>Los entrevistados no suelen comunicarse con sus amigos, padres, compañeros de escuela o</p>



	<b>escuela o profesores en tu lengua materna?</b>	EM02 "No hablo con mis papás porque ellos no entienden y porque yo tampoco sé muchas palabras".	profesores en su lengua materna.	
		EM03 "Mis papás hablan castellano, no saben ese eja".		
		EM04 "Solo hablo un poco, no sé mucho. Si supiera si me comunicaría con ellos."		
		EM05 "A veces hablo con ellos pero no entienden mucho".		
		EM06 "No mucho, solo en mi curso del colegio, mis papás no saben mucho."		
		EM07 "Mis papás hablan un poco de ese eja pero no hablo la lengua con ellos".		

*Fuente:* Resultados de la entrevista aplicada a los estudiantes del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

Asimismo, se desarrolló una entrevista al director de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, comunidad Infierno – Madre de Dios, para complementar la información obtenida en los anteriores instrumentos.

**Tabla 14**

*Frecuencia de consumo de los medios digitales utilizados por los adolescentes para la búsqueda de contenidos de interés*

<b>Objetivo específico</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Ideas clave</b>
Identificar la frecuencia de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés	<b>¿Utilizan dispositivos tecnológicos para el desarrollo de las clases?</b>	DIE01 “No utilizan más que para alguna actividad como <b>escuchar audios o ver algún video.</b> ”	Los estudiantes no utilizan dispositivos tecnológicos dentro de la I.E, excepto para escuchar audios y ver videos.
	<b>¿Conoce si los estudiantes utilizan algún dispositivo tecnológico como celular o computadora? ¿Para qué?</b>	DIE01 “Hubo un <b>intento de utilización de celulares, pero no se concretó</b> y se cortó porque <b>los estudiantes no están preparados</b> para este tipo de trabajo con tecnologías y solo <b>hacen mal uso.</b> ”	Los estudiantes están expuestos a riesgos al usar dispositivos tecnológicos al ingresar a internet debido a que lo utilizan incorrectamente.
	<b>¿Realizan actividades o uso de las tecnologías con fines</b>	DIE01 “Sí, en ocasiones los estudiantes realizan	En ocasiones, Los estudiantes participan en actividades

	<b>socioambientales? (como la preservación de la cultura y el ambiente)</b>	el uso de la tecnología con esos fines.”	socioambientales mediante el uso de tecnologías. Esto permite enriquecer su educación.
--	---	--	--

*Fuente:* Resultados de la entrevista aplicada al director del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

**Tabla 15**

*Nivel de valoración de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a la relación con sus grupos sociales primarios y secundarios.*

<b>Objetivo específico</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta</b>	<b>Ideas clave</b>
Determinar el nivel de valoración de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a la relación con sus grupos sociales primarios y secundarios.	<b>¿Considera que la identidad de los estudiantes del nivel secundaria se ha ido perdiendo con la globalización?</b>	DIE01 “La identidad cultural de la comunidad ha tenido sus bajos debido a la globalización y producto de ello la moda y las costumbres de afuera han hecho que los estudiantes vean como inapropiado vestir su vestimenta típica.”	Se identifica que existe pérdida de la identidad cultural por parte los estudiantes debido a que la globalización impactó en sus formas de desarrollarse.
	<b>¿Se promueve el fortalecimiento de identidad de los</b>	DIE01 “Se promueve en todo momento el amor y el respeto a la	Se identifica que la Institución Educativa promueve valores y

	<b>adolescentes del nivel secundario?</b>	cultura ese eja. Se explica la importancia de que cada uno valore su identidad y su pertenencia a la comunidad.”	creencias para fortalecer la identidad y cultura Ese Eja en los estudiantes con sus grupos sociales.
	<b>¿Los estudiantes siguen conservando su lengua local, es decir el Ese Eja?</b>	DIE01 “No, ningún estudiante habla su lengua de manera natural. Solo realizan intentos de diálogo con sus pares. Pero se sigue promoviendo el que puedan en algún momento hablar sin dificultad.”	Se identifica que a pesar de que la Institución Educativa promueve la lengua local, los estudiantes no la practican.

*Fuente:* Resultados de la entrevista aplicada al director del Colegio Bilingüe Shajao de la comunidad Infierno, Madre de Dios

## V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados tanto cuantitativos, como cualitativos, se discutirán en el orden de los objetivos específicos, culminando con el objetivo general:

### **Reconocer la frecuencia de consumo de los contenidos digitales por los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.**

Este objetivo reúne información sobre los contenidos digitales los cuales son denominados *pilares* por Campos et al. (2022) quienes los clasifican en cinco tipos: educativos, de interacción, entretenimiento, emocionales y promocionales, y varían de acuerdo al enfoque y estrategias que se buscan establecer entre el público objetivo.

Al respecto, en la figura 1 los resultados indicaron una predominancia en la frecuencia *baja* (52%), en relación a este tipo de contenidos y de acuerdo a la información cualitativa, el tiempo de los adolescentes se enfoca en actividades ajenas al uso de la tecnología, relacionados predominante con los quehaceres del hogar:

“Me pongo a hacer cosas de la casa. A veces mi papá me lleva a la chara... hacemos la comida, comemos, agarramos una hora el celular y luego dormiremos” (EM02).

"Uso internet de forma interdiaria. A veces, aparte de utilizar el internet para hacer mi tarea, lo utilizo para ver videos" (EM01).

Los testimonios, indican que la tecnología no siempre es su prioridad. Esto coincide con la investigación de García (2020), quien considera que los contenidos digitales pueden ser consumidos por distintas audiencias y varían según el contexto, necesidades, intereses y el valor que cada usuario les atribuye.

Al comparar los resultados estadísticos respecto a los tipos de contenidos, en la tabla 1 se describe una mayor aceptación de los contenidos de entretenimiento (54.5%), a pesar que la cifra referida se ubica en el rango medio. Cualitativamente, se identificó que, por lo general, los estudiantes ingresan a internet para la búsqueda de videos, la realización de sus tareas académicas, relacionarse con familiares y aprender un nuevo idioma (inglés, portugués, y coreano).

Esto refleja la diversidad de actividades y necesidades que influyen en el consumo digital de los adolescentes. Al comparar lo mencionado con el estudio de Masaquiza (2018), encontramos similitudes en sus afirmaciones. Concluyó que su muestra estudiada, compuesta por pobladores del pueblo Kichwa Salasaka, tiende a revisar contenidos de entretenimiento, contenido multimedia, consultar las últimas noticias y publicar información personal. Asimismo, Carvajal (2019), concluye que el internet es utilizado para comunicarse, interactuar, informarse e intercambiar ideas, mezclando lo familiar, colectivo, cultural, material y cosmogónico a través de recursos visuales y textuales.

Precisamente, el estudio de Ramos (2021) coincide con la metodología aplicada en la investigación. Las entrevistas semiestructuradas y los cuestionarios con preguntas abiertas permiten explorar las percepciones y experiencias de los adolescentes de manera más profunda. Esta metodología es valiosa para comprender sus comportamientos y actitudes hacia los contenidos digitales.

La teoría de la sociedad de la información está intrínsecamente ligada a la investigación. Según el estudio realizado por Moretti y Aguirre (2020), vivimos en una sociedad donde las relaciones se establecen a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En este contexto, los contenidos digitales desempeñan un papel fundamental, ya que representan el resultado tangible de la sociedad de la información. Estos contenidos digitales abarcan una amplia gama, incluyendo textos, imágenes, videos, música y más. La tecnología digital no solo facilita la creación y distribución de estos contenidos, sino también su acceso rápido y ubicuo para las personas. En definitiva, los contenidos digitales son la manifestación concreta de la era informacional, y su relevancia sigue creciendo a medida que la sociedad se adentra cada vez más en la era digital.

### **Identificar la frecuencia de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio.**

Recordemos que conceptualmente Herrera y Alvarado (2020) clasifican a los medios digitales en los siguientes tipos: motores de búsqueda, redes sociales, plataformas streaming, bibliotecas digitales, aplicaciones móviles y nuevos formatos como medios digitales.

Se encontró en la figura 2 que la frecuencia de consumo de los medios digitales por parte del público estudiado predomina en los niveles medio (42%) y alto (39%), resaltando el uso de los dispositivos móviles (celular) y la laptop. En la investigación de Ramos (2021), estos dispositivos son definidos

como el principal instrumento que los jóvenes utilizan para acceder a internet y hacer uso de las redes sociales, además de registrar sus actividades diarias relacionadas con su vida comunitaria. Es relevante redundar, que si bien es cierto que los estudiantes de la I.E. Bilingüe Shajao, de la comunidad Infierno en Madre de Dios utilizan los medios digitales, no lo hacen con mucha frecuencia por las razones expuestas en la discusión del objetivo anterior.

Respecto al uso de los medios digitales, específicamente, se encontró que:

- Los estudiantes de la comunidad Infierno usan mayoritariamente redes sociales (Tabla 2), tales como: Twitter (60.6%) en rango alto y YouTube (72.7%) en rango medio. En contraposición, los de menor accesibilidad son Whatsapp (75.8%) y Facebook (72.8%), ubicados en el rango bajo. Los resultados coinciden con el estudio de Pardo y Espinoza (2020), en el que refieren que la población estudiada utiliza Facebook, WhatsApp, YouTube y Google para generar discursos propios que les permita intercambiar gustos, creencias, costumbres, sentimientos, etc. con otro grupo de personas, considerando, además, que los públicos juveniles optan por estas redes sociales debido a las habilidades tecnológicas que desarrollaron para comunicarse. Por otra parte, estos resultados también son concordantes con las conclusiones de Cifuentes y Zambrano (2020) cuando refieren que los adolescentes prefieren usar redes sociales como Instagram, Facebook, YouTube y Twitter. Conceptualmente, para Prieto y Moreno (2019), las redes sociales permiten la construcción de espacios y lugares donde las personas comparten información personal.
- Estos resultados guardan relación con las conclusiones de Muñoz (2022), quien en su investigación identificó que Netflix es una de las plataformas de streaming más utilizadas por su muestra. En la tabla 3, se observa que, dentro del rango alto, los estudiantes utilizan Netflix con mayor frecuencia, representando un 48,5%.
- En el caso de las plataformas académicas, se observa que los estudiantes prefieren los blogs (33,4%), según el rango alto, y conforme se observa en la tabla 4. En tanto que, en el rango medio, destaca la categoría *otras plataformas* (63.6%).
- Finalmente, en cuanto al uso de otros medios en internet, en la tabla 5 se observa que los estudiantes prefieren usar el internet para otros fines (54.5%) que no sean jugar videojuegos. Mientras que, solo un 48,5% del rango bajo opta por usar videojuegos a través de internet.

A partir de los resultados descritos, es relevante destacar el enfoque de la teoría de la hipermediación que enfatiza en aquellos procesos de producción, intercambio y consumo simbólico que se desarrollan en entornos caracterizados por distintas variedades de sujetos, lenguajes y medios interconectados tecnológicamente entre sí (Coronel, 2022). La hipermediación contribuye a presentar diversas formas de textualidades que mezclan rasgos como el lenguaje y los demás medios tradicionales, es decir, generan un formato interactivo en el que se incluye a la interactividad, hipertextualidad y la multimedialidad. Por tanto, las nuevas dinámicas de consumo y los formatos participativos son necesarios para comprender a la hipermediación.

**Establecer el nivel de valoración de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio.**

Este objetivo es fundamental para definir las preferencias y gustos de los adolescentes en relación a los medios de internet. Asensio (2019), afirma que las Tecnologías de la Información (TIC's) percibidas como herramientas, canales e instrumentos, son las nuevas formas de consumo y relación entre las personas; además que impactan en los hábitos y vida de las personas.

Los resultados cuantitativos, de acuerdo a la figura 3, registran que el 48% de los estudiantes mantuvieron una valoración *neutra* respecto a su experiencia con los medios digitales (rango medio). El 45% consideró que su experiencia fue *mala* o *muy mala*. Finalmente, solo el 6% tuvo una estimación *buena* o *muy buena*.

Esto evidencia que la mayoría de los encuestados considera que los medios digitales no son algo fundamental para su vida diaria.

Sin embargo, existe un contraste con los resultados cualitativos ya que los participantes de las entrevistas consideran que el internet es importante porque les posibilita realizar sus actividades escolares, ya sea investigando, al momento de hacer sus tareas o entretenerse. En contraparte, manifestaron su discrepancia y/o malestar frente a contenidos que difunden anuncios publicitarios, publicaciones de distinta índole a sus intereses o la recepción de mensajes de personas desconocidas a través de sus redes sociales.

Al respecto, Vivar y Vinader (2011) enfatiza que el desarrollo de la sociedad se basa en los siguientes pilares: (1) Accesibilidad a la infraestructura de telecomunicaciones, (2) Contenidos



compartidos, (3) Necesidad de consumo y (4) Usuarios informados. En este sentido, los adolescentes de la generación Z (personas nacidas entre el año 1990 y 2010), sin importar su contexto territorial o cultural, poseen habilidades intuitivas y pragmáticas en relación con la usabilidad de las tecnologías de la información. Estas habilidades se convierten en herramientas y espacios que generan sus necesidades, deseos, expectativas y otros aspectos cognitivos, emocionales y morales que contribuyen a su sentido de desarrollo personal.

Es esencial reconocer que los medios digitales ofrecen una experiencia de consumo personalizable que se adapta a las necesidades, intereses y valoraciones individuales. Morales et al. (2018) destaca la calidad web como un elemento crucial para la efectividad y satisfacción del usuario con un sitio web, ya que esta calidad incrementa la percepción sobre la eficacia y disfrute del mismo. Los adolescentes, en particular, interpretan estos medios de manera única, lo cual influye en sus decisiones de selección y uso.

**Definir el grado de las interacciones digitales en los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales primario y secundario.**

La discusión se enfoca en la variable *interacción*. Según la tipología presentada por Herrero (2019), los grupos sociales se clasifican en: (a) Grupos primarios, que involucra a la familia y amigos, y b) Grupos secundarios, que en este caso reúne a los compañeros de estudio y profesores, es decir, personas que no conforman su grupo social íntimo.

Los resultados cuantitativos del presente estudio indican que los estudiantes no tienen interacciones digitales muy frecuentes con sus diversos grupos sociales (figura 4), considerando las cifras de los rangos medio (55%) y bajo (33%). Solo el 3% (rango alto) interactúa digitalmente con sus diversos grupos sociales (familiares, docentes y amigos), según la información de la tabla 6. Particularmente, las herramientas digitales son útiles en la construcción de relaciones con el grupo social primario (familiares de segundo y tercer grado consanguíneo), con quienes no interactúan de forma directa debido a las distancias geográficas, situación que fue corroborada con las técnicas cualitativas.

Al respecto, Martos (2022), sostiene que en la sociedad moderna la interacción social también se realiza de forma virtual, generando nuevas dinámicas sociales impulsadas por los medios. Según la tabla 6, los grupos con quienes menos interactúa digitalmente son los amigos (54,6%) y familiares

de primer grado consanguíneo (51,5%), debido a que con ellos mantienen una relación directa más cotidiana.

Es importante mencionar que, según Mendez (2018) la familia es una pieza fundamental dentro de la sociedad, en donde la persona adquiere valores, derechos, obligaciones y normas para desempeñarse.

Los resultados también muestran que las relaciones con compañeros de escuela y profesores se centran en situaciones relacionadas con sus actividades académicas, prioritariamente.

Tomando como base los resultados cualitativos que resulta de las entrevistas con los estudiantes, se coincide con la afirmación de Carvajal (2019) cuando enfatiza que el uso de internet y las redes sociales para interactuar con otras personas, búsqueda de información e intercambio de ideas, procesos en los que se combina lo familiar, colectivo y cultural, permitiendo a los internautas representar su identidad. Asimismo, tomando como referencia a la Teoría del interaccionismo simbólico, Mora et al. (2022) manifiesta que los mensajes que se emiten en la interacción cuentan con interpretaciones y símbolos que son determinados a través del comportamiento y el contexto en el que la persona se encuentre con sus grupos sociales.

### **Establecer el nivel de valoración de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a la relación con sus grupos sociales primarios y secundarios.**

La discusión se enfoca en la valoración que los adolescentes tienen hacia sus grupos sociales. Rosas (2021) considera que la conducta y la capacidad de un individuo al asociarse de forma eficaz con otros individuos son importantes para la medición de las mismas.

De acuerdo a la figura 5 el 58% y 30% de los adolescentes valoran su relación con sus grupos sociales en el rango medio y bajo, respectivamente. Esta situación indica que los adolescentes priorizan otros intereses, respecto a sus relaciones sociales. Corona (2020) describe que el sentido de pertenencia genera que el individuo interactúe con alguna comunidad o grupo social, además las normas y valores compartidos, estatus social, metas y otros intereses.

Del mismo modo, la teoría de la influencia de grupos juega un rol importante en este apartado, tal como lo describe Gonzáles (2018) quien considera que cualquier grupo establece normas que

representan la codificación de sus interacciones y es la influencia de las mismas que varían de acuerdo a la importancia que cada grupo les brinda.

Otro aspecto que es importante destacar es el abandono del Ese Eja, considerando que es su lengua materna, comunicándose a través del castellano; incluso, algunos estudiantes se han enfocado en aprender otros idiomas, como el inglés, portugués y coreano. Así lo describe Bautista (2018), quien considera que los procesos de globalización han pasado a ser un riesgo para la vivencia y tradición indígena, por lo que considera importante que las comunidades indígenas participen de los procesos de cambio social como una forma de subsistir.

Esa misma conclusión describe Herrera (2022) cuando refiere que los estudiantes tienen como primera lengua el castellano y muy pocos utilizan su lengua materna para comunicarse con sus grupos sociales. No obstante, los resultados contradicen el estudio de Barba (2021), enfocado en conocer el uso de las redes sociales por jóvenes del pueblo wixáritaari (México), donde concluyó que éstos utilizan la tecnología para interactuar, comunicarse y aportar información sobre su cultura autóctona y la realidad de su comunidad. Al respecto, Acosta (2021) describe que la tecnología móvil brinda facilidades para acceder a información relacionada con la cultura propia, incluyendo su lengua. No obstante, para Rodríguez (2020) en las interacciones sociales cada individuo le da un propio significado y sentido a la situación en la que se encuentra.

Bajo este concepto, Uriarte y Acevedo (2018) consideran que se vive en una sociedad red en donde las personas optan por estructurar sus relaciones sociales como sus actitudes, percepciones, comportamientos e ideas dentro de las redes digitales en lugar de tener una comunicación cara cara, evidenciando así, su individualismo dentro de estos grupos.

### **Establecer el nivel de valoración de las modalidades de interacción digital que tienen los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.**

Martínez et al. (2012) describe cuatro modalidades de interacción social por medio de las tecnologías, las que denomina (a) modelo de costumbres, (b) modelo de costumbres tecnológicamente ampliado, (c) modelo tecnológico y (c) modelo multirelacional. En el presente estudio se seleccionaron las dos primeras, considerando que se basan en el uso de la tecnología a través de dispositivos tecnológicos para posibilitar la interacción a través de la red de contactos, en el cual las relaciones interpersonales son reforzadas.

En los resultados de la investigación se puede observar que el nivel de valoración hacia las modalidades de interacción a través de dispositivos tecnológicos y su red de contactos no es altamente significativa (figura 6), ubicándose los mayores porcentajes en el rango medio (73%) y rango bajo (21%), cuya percepción corresponde a los estudiantes que no cuentan con accesibilidad frecuente a los dispositivos tecnológicos, por tanto, tampoco a su red de contactos.

Cabe destacar que, a pesar de que este tipo de preferencias de modalidades de interacción estén posicionadas en un rango bajo y medio, se realizan en el mismo contexto que la muestra de estudio se encuentra; por lo que las herramientas tecnológicas pasan a ser un canal imprescindible para que este tipo de comunicación funcione.

El modelo de interacción de educación a distancia propuesto por Anderson es relevante debido a que está enfocado en la interacción entre estudiantes, tutores y contenidos en entornos virtuales. Esto permite que los actores involucrados desarrollen habilidades comunicativas y una interacción integral.

Por otra parte, a través de los resultados cualitativos se identificó que los adolescentes entrevistados también usan estas modalidades interacción para conocer a nuevas personas; es importante resaltar que no existen un patrón específico ya que algunos afirman que entablan nuevas conversaciones con estas personas, mientras que otros prefieren no responder:

“Sí, pero nunca hablé con esas personas. Me enviaron mensajes, pero yo no les respondo”. (EM02)

“Sí, conocí nuevas personas. Algunas son de Puerto Maldonado y otras de Lima. Hablo con ellas sobre el K-POP.” (EM04)

Con esto se evidencia que a pesar de que el internet funciona como una herramienta de interacción, los adolescentes también están expuestos a ciertos peligros y riesgos que existen dentro de él.

Ante esto, Osorio y Millán (2020) identifican que estos riesgos pueden afectar la vida académica y la integridad personal de aquellos adolescentes que usan internet.

Masaquiza (2018), en su investigación, concluye que las redes sociales y plataformas digitales brindan a su muestra de estudio la oportunidad de comprender a la sociedad mestiza y a su lenguaje, logrando crear un puente hacia la interculturalidad y la globalización.

De la misma forma, Mesa et al. (2023) sostienen que las interacciones comunicativas son importantes en los entornos digitales para la transmisión de contenidos, el intercambio de información y la creación de vínculos sociales y cognitivos.

Las modalidades de interacción, tanto de costumbres, como la de costumbres tecnológicamente ampliada cumplen un rol fundamental en diversos contextos, tanto al momento de que los adolescentes interactúan con personas de un entorno cercano, como cuando se amplía la comunicación con distintas personas mediante las tecnologías. Sin embargo, es importante considerar que se debe determinar un punto medio al navegar a través de él, ya que puede ser una puerta a la interculturalidad y la globalización, como también a los riesgos y peligros que existen.

Por todo lo anteriormente expuesto, en función a los resultados cualitativos y cuantitativos y al objetivo general que busca **determinar el grado de relación entre los contenidos digitales y la interacción social en los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.**

Para alcanzar el objetivo y constrar la hipótesis se realizó la prueba del chi cuadrado evidenciado en la tabla 7 y 8, donde se determinó que existe una relación medianamente significativa entre los contenidos digitales (variable independiente) y la interacción social (variable dependiente) de la investigación.

Esto, mostró que las diversas formas y modalidades en las que los adolescentes consumen contenidos digitales a través de los medios digitales tienen un impacto significativo en su interacción y relaciones con sus grupos sociales. Además, la manera en que acceden a la información, se comunican y participan en plataformas en línea influye directamente en su identidad, percepción del mundo y dinámicas sociales.

La metodología aplicada en el estudio realizado por Robles y Rosales (2019) muestra similitudes con la metodología de la investigación actual, dado que ambas tienen un enfoque descriptivo-correlacional. Además, la implementación de la encuesta mediante el cuestionario fue un elemento crucial para la recolección de datos en ambos estudios. De manera similar, Estrada, Zuloaga, Gallegos y Mamani (2021) exploraron en su artículo, la conexión entre las habilidades sociales en adolescentes y su propensión a desarrollar una adicción a internet. Sus hallazgos indican una

correlación significativa entre estas variables, lo que sugiere que los participantes del estudio presentan un nivel bajo en el desarrollo de habilidades sociales.

Además, se ha identificado que los adolescentes, a pesar de no utilizar internet con alta frecuencia debido a que se enfocan en otras actividades relacionadas con el hogar, buscan y consumen contenidos en línea de acuerdo con sus preferencias individuales.

El análisis del consumo de contenidos digitales también implica evaluar su impacto en la comunicación, la cultura, la identidad y otros aspectos de la vida cotidiana. En este sentido, los resultados destacan un impacto cultural significativo, ya que se ha identificado que algunos adolescentes han perdido parte de su identidad cultural al no hablar su lengua materna. Sin embargo, al mismo tiempo, muestran interés en otros temas debido a los contenidos digitales que consumen.

Cabe resaltar que la investigación coincide con el estudio de Ramos (2021) debido a la metodología aplicada al momento de realizar la presente investigación, en la cual el uso de instrumentos como entrevistas semiestructuradas y un cuestionario con preguntas abiertas son indispensables para identificar los resultados en ambas investigaciones.

La teoría de la hipermediación se relaciona estrechamente con los contenidos digitales y la interacción social. Según Robales (2021), el hipertexto, la multimedialidad y la interactividad son elementos cruciales en este contexto. Estas características afectan directamente a los contenidos digitales, ya que los usuarios navegan, crean y comparten información en un entorno hipermediado. Por esa razón, esta teoría permite comprender cómo los contenidos digitales se entrelazan con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y cómo nuestra participación activa influye en la construcción de significado.

## VII. CONCLUSIONES

En relación al estudio sobre el grado de relación entre los contenidos digitales y la interacción social entre los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno – Madre de Dios se llegó a las siguientes conclusiones:

1. El grado de relación entre las variables es medianamente significativo. Se rechaza la hipótesis nula, por consiguiente, se aprueba la hipótesis alterna; es decir, que el nivel de interacción y satisfacción que los estudiantes tienen con sus grupos sociales guardan relación con los tipos de contenido digital que consumen a través de internet.
2. Se consume con poca frecuencia los contenidos digitales, enfocándose principalmente en actividades relacionadas con los quehaceres del hogar. El tiempo promedio de disponibilidad de uso de un dispositivo móvil es de una hora de acuerdo a sus manifiestos testimoniales, siendo los principales fines la búsqueda de videos, realización de tareas académicas, vínculo con familiares y aprender otros idiomas.
3. Existe una mediana frecuencia de uso de los diversos medios digitales, resaltando la utilización de los dispositivos móviles (celular) y la laptop. Asimismo, se encontró que:
  - Se utilizan principalmente redes sociales como Twitter y YouTube. En contraposición, los de menor accesibilidad son Whatsapp y Facebook.
  - Respecto a las plataformas streaming (radios en línea, servicios de música, películas, entre otros) se observó una preferencia de las plataformas Netflix y Twitch en contraste con el poco uso de YouTube y HBO.
  - Las plataformas académicas más utilizadas son los blogs.
  - Además, se encontró que existe un bajo nivel de consumo de videojuegos.
4. Existe un mediano nivel de valoración de consumo de los medios digitales. En manifiesto de la mayoría de los estudiantes, éstos no son algo fundamental para su vida diaria, dado que no

encuentran contenidos de su interés, en una suerte de analfabetismo digital. Uno de los factores que generan malestar respecto a los contenidos es la difusión de anuncios publicitarios y/o publicaciones distintas a sus intereses.

5. Las interacciones entre los adolescentes con sus grupos sociales primarios y secundarios a través de tecnologías digitales tienen predominancia en los niveles medio y bajo, sobresaliendo los grupos amicales y familiares de primer grado, debido a que mantienen una relación directa y cotidiana con ellos.
6. La población de estudio considera poco relevante la construcción de relaciones con sus grupos sociales primarios y secundarios, valorándose principalmente en el nivel medio, situación que advierte una prioridad sobre otros intereses. Además, se observó que estas relaciones se dan principalmente en idioma español castellano, dejando de lado su lengua materna: Ese Eja.
7. El nivel de valoración de las modalidades de interacción digital que tienen los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios predominan a nivel medio. Las dificultades en las modalidades de interacción digital se deben principalmente a la escasa accesibilidad a los dispositivos tecnológicos y a su limitada red de contactos.



## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Considerando que la accesibilidad a las tecnologías digitales no debe ser privativa en ningún contexto cultural, se recomienda a la comunidad científica universitaria complementar con un estudio cualitativo en grupos secundarios, como docentes y familiares del grupo de estudio, a fin de determinar las perspectivas en los usos de las tecnologías y la construcción de sus relaciones con los menores de edad, información que puede concluir en planes de comunicación educativa orientados al reforzamiento de las identidades culturales desde perspectivas de autorreconocimiento, pero con apertura, exposición e intercambio con el mundo global.
2. Las autoridades educativas de las regiones con diversidad étnico cultural deben implementar cursos o materias de interculturalidad tecnológica, orientada por los maestros para que los estudiantes puedan tener acceso e intercambios de experiencias con otros contextos socioculturales, promoviendo la identidad de éstos. Dicho proceso debe incluir la implementación y accesibilidad tecnológica en un aula-laboratorio.
3. En el campo de la investigación científica debe complementarse con estudios de enfoque cualitativo que incida en las motivaciones y percepciones sobre el uso de tecnologías en niños y adolescentes de comunidades étnico culturales diferentes y/o rurales para identificar estrategias educativas y comunicacionales que orienten una mejor comprensión de la accesibilidad y usos de la tecnología digital.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, A. (2021). *Marcos de apropiación y usos de las tecnologías de la información y comunicación -TIC- en comunidades de la Nacionalidad Waorani*. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Repositorio Institucional de UASB. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8076/1/T3517-MCE-Acosta-Marcos%20de%20apropiacion.pdf>
- Amaya, M. y Forero, A. (2020) Incidencia del uso de las redes sociales en el rendimiento académico del área de matemáticas. *Revista Espacios*, 41(28), 14 – 31. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n28/a20v41n28p02.pdf>
- Anónimo. (25 de noviembre, 2021). La Libertad: más de 130,000 personas de comunidades rurales logran acceso a internet 4G. *Agencia Peruana de Noticias*. <https://andina.pe/agencia/noticia-sunat-imagenes-los-comprobantes-no-sustentan-deducciones-828640.aspx/noticia-la-libertad-mas-130000-personas-comunidades-rurales-logran-acceso-a-internet-4g-870999.aspx#>
- Arias, A. (2022, 18 de febrero) *Globalización en los Pueblos Indígenas* [Comunicado de prensa]. <https://porvidaindigena.com/globalizacion-en-los-pueblos-indigenas/>
- Asensio, N. (2019). Las Nuevas Tecnologías y su influencia en las relaciones interpersonales. *Revista La Razón Histórica*, 1(42), 179 - 193. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/67479/1/LRH%2042.11.pdf>
- Balbontín, C. (2019). ¿Qué es la identidad indígena? La importancia simbólica del territorio natural en la lucha mapuche. *Revista Cultura, Hombre y Sociedad*, 29(2), 1 – 15. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0719-27892019000200281](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-27892019000200281)
- Ballano, I, Muñoz, I., Pinto, M., Guerrero, D., Sureda, J., Morey, M., Angulo, F., López, M., Vázquez, R., Barrón, A., Muñoz, J., Valle, M., Mayrata, P. y Mut, T. (2014). *El plagio académico en Educación Secundaria: características del fenómeno y estrategias de intervención* (Informe nº1). Grupo de Investigación Educación y Ciudadanía de la Universidad de las Islas Baleares.

<https://www.researchgate.net/publication/263544661> El plagio académico en Educación Secundaria características del fenómeno y estrategias de intervención

Banco Interamericano de Desarrollo (2020, 29 de octubre). *Al menos 77 millones de personas sin acceso a internet de calidad en áreas rurales* [Comunicado de prensa].

<https://www.iadb.org/es/noticias/al-menos-77-millones-de-personas-sin-acceso-internet-de-calidad-en-areas-rurales>

Barba, A. (2021). Comunicación propia y apropiada de jóvenes wixáritari en redes sociales digitales. *Revista Mediaciones*, 27(17), 269 - 285.

<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/med/article/view/2897/2487>

Bautista, A (2018). *La identidad indígena en tiempos de globalización: una mirada desde el arte*.

[https://www.academia.edu/4949096/La\\_identidad\\_ind%C3%ADgena\\_en\\_tiempos\\_de\\_globalizaci%C3%B3n\\_una\\_mirada\\_desde\\_el\\_arte](https://www.academia.edu/4949096/La_identidad_ind%C3%ADgena_en_tiempos_de_globalizaci%C3%B3n_una_mirada_desde_el_arte)

Bonilla, D. (2020). Influencia Social. *Psicología social comunitaria – módulo 2* (pp. 1 - 13). Universidad San Marcos Costa Rica.

<https://repositorio.usam.ac.cr/xmlui/bitstream/handle/11506/1479/LEC%20PSIC%200106%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Campos, E., Escalona, N. y Olmo, J. (2022) Social Media Marketing. *Marketing en medios sociales* (pp.1 - 48). Universidad Abierta de Cataluña.

<https://www.studocu.com/cas/document/universitat-oberta-de-catalunya/marketing-en-medios-sociales/pid-00247206-modulo/36401922>

Capital Humano y Social Alternativo. (3 de junio de 2024). *Diario Ojo: Acosan a menores por Internet*. <https://chsalternativo.org/diario-ojo-acosan-a-menores-por-internet/>

Carvajal, M. (2019) *Comunicación e identidad en el ciberespacio. Dinámicas culturales, subjetivas y virtuales en el caso de una mujer Kamentsá y su Facebook*. [Tesis de maestría, Universidad Distrital Francisco José Caldas]. Repositorio Institucional de RIUD.

<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15967/CarvajalMart%c3%adnezMarioHarvey2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cifuentes, D. y Zambrano, K. (2020) Influencia de las plataformas digitales en los niños y adolescentes entre 7 a 18 años en América Latina. *Revista de tecnología en diseño, artes filmicas y comunicación visual*, 2(6), 18 - 31.

<https://repository.ucc.edu.co/entities/publication/68af6a97-9f21-4fdd-897b-664703c84264>

Coleman, K. (2022). *Teoría Sociológica*. LibreTexts. \_

[https://espanol.libretexts.org/Ciencias\\_Sociales/Estudios\\_de\\_Genero/Introducci%C3%B3n\\_a\\_los\\_Estudios\\_de\\_G%C3%A9nero\\_\(Coleman\)/01%3A\\_Introducci%C3%B3n/1.03%3A\\_Teor%C3%ADa\\_sociol%C3%B3gica](https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Estudios_de_Genero/Introducci%C3%B3n_a_los_Estudios_de_G%C3%A9nero_(Coleman)/01%3A_Introducci%C3%B3n/1.03%3A_Teor%C3%ADa_sociol%C3%B3gica)

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2020). *Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19* (Informe n° 7). Naciones Unidas. \_

[http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45938/S2000550\\_es.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45938/S2000550_es.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

Corona, A. (2020). El sentido de pertenencia, una estrategia de mejora en el proceso formativo en las artes. Estudio de caso en Danza en una universidad mexicana. *Páginas de Educación*, 13(2), 59 - 79 <https://doi.org/10.22235/pe.v13i2.2172>

Coronel, J. (2022). *Hipermediaciones: Una herramienta de transformación digital “El paso de lo análogo a lo digital en la radiofonía”* [Tesis de Titulación, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional de UPS.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24488/1/UPS-GT004245.pdf>

Estrada, E. y Gallegos, N. (2020). Funcionamiento familiar y adicción a redes sociales en estudiantes de educación secundaria de Puerto Maldonado. *Revista San Gregorio*, 1(40), 101 - 117.

<https://revista.sangregorio.edu.ec/index.php/REVISTASANGREGORIO/article/view/1393/8-edwin>

- Estrada, E., Zuloaga, M., Gallegos, N. y Mamani, H. (2021). Adicción a internet y habilidades sociales en adolescentes peruanos de educación secundaria. *Revista Sociedad Venezolana de Farmacología Clínica y Terapéutica*, 40(1), 74 - 80.  
<https://www.redalyc.org/journal/559/55971233014/html/>
- Etxaniz, G. (2022). *Estudio de las Redes Sociales más utilizadas en la actualidad*. Universidad del país Vasco. <https://addi.ehu.es/handle/10810/58776>
- Feria, H., Mantilla, M., y Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta ¿métodos o técnicas de indagación empírica?. *Revista Didasc@lia: Didáctica y educación*. 11(3), 62 - 78.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7692391>
- Fundación Mapfre. (2019). *Patrones de uso y abuso de las tic entre adolescentes de Lima y Arequipa: Percepción de los riesgos*. <https://www.mapfre.com.pe/media/Estudio-Patrones-de-uso-y-abuso-de-las-TICs-entre-adolescentes-de-Lima-y-Arequipa-Percepcion-de-los-riesgos-Web.pdf>
- García, A. (2020). Contenidos digitales : convergencia, conectividad, modelos y nuevas características. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información. [https://ru.iibi.unam.mx/jspui/bitstream/IIBI\\_UNAM/368/1/15\\_contenidos\\_digitales\\_jorge\\_gomez\\_guadalupe\\_gutierrez.pdf](https://ru.iibi.unam.mx/jspui/bitstream/IIBI_UNAM/368/1/15_contenidos_digitales_jorge_gomez_guadalupe_gutierrez.pdf)
- Gómez, V. (2019). Nuevas tecnologías, nuevas redes de interacción social. *Revista Institucional Universidad Pontificia Bolivariana*, 2(1), 133 - 149.  
<https://revistas.upb.edu.co/index.php/revista-institucional/article/view/361/243>
- Gonzáles, J. (2021). *Amistad como rol fundamental en el aprendizaje colectivo*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Chile]. Repositorio Institucional de UCHILE.  
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/186024/Amistad-como-rol-fundamental-en-el-aprendizaje-colectivo.pdf?sequence=1>
- Gonzáles, S. (2018). La comunicación persuasiva como instrumento para el cambio de opiniones. *Revista Mexicana de Opinión Pública*, 1(25), 185 - 193.  
<https://revistas.unam.mx/index.php/rmop/article/view/65182>

- Guallar, J., Codina, L., Freixa P. y Pérez, M. (2020). Desinformación, bulos, curación y verificación. Revisión de estudios en iberoamérica 2017-2020. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22(3), 595 - 613.  
<https://ojs.urbe.edu/index.php/telos/article/view/3045/4784>
- Hall, S. (2022). *Digital Report 2022: El informe sobre las tendencias digitales, redes sociales y mobile*. We are social. <https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>
- Herrera, A. y Alvarado, R. (2020). Los medios de comunicación digital y jóvenes Babahoyenses en tiempos de pandemia. *Revista Magazines de las Ciencia*, 5(1), 309 - 323.  
[https://www.researchgate.net/publication/356388568\\_LOS\\_MEDIOS\\_COMUNICACION\\_DIGITALES\\_Y\\_JOVENES\\_BABAHOYENSES\\_EN\\_TIEMPOS\\_DE\\_PANDEMIA](https://www.researchgate.net/publication/356388568_LOS_MEDIOS_COMUNICACION_DIGITALES_Y_JOVENES_BABAHOYENSES_EN_TIEMPOS_DE_PANDEMIA)
- Herrera, J. (2022). El uso de las TIC en la EIB como herramienta para la revitalización del quechua. *Revista de Lingüística Teórica y Aplicada Lengua y Sociedad*, 21(1), 463 - 479.  
<https://doi.org/10.15381/lengsoc.v21i1.22494>
- Herrero, J. (2019). Bases conceptuales en el estudio de los grupos. En J. Vivas (Comp.), *Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación* (pp. 1 - 42). Universidad Abierta de Cataluña.  
[https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/148108/2/Modulo1\\_BasesConceptualesEnElEstudioDeLosGrupos.pdf](https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/148108/2/Modulo1_BasesConceptualesEnElEstudioDeLosGrupos.pdf)
- Horcajo, J. (2021). *Comunicación, Influencia y Persuasión*.  
<https://www.editorialsanzitorres.com/static/pdf/9788418316128Muestra.pdf>
- Hospina, A. (2019, 9 de agosto). Los Pueblos Indígenas en el Perú. *Centro de Noticias del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo* [Comunicado de prensa].  
<https://www.undp.org/es/peru/noticias/los-pueblos-indigenas-en-el-peru>
- Igarza, R. (2020). *Sobre Presencias imperfectas. El futuro virtual de lo social*. La Marca Editorial.

iLifebelt. (16 de enero de 2023). *¿Cuánto tiempo de tu vida pasas en Internet?*.

<https://ilifebelt.com/cuanto-tiempo-vida-pasas-las-redes-sociales/2022/09/>

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018). *Resultados Definitivos del III Censo de Comunidades Nativas 2017*. Censos Nacionales.

[https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1598/](https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1598/)

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2022, 27 de junio). *El 72,5% de la población de 6 y más años de edad del país accedió a Internet en el primer trimestre de 2022*

[Comunicado de prensa]. <https://m.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-no-111-2022-inei.pdf>

Jaramillo, B. y Guzmán, N. (2019). Las habilidades sociales en los ambientes escolares. *Revista Universidad Católica Luis Amigo*, 3(1), 151 - 162.

<https://revistas.ucatolicaluissamigo.edu.co/index.php/RULuisAmigo/article/view/3263/2499>

Kauffman, J. (2021). La entrevista comprensiva. *Revista Dado Ediciones*, 1(3), 1 - 15.

<https://blogs.cuartocanal.es/dadoediciones/files/2021/06/La-entrevista-comprensiva-introduccio%CC%81n.pdf>

Ku, A. y Morales, N. (2019). Usos y abusos del celular en adolescentes. *Revista de Tecnologías de la Información*, 6(20), 13 - 20.

[https://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Tecnologias\\_de\\_la\\_Informacion/vol6n20/Revista\\_de\\_Tecnolog%C3%ADas\\_de\\_la\\_Informaci%C3%B3n\\_V6\\_N20\\_2.pdf](https://www.ecorfan.org/bolivia/researchjournals/Tecnologias_de_la_Informacion/vol6n20/Revista_de_Tecnolog%C3%ADas_de_la_Informaci%C3%B3n_V6_N20_2.pdf)

Mamani, H. (2019). *Uso de Whatsapp en la comunicación entre docentes y estudiantes de la escuela profesional de ciencias de la comunicación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, en el primer semestre 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional de UNSA.\_

<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1258397d-59f3-4cbf-bcbc-005044b1e45b/content>

Martínez, F., Solano, I., y Amat, L. (2012). Análisis de mapas de interacción social en contextos virtuales para la reinterpretación de las relaciones en la escuela. *Revista Latinoamericana*

*De Tecnología Educativa*, 11(1), 13 - 26.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4161161>

Martos, S. (2022, 14 de abril). Interacciones sociales: qué son, características, tipos, actores y niveles de los procesos o dinámicas sociales. *Cinco Noticias*.

<https://www.cinconoticias.com/interacciones-sociales/>

Masaquiza, J. (2018). *Redes Sociales en el pueblo Kichwa Salasaka: Estudio comparativo entre nativo y millennial digital*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato].

Repositorio Institucional de UTA. <https://1library.co/document/q2po79ry-universidad-t%C3%A9cnica-de-ambato.html>

Mendez, L. (2018). *Estado del arte: “El concepto de familia”*. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá – Colombia]. Repositorio Institucional de

Uniminuto. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7028>

Mesa, N., Gómez, A., y Arango, S. (2023). Escenarios colaborativos de enseñanza-aprendizaje mediados por tecnología para propiciar interacciones comunicativas en la educación superior. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2), 259–282.

[https://www.redalyc.org/journal/3314/331474781013/html/#redalyc\\_331474781013\\_ref8](https://www.redalyc.org/journal/3314/331474781013/html/#redalyc_331474781013_ref8)

Mestre, G., y Chiclana, C. (2021, 25 de marzo). *Consecuencias del uso excesivo de pornografía en los adolescentes* [Comunicado de prensa].

<https://theconversation.com/consecuencias-del-uso-excesivo-de-pornografia-en-los-adolescentes-155731>

Ministerio de Cultura (2019) Madre de Dios: Cartilla informativa sobre los pueblos indígenas u originarios.

<https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Cartilla%20Madre%20de%20Dios%202020.pdf>

Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. (14 de enero, 2024). ¿Qué hacer si eres víctima de ciberbullying?. *Plataforma Digital Única del Estado*.

<https://www.gob.pe/12803-que-hacer-si-eres-victima-de-ciberbullying>



- Ministerio de Transportes y Comunicaciones. (8 de junio, 2023). Conecta Selva generó cerca de 3.5 millones de conexiones a Internet en zonas inaccesibles de Loreto, Ucayali, Amazonas y Madre de Dios. *Plataforma Digital Única del Estado Peruano*.  
<https://www.gob.pe/institucion/pronatel/noticias/775480-conecta-selva-genero-cerca-de-3-5-millones-de-conexiones-a-internet-en-zonas-inaccesibles-de-loreto-ucayali-amazonas-y-madre-de-dios>
- Mora, M., Villar, M. y Maldonado, A. (2022). El Interaccionismo simbólico en la reconfiguración de los escenarios territoriales para salvaguarda del patrimonio. *Colección "Escenarios territoriales ante la reconfiguración del orden mundial"*, 4(1), 65 - 80.  
<https://ru.iiec.unam.mx/5882/>
- Morales, A., Pedraza, R. y Cocina, L. (2022). Calidad en sitios web: análisis de la producción científica. *Revista Profesional de la información*, 29(5), 1 - 22.  
[https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/45401/Morales\\_epi\\_cali.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/45401/Morales_epi_cali.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Moretti, M. y Aguirre, A. (2020). Sociedad de la Información y Transformación Digital. Cátedra. *Libre Teletrabajo y Sociedad* (pp.1 - 38) Universidad Nacional de La Plata.  
[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/108656/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/108656/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Moretti, M. y Aguirre, A. (2020). Sociedad de la Información y Transformación Digital. Cátedra. *Libre Teletrabajo y Sociedad* (pp.1 - 38) Universidad Nacional de La Plata.  
[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/108656/Documento\\_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/108656/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Mujica, R. [Docentes 2.0]. (2020, 8 de diciembre). *Tipos de aprendizaje en sus diferentes modalidades* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0v7ZMpGt46Y>
- Muñoz, D. (2022). *Los gustos y preferencias en el consumo de plataformas streaming de video en un contexto pospandemia del COVID-19 en jóvenes universitarios de Lima Metropolitana*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Lima]. Repositorio Institucional ULima.

[https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/19005/T018\\_72403912\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/19005/T018_72403912_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (2017). *Estudio de uso y actitudes de consumo de contenidos digitales*. Ministerio de Energía, Turismo y Agenda digital.

<https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/Uso%20y%20actitudes%20de%20consumo%20de%20contenidos%20digitales.%20Julio%202017.pdf>

Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (2021). *Usos y actitudes de consumo de contenidos digitales en España*. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital.

<https://www.ontsi.es/sites/ontsi/files/2021-08/UsosActitudesConsumoContenidosDigitales2021.pdf>

Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (2 de junio de 2019). *La Ciencia de la Integridad*. Organización de las Naciones Unidas.

<https://www.unodc.org/unodc/es/listen-first/super-skills/integrity.html#:~:text=La%20integridad%20es%20la%20pr%C3%A1ctica,de%20acuerdo%20a%20los%20principios>

Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones.(2022). *Los servicios de telecomunicaciones en los hogares peruanos. Encuesta Residencial de Servicios de Telecomunicaciones*. Repositorio Osiptel.

<https://repositorio.osiptel.gob.pe/handle/20.500.12630/808>

Osorio, D. y Millán, K. (2020). Adolescentes en Internet, la mediación entre riesgos y oportunidades. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 11(1),153 - 180.

<https://doi.org/10.21501/22161201.2979>

Pardo, A., y Espinoza, M. (2020). *Las redes sociales y el impacto de la identidad cultural en el distrito de Huánuco Cercado, Región Huánuco 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Institucional UNHEVAL.

<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6125/TS0C00108P26.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Peña, S., Lazkano, I. y Larrondo, A. (2019). Medios de comunicación e innovación social. El auge de las audiencias activas en el entorno digital. *Revista Andamios*, 16(40), 1 - 10.  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-00632019000200351](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632019000200351)
- Prieto, G. y Moreno, A. (2019). Las redes sociales de internet ¿una nueva adicción?. *Revista Argentina de Clínica Psicológica*, 14(2), 149 - 155.  
<https://www.redalyc.org/pdf/2819/281946783007.pdf>
- Ramírez, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestan, P., Torracchi, E. y Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Revista Archivos Venezolanos de farmacología y terapéutica*, 39(2), 209 - 214. \_  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4068522>
- Ramos, O. (2021). Pertenencia y redes sociales entre jóvenes de un poblado indígena en Puebla. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 10(19), 1 - 18.\_  
[https://www.researchgate.net/publication/343992090\\_Pertenencia\\_y\\_redes\\_sociales\\_entre\\_jovenes\\_de\\_un\\_poblado\\_indigena\\_en\\_Puebla](https://www.researchgate.net/publication/343992090_Pertenencia_y_redes_sociales_entre_jovenes_de_un_poblado_indigena_en_Puebla)
- Rendón, L., Herrera, J., De la Cruz, A., Peña, M., Cabrera, M., Cervantes, S., Cantellán, A., y Arcos, J. (2022). Comportamiento sexual relacionado con redes sociales en los adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(5), 2994 - 2910.  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3291/5000>
- Robales, M. (2021). La aplicación de la comunicación transmedia en los museos Sorolla y Lázaro Galdiano de Madrid, una aproximación. *Revista Inclusiones*, 8(1), 71 - 82.  
<https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/2970/version/3165>
- Robles, K., y Rosales, M. (2019). *Clima Social Familiar y uso de redes sociales en estudiantes de 5to de secundaria de secundaria de una Institución Educativa Jauja, 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes]. Repositorio institucional UPLA.\_  
<https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1334/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Rodríguez, A. (26 de junio de 2020). *Interacción social: teoría, tipos, ejemplos de interacciones*. Liferder. <https://www.liferder.com/interaccion-social/>
- Rosas, A. (2021). Habilidades sociales: Instrumentos de evaluación. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(4), 337 - 357.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926998>
- Solano, I., González, V. y López, P. (2013). Adolescentes y comunicación: Las Tic como recurso para la interacción social en la educación secundaria. *Revista de Medios y Educación*, 42(1), 23 - 35.  
[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/22661/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/22661/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Statcounter. (2023). *Desktop vs Mobile vs Tablet Market Share Worldwide*.  
<https://gs.statcounter.com/platform-market-share/desktop-mobile-tablet/worldwide/2023>
- Unión Internacional de Telecomunicaciones. (2021, 30 de noviembre). *2.900 millones de personas siguen careciendo de conexión* [Comunicado de Prensa].  
<https://www.itu.int/es/mediacentre/Pages/PR-2021-11-29-FactsFigures.aspx>
- Uriarte, L. y Acevedo, M. (2018). Sociedad red y transformación digital: Hacia una evolución de la consciencia de las organizaciones. *Revista Economía Industrial*, 2018(407), 35 - 49.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6535706>
- Valverde, J. y Fernández, M. (2020). La transformación digital del proceso enseñanza-aprendizaje en la formación universitaria online: claves para la práctica docente. *Plan de Formación de Profesorado 2020-21* (pp. 1 - 26). Universidad de Extremadura.  
[https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/5386/Material%20Basico\\_OCW\\_transformaciondigital.pdf?sequence=1](https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/5386/Material%20Basico_OCW_transformaciondigital.pdf?sequence=1)
- Van, T. (2019). *El discurso como interacción social*. Gedisa.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Ku2bDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=interacci%C3%B3n+social&ots=gpcvWpFaMg&sig=2wWi-t8L2YdlG222hTekGKQ\\_zNM#v=onepage&q=interacci%C3%B3n%20social&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Ku2bDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=interacci%C3%B3n+social&ots=gpcvWpFaMg&sig=2wWi-t8L2YdlG222hTekGKQ_zNM#v=onepage&q=interacci%C3%B3n%20social&f=false)

- Vela, P., Ahumada, V. y Guerrero, J. (2015). Conceptos estructurantes de la educación a distancia. *Revista de investigaciones UNAD*, 14(1), 115 - 149.  
<https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/download/1349/1686/2485>
- Villareal, H. (2020). Análisis de grupo social. *Psicología de grupos – módulo 3* (pp. 1 - 18). Universidad San Marcos.  
<https://repositorio.usam.ac.cr/xmlui/bitstream/handle/11506/1436/LEC%20PSIC%200067%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villegas, I. (2022). Los captadores de la atención: creadores de contenido ante las lógicas de las plataformas digitales. *Revista Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social*, 15(2), 1 - 17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8472645>
- Villegas, M. y Castañeda, W. (2020). Contenidos digitales: aporte a la definición del concepto. *Revista KEPES*, 17(22), 257 - 276.  
<https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2609/2411>
- Vivar, H. y Vinader R. (2011). El impulso de la industria de los contenidos digitales. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 16(11), 115 - 124.  
<https://www.redalyc.org/pdf/935/93521629007.pdf>

## ANEXO 1. Instrumento de recolección de datos: Encuesta

### 1. Género

- Femenino
- Masculino

### 2. Edad

- 12 – 13
- 14 - 15
- 16 - 18
- 19 - 20

### 3. ¿Cuenta con internet de manera permanente?

- Si
- No

### 4. De los siguientes dispositivos ¿cuál es el que utiliza con mayor frecuencia?

- Teléfono móvil
- Computadora de escritorio
- Laptop
- Tablet

## FRECUENCIA DE CONSUMO DE CONTENIDOS

### 5. ¿Con qué frecuencia consume contenidos educativos en internet?

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi todos los días
- Todos los días

### 6. ¿Con qué frecuencia observa contenidos de interacción en internet?

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi todos los días
- Todos los días

### 7. ¿Con qué frecuencia observa contenidos de entretenimiento en internet?

- Nunca

- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi todos los días
- Todos los días

**8. ¿Con qué frecuencia observa contenidos que te causan alguna emoción como felicidad, tristeza, miedo, etc en internet?**

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi todos los días
- Todos los días

**9. ¿Con qué frecuencia observa contenidos que promocionan la venta de algún servicio o producto en internet?**

- Nunca
- Casi nunca
- Ocasionalmente
- Casi todos los días
- Todos los días

**VALORACIÓN DE TIPOS DE MEDIO DIGITALES**

**10. ¿Con qué frecuencia utiliza las redes sociales como Facebook, Instagram, Tik Tok, YouTube, entre otros?**

REDES SOCIALES	FRECUENCIA				
	Todos los días	Casi todos los días	Ocasionalmente	Casi nunca	Nunca
Tik Tok					
WhatsApp					
Instagram					
Youtube					
Facebook					
Twitter					

**11. ¿Cómo calificarías tu experiencia respecto a las redes sociales que utilizas?**

- Muy malo
- Malo
- Neutro
- Bueno
- Muy bueno

**12. ¿Con qué frecuencia utiliza plataformas de streaming como Spotify, YouTube, Netflix, HBO, Twitch, entre otros?**

PLATAFORMAS DE STREAMING	FRECUENCIA				
	Todos los días	Casi todos los días	Ocasionalmente	Casi nunca	Nunca
Spotify					
YouTube					
Netflix					
HBO					
Twitch					
Otro					

**13. ¿Cómo calificarías tu experiencia respecto a las plataformas streaming que utilizas con mayor frecuencia?**

- Muy malo
- Malo
- Neutro
- Bueno
- Muy bueno



**14. ¿Con qué frecuencia utiliza plataformas para buscar información que contribuya en tu formación académica?**

PLATAFORMAS ACADÉMICAS	FRECUENCIA				
	Todos los días	Casi todos los días	Ocasionalmente	Casi nunca	Nunca
Google (general)					
Google académico					
Bibliotecas digitales de instituciones educativas					
Wiki, blogs, etc					
Otros motores de búsqueda					

**15. ¿Cómo calificarías tu experiencia respecto a las plataformas para tu formación académica que utilizas con mayor frecuencia?**

- Muy malo
- Malo
- Neutro
- Bueno
- Muy bueno

**16. ¿Con qué frecuencia utiliza otros medios de internet?**

CONTENIDOS	FRECUENCIA				
	Todos los días	Casi todos los días	Ocasionalmente	Casi nunca	Nunca
Videojuegos					
Otros					

**17. ¿Cómo calificarías tu experiencia respecto a estos medios?**

- Muy malo
- Malo
- Neutro
- Bueno
- Muy bueno

**TIPOS DE INTERACCIÓN SOCIAL**

**18. ¿Cuál es tu nivel de interacción con los siguientes grupos sociales?**

GRUPOS SOCIALES	NIVEL				
	Muy alto	Alto	Medio	Alto	Muy alto
Familiares					
Compañeros de la escuela					
Amigos					
Docentes					

**19. ¿Cuál es tu nivel de satisfacción respecto a la relación con tu familia?**

- Insatisfecho
- Poco satisfecho
- Neutro
- Satisfecho
- Muy satisfecho

**20. ¿Cuál es tu nivel de satisfacción respecto a la relación con tus compañeros de escuela?**

- Insatisfecho
- Poco satisfecho
- Neutro
- Satisfecho
- Muy satisfecho

**21. ¿Cuál es tu nivel de satisfacción respecto a la relación con tus amigos?**

- Insatisfecho
- Poco satisfecho
- Neutro

- Satisfecho
- Muy satisfecho

**22. ¿Cuál es tu nivel de satisfacción respecto a la relación con tus docentes?**

- Insatisfecho
- Poco satisfecho
- Neutro
- Satisfecho
- Muy satisfecho

**23. ¿Cuál es tu nivel de satisfacción respecto a la relación con otro grupo de personas?**

- Insatisfecho
- Poco satisfecho
- Neutro
- Satisfecho
- Muy satisfecho

**MODALIDADES DE INTERACCIÓN**

**24. ¿En qué medida se encuentra satisfecho al interactuar a través de dispositivos tecnológicos?**

- Insatisfecho
- Poco satisfecho
- Neutro
- Satisfecho
- Muy satisfecho

**25. ¿En qué medida se encuentra satisfecho interactuar a través de tu red de contactos (personas cercanas)?**

- Insatisfecho
- Poco satisfecho
- Neutro
- Satisfecho
- Muy satisfecho

## ANEXO 2. Instrumento de recolección de datos: Entrevista

1. ¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir? Que describa detalladamente con quiénes se relaciona, en qué momento del día, qué hace, de qué conversa, qué medios utiliza, etc.
2. ¿Tienes facilidad para acceder a internet? Profundizar en las respuestas. Si la respuesta es negativa ¿Por qué razones no accede con facilidad?
3. ¿Qué tecnología utilizas con frecuencia para ingresar a internet? (CPU, laptop, teléfono móvil, Tablet).
4. ¿Qué tan importante es el uso de internet en tu vida? ¿Cómo te ayuda o cómo te afecta?
5. ¿Cuándo ingresas a internet, por lo general, qué sueles hacer? Que haga una descripción detallada.
6. ¿Con qué redes sociales cuentas actualmente? ¿Por qué? ¿Qué te gusta de esas redes sociales?
7. ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tu familia? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías? Profundizar.
8. ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus amigos más cercanos? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías? Profundizar.
9. ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus profesores y compañeros de estudio? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías? Profundizar.
10. ¿Desde qué empezaste a utilizar internet y redes sociales has conocido nuevas personas? ¿Quiénes son? ¿Dónde viven? ¿De qué conversan?
11. ¿Qué es lo que no te gusta de internet y las redes sociales?
12. Además del español ¿hablas otra lengua?
13. Si la respuesta es sí, ¿Sueles comunicarte con tus amigos, padres, compañeros de escuela o profesores en tu lengua materna?
14. Si la respuesta es no ¿Por qué no te comunicas en la lengua materna de tus padres?

### **ANEXO 3. Instrumento de recolección de datos: Entrevista**

1. ¿Existe algún comunicador en la I.E o en la comunidad?
2. ¿Considera que la identidad de los estudiantes del nivel secundaria se ha ido perdiendo con la globalización?
3. ¿Se promueve el fortalecimiento de identidad de los adolescentes del nivel secundario?
4. ¿Los estudiantes siguen conservando su lengua local, es decir el Ese Eja?
5. ¿Utilizan dispositivos tecnológicos para el desarrollo de las clases?
6. ¿En base a su observación ¿tiene conocimiento si utilizan algún dispositivo tecnológico como celular o computadora? ¿sabe mayormente para que lo utilizan o que red social miran más?
7. ¿Realizan actividades o uso de las tecnologías con fines socioambientales? (como la preservación de la cultura y el ambiente)

## ANEXO 4. Validación de instrumentos por juicio de expertos

### VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTO

**Título del proyecto:** “Contenidos digitales e interacción social de los adolescentes de la I.E. bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios, 2023”

**Objetivo general:**

Determinar el grado de relación entre los contenidos digitales y la interacción social en los adolescentes de la I.E. bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.

**Objetivos específicos:**

- Reconocer la frecuencia de consumo de los contenidos digitales por los adolescentes de la I.E. bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.
- Identificar la frecuencia de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio.
- Establecer el nivel de valoración de consumo de los medios digitales utilizados para la búsqueda de contenidos de interés para el grupo de estudio.
- Definir el grado de las interacciones digitales de los adolescentes de la I.E. bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales primarios y secundarios.
- Establecer el nivel de valoración de los adolescentes de la I.E. bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios respecto a sus grupos sociales primarios y secundarios.
- Establecer el nivel de valoración de las modalidades de interacción digital que tienen los adolescentes de la I.E Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.

**Instrucción:** Califique cada uno de los ítems de acuerdo con los siguientes indicadores.

Categoría	Calificación	Indicador
<b>Coherencia:</b> El ítem tiene relación con la dimensión que está midiendo. <b>Claridad:</b> El ítem se comprende fácilmente. <b>Relevancia:</b> El ítem es esencial para la investigación y debe mantenerse en el instrumento.	1	El ítem no cumple con el criterio.
	2	En ítem tiene un bajo cumplimiento.
	3	El ítem tiene un moderado cumplimiento.
	4	El ítem tiene un alto cumplimiento
	5	El ítem tiene un muy alto cumplimiento

### FICHA DE VALIDACIÓN N°01

Nombre del Ítem	Coherencia	Claridad	Relevancia	Observaciones
Frecuencia de consumo de contenido educativo	4	4	4	
Frecuencia de consumo de contenido de interacción	4	3	4	
Frecuencia de consumo de contenido de entretenimiento	3	4	4	
Frecuencia de consumo de contenido emocional	4	4	4	
Frecuencia de consumo de contenido promocional	3	4	3	
Frecuencia consumo de redes sociales	3	4	3	
Valoración de las redes sociales	4	2	4	¿Cómo calificarías la experiencia en el uso de las redes sociales?
Frecuencia de consumo de plataformas streaming	4	4	4	
Valoración de plataformas streaming	3	2	3	¿Cómo calificarías tu experiencia de estas plataformas de streaming?
Frecuencia de consumo de plataformas académicas	4	4	4	
Valoración de plataformas académicas	4	2	4	¿Cómo calificarías tu experiencia de estas plataformas académicas?
Frecuencia de consumo de otros contenidos	4	4	4	
Valoración de otros contenidos	4	3	3	¿Cómo calificarías tu experiencia en el uso de otros contenidos?
Grado de interacción con la familia	4	4	4	

Valoración de la interacción con la familia	3	2	3	
Grado de relación con amigos	4	4	4	
Valoración de la interacción con amigos	4	4	4	
Grado de relación en la escuela	3	4	3	
Valoración de la interacción con la escuela	4	4	4	
Valoración al interactuar a través de la tecnología	4	3	4	
Valoración al interactuar a través de la con su red de contactos	3	4	3	



## INFORME DE LA VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO N°01

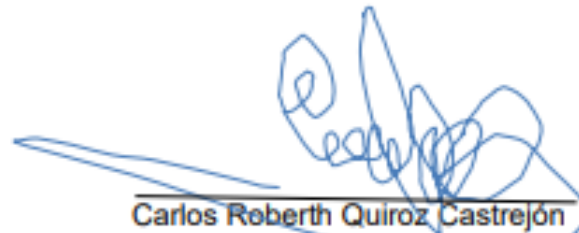
Yo, Carlos Roberth Quiroz Castrejón identificado con DNI N°26717456, de profesión Docente Universitario Pregrado/Posgrado y Asesor en Gestión de Marketing y Comunicaciones declaro haber revisado, en condición de experto, el instrumento (cuestionario) correspondiente a la investigación titulada: "Contenidos digitales e interacción social de los adolescentes de la I.E. bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios, 2023", cuyos autores son las estudiantes: Alondra Jasmine Bardales Navarro y Paula Fernanda Minchola Ruiz.

Luego de revisar exhaustivamente el documento manifiesto que:

Criterios	Valoración		
	Buena	Regular	Deficiente
Los ítems son coherentes con la dimensión que está midiendo.	x		
Los ítems se han redactado con claridad y se comprenden fácilmente.	x		
Los ítems son relevantes para la investigación y deben mantenerse en el instrumento.	x		

Por tanto, la valoración global del instrumento es:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
x		



Carlos Roberth Quiroz Castrejón  
Magister en Administración con especialización en Marketing

## FICHA DE VALIDACIÓN N°02

Nombre del ítem	Coherencia	Claridad	Relevancia	Observaciones
Frecuencia de consumo de contenido educativo	3	4	4	
Frecuencia de consumo de contenido de interacción	3	2	4	
Frecuencia de consumo de contenido de entretenimiento	3	4	3	Subir al número 04
Frecuencia de consumo de contenido emocional	1	2	3	Corregir redacción
Frecuencia de consumo de contenido promocional	4	2	4	Corregir redacción / claridad
Frecuencia consumo de redes sociales	4	2	3	Corregir redacción / claridad
Valoración de las redes sociales	3	4	3	
Frecuencia de consumo de plataformas streaming	3	4	3	
Valoración de plataformas streaming	4	3	4	Corregir género y redacción
Frecuencia de consumo de plataformas académicas	3	4	4	
Valoración de plataformas académicas	3	4	4	
Frecuencia de consumo de otros contenidos	4	4	4	Completar los ejemplos
Valoración de otros contenidos	3	4	4	
Grado de interacción con la familia	3	4	3	
Valoración de la interacción con la familia	4	4	4	
Grado de relación con	3	4	3	

amigos				
Valoración de la interacción con amigos	2	4	4	
Grado de relación en la escuela	3	4	3	
Valoración de la interacción con la escuela	3	4	3	
Valoración al interactuar a través de la tecnología	4	4	3	
Valoración al interactuar a través de la con su red de contactos	4	3	4	

### INFORME DE LA VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, Edgar Vásquez Acosta identificado con DNI N° 42126513,  
de Comunicador profesión

\_\_\_\_\_ declaro haber revisado, en condición de experto, el instrumento (cuestionario) correspondiente a la investigación titulada: "Contenidos digitales y la interacción social de los adolescentes de la la comunidad Infierno, Ese Eja - Madre de Dios, 2022", cuyos autores son las estudiantes: Alondra Jasmine Bardales Navarro y Paula Fernanda Minchola Ruiz.

Luego de revisar exhaustivamente el documento manifiesto que:

Criterios	Valoración		
	Buena	Regular	Deficiente
Los ítems son coherentes con la dimensión que está midiendo.	X		
Los ítems se han redactado con claridad y se comprenden fácilmente.			X
Los ítems son relevantes para la investigación y deben mantenerse en el instrumento.		X	

Por tanto, la valoración global del instrumento es:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
	X	

  
 \_\_\_\_\_  
 Mg. Edgar Leonardo Vásquez Acosta

### FICHA DE VALIDACIÓN N°03

Nombre del ítem	Coherencia	Claridad	Relevancia	Observaciones
Frecuencia de consumo de contenido educativo	2	3	3	
Frecuencia de consumo de contenido de interacción	3	2	3	Explicar qué son contenidos de interacción.
Frecuencia de consumo de contenido de entretenimiento	4	3	3	
Frecuencia de consumo de contenido emocional	2	2	3	
Frecuencia de consumo de contenido promocional	2	3	2	
Frecuencia consumo de redes sociales	2	2	2	WhatsApp no es una red social.
Valoración de las redes sociales	3	2	2	Colocar la calificación para cada red social ya que son distintas.
Frecuencia de consumo de plataformas streaming	3	3	3	
Valoración de plataformas streaming	3	3	3	
Frecuencia de consumo de plataformas académicas	4	3	3	
Valoración de plataformas académicas	3	3	2	
Frecuencia de consumo de otros contenidos	2	3	3	
Valoración de otros contenidos	3	3	2	
Grado de interacción con la familia	2	2	3	
Valoración de la interacción con la familia	2	3	2	

Grado de relación con amigos	3	4	4	
Valoración de la interacción con amigos	4	3	3	
Grado de relación en la escuela	3	3	4	
Valoración de la interacción con la escuela	3	3	3	
Valoración al interactuar a través de la tecnología	2	3	3	
Valoración al interactuar a través de la con su red de contactos	3	4	4	

**Se observa que la encuesta incluye preguntas (de la 27 al 51) que no aparecen en ficha de validación y no corresponden a las dimensiones de las variables, la correlación deberá aplicarse por una prueba estadística.**

## INFORME DE LA VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Yo, Patricia Yudhit Llatas Chaupe \_\_\_\_\_ identificado con DNI N°\_45426146 de profesión Ms. En Ciencias de la Comunicación, declaro haber revisado, en condición de experto, el instrumento (cuestionario) correspondiente a la investigación titulada: "Contenidos digitales e interacción social de los adolescentes de la I.E. bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios, 2023", cuyos autores son las estudiantes: Alondra Jasmine Bardales Navarro y Paula Fernanda Minchola Ruiz.

Luego de revisar exhaustivamente el documento manifiesto que:

Criterios	Valoración		
	Buena	Regular	Deficiente
Los ítems son coherentes con la dimensión que está midiendo.	x		
<u>Los ítems</u> se han redactado con claridad y se comprenden fácilmente.		x	
Los ítems son relevantes para la investigación y deben mantenerse en el instrumento.	x		

Por tanto, la valoración global del instrumento es:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
	x	



\_\_\_\_\_  
Ms. Patricia Yudhit Llatas Chaupe

## ANEXO 5. Prueba de validez de la V de Aiken

Ítems	CLARIDAD												COHERENCIA												RELEVANCIA																																																																																			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	P39	P40	P41	P42	P43	P44	P45	P46	P47	P48	P49	P50	P51	P52	P53	P54	P55	P56	P57	P58	P59	P60	P61	P62	P63	P64	P65	P66	P67	P68	P69	P70	P71	P72	P73	P74	P75	P76	P77	P78	P79	P80	P81	P82	P83	P84	P85	P86	P87	P88	P89	P90	P91	P92	P93	P94	P95	P96	P97	P98	P99	P100								
EXPERTO 1 (C. Quiroz)	...																																																																																																											
EXPERTO 2 (F. Viliquen)	...																																																																																																											
EXPERTO 3 (P. Ulián)	...																																																																																																											
S=	...																																																																																																											
V=	...																																																																																																											
V por criterio →	0.817												0.802												0.837																																																																																			
V promedio →	0.819																																																																																																											

### Escala de valoración de los jueces (c)

- 1 = No cumple con el criterio
  - 2 = Bajo cumplimiento
  - 3= Moderado cumplimiento
  - 4 = Alto cumplimiento
  - 5 = Muy alto cumplimiento
- V = Validez  
 S = Suma de las calificaciones de los jueces por ítem  
 n = Número de jueces  
 c = Número de valoraciones

### CRITERIO DE VALORACIÓN

1. Los valores deben ser de 0 a 1
2. A mayor valor, mayor será el nivel de validez

### CLARIDAD

$$\begin{aligned}
 V &= 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833 \\
 V &= 7 / (3(5-1)) = 7 / (3(4)) = 7 / 12 = 0.583 \\
 V &= 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917 \\
 V &= 8 / (3(5-1)) = 8 / (3(4)) = 8 / 12 = 0.667 \\
 V &= 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75 \\
 V &= 8 / (3(5-1)) = 8 / (3(4)) = 8 / 12 = 0.667 \\
 V &= 8 / (3(5-1)) = 8 / (3(4)) = 8 / 12 = 0.667 \\
 V &= 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917 \\
 V &= 8 / (3(5-1)) = 8 / (3(4)) = 8 / 12 = 0.667 \\
 V &= 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917 \\
 V &= 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75 \\
 V &= 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917 \\
 V &= 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833 \\
 V &= 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833 \\
 V &= 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75 \\
 V &= 12 / (3(5-1)) = 12 / (3(4)) = 12 / 12 = 1 \\
 V &= 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917 \\
 V &= 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917
 \end{aligned}$$



$$V = 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917$$

### **COHERENCIA**

$$V = 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 7 / (3(5-1)) = 7 / (3(4)) = 7 / 12 = 0.583$$
$$V = 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75$$
$$V = 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75$$
$$V = 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$

### **RELEVANCIA**

$$V = 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917$$
$$V = 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75$$
$$V = 8 / (3(5-1)) = 8 / (3(4)) = 8 / 12 = 0.667$$
$$V = 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917$$
$$V = 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75$$
$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$
$$V = 9 / (3(5-1)) = 9 / (3(4)) = 9 / 12 = 0.75$$

$$V = 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917$$

$$V = 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917$$

$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$

$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$

$$V = 10 / (3(5-1)) = 10 / (3(4)) = 10 / 12 = 0.833$$

$$V = 11 / (3(5-1)) = 11 / (3(4)) = 11 / 12 = 0.917$$

## ANEXO 6. Prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	SUMA
E1	2	3	3	3	4	4	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	5	70
E2	3	3	2	5	5	5	5	1	4	4	4	2	3	3	2	4	3	3	4	2	4	71
E3	3	2	3	5	3	5	3	2	5	5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	73
E4	3	4	4	5	3	5	3	4	2	5	3	3	2	3	4	2	3	2	3	3	5	71
E5	4	4	2	2	4	3	5	5	3	5	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	75
E6	5	5	4	4	3	4	3	3	4	5	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	5	79
E7	2	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	5	76
E8	3	5	2	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	5	79
E9	4	5	3	5	4	5	2	3	3	3	3	3	3	5	5	3	3	3	2	4	3	74
E10	5	3	4	5	4	5	3	5	2	5	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	76
E11	2	3	4	4	4	4	4	5	3	5	3	4	5	3	5	4	3	4	2	2	4	77
E12	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	2	3	5	79
E13	4	3	2	4	4	5	3	2	5	3	4	3	3	2	3	3	3	2	1	2	3	64
E14	3	4	4	5	4	4	4	5	3	4	3	3	5	3	3	3	3	3	4	5	4	79
E15	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	70
E16	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	5	3	3	3	5	4	3	3	3	72
E17	3	3	4	3	4	3	4	3	5	3	4	5	4	4	3	3	3	5	4	4	3	77
E18	4	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	3	69
E19	3	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	73
E20	3	3	2	3	3	3	3	1	4	5	3	3	4	3	3	5	3	4	3	3	3	67
E21	2	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	5	3	74
E22	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	72
E23	3	3	4	4	3	3	4	3	5	3	3	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	73
E24	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	3	5	3	4	73
E25	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	2	3	4	3	4	74
E26	4	2	3	5	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	72
E27	3	3	3	3	3	5	3	3	3	4	3	5	3	3	3	4	3	5	4	3	4	73
E28	4	2	3	4	4	4	3	4	3	5	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	70
E29	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	5	4	3	3	4	3	3	71
E30	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	5	4	4	3	1	3	65
E31	3	4	3	1	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	5	4	5	3	3	72
E32	1	3	4	2	3	2	3	3	5	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	5	68
E33	3	3	4	5	3	5	3	4	5	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	5	77
VARIANZA	0.713	0.845	0.646	1.197	0.353	0.735	0.547	1.093	0.7291	0.628	0.259	0.501	0.49	0.38	0.465	0.553	0.586	0.551	0.757	0.815	0.634	
SUMATORIA DE V	<b>13.477</b>																					
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	<b>14.591</b>																					

$\alpha$  = Coeficiente de confiabilidad

K = Número de ítems

**21**

$\sum S_i^2$  Sumatoria de la varianza de los ítems

**13.4766**

$S_T^2$  Varianza total del instrumento

**14.5914**

### RANGO CONFIABILIDAD

CONFIABILIDAD NULA	De cero a 0.53
CONFIABILIDAD BAJA	De 0.54 a 0.59
CONFIABILIDAD	De 0.60 a 0.65
MUY CONFIABLE	De 0.66 a 0.71
EXCELENTE	
CONFIABILIDAD	De 0.72 a 0.99
CONFIABILIDAD PERFECTA	1

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$\alpha = 21/21-1 [1 - 13.477/ 14.591]$$

$$\alpha = 21/20 [1-0.923]$$

$$\alpha = 21/20 [0.077]$$

$$\alpha = 1.05 [0.077]$$

$$\alpha = 0.080$$

## ANEXO 7. Consentimiento informado para la realización de los instrumentos

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Puerto Maldonado, abril de 2023

Yo, **Jorge Ernesto Zamaolla Mendoza**, director de la I.E. bilingüe Shajao de la comunidad Infierno región Madre de Dios otorgo la presente carta de consentimiento y declaro que he sido informado sobre los propósitos de la investigación denominada "**Contenidos digitales e interacción social de los adolescentes de la I.E. bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios, 2022**", de autoría de las bachilleres Paula Fernanda Minchola Ruiz y Alondra Jasmine Bardales Navarro, con fines de realizar su tesis de licenciatura.

Entiendo que este estudio busca determinar el grado de relación entre los contenidos digitales y la interacción social en los adolescentes de la I.E. bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios; por tanto, requiere la participación de un grupo de estudiantes de nivel secundario quienes deberán responder las preguntas de una entrevista personal, con una duración promedio de 20 minutos.

Se me han explicado que se protegerá la privacidad de los participantes y la información que se utilice será confidencial. Los participantes no serán mencionados de manera personal, utilizándose para ello un sistema de codificación para proteger la privacidad y mantener la confidencialidad.

Tengo conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución económica ni material por la participación en este estudio. El único beneficio será en beneficio de la comunidad académica, a partir de los resultados del estudio que se divulgarán a través de internet.

Por tanto, Sí, autorizo la realización del estudio dentro de la institución educativa que dirijo.



I E N° 52043 SHAJAO  
Prof. Jorge E. Zamaolla Mendoza  
DIRECTOR (e)

Firma

## ANEXO 8. Transcripción de entrevistas

- **ENTREVISTA N° 01 - EM01 - ADOLESCENTE 01**

**EDAD:** 12 años

**GÉNERO:** Femenino

**E: ¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir?**

**EM01:** Cuando me levanto, ayudo a mi tía a lavar los platos. Después, me cambio para venir a la escuela. Después de salir de la escuela, voy y tengo más platos para lavar, y también lavo mi ropa. Al final, (no se escucha bien) Ordeno mi ropa porque a veces dejo mi cuarto desordenado. Después de eso, descanso un rato, estoy leyendo y veo si tengo tarea que me han dejado y las hago. Después, tengo un rato para jugar. En la tarde, me baño y mi tía me dice que vamos a cenar, hacemos la comida, comemos, ordenamos todos los platos, miramos tele y de ahí vamos a dormir.

**E: ¿Tienes facilidad para acceder a internet?**

**EM01:** Sí, tengo un celular.

**E: ¿Qué tecnología utilizas con frecuencia para ingresar a internet?**

**EM01:** Cuando estoy con mi hermano, me presta su laptop y la utilizo más que el celular.

**E: ¿Qué tan importante es el uso de internet en tu vida? ¿Cómo te ayuda o cómo te afecta?**

**EM01:** Considero que el internet es importante porque a veces tengo unas tareas que no las entiendo y ahí acudo a internet para buscar información.

**E: ¿Cuándo ingresas a internet, por lo general, qué sueles hacer? Que haga una descripción detallada.**

**EM01:** Uso internet de forma interdiaria. A veces, aparte de utilizar el internet para hacer mi tarea, lo utilizo para ver videos.

**E: ¿Con qué redes sociales cuentas actualmente? ¿Por qué? ¿Qué te gusta de esas redes sociales?**

**EM01:** Cuento con Facebook e Instagram. Lo que me gusta de Facebook es que a veces veo videos, (hokus? no se entiende) e información sobre una persona.

**E:** **¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tu familia? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM01:** Sí, lo uso para comunicarme con mi familia. No lo hago de manera personal porque mayormente lo hago porque están lejos.

**E:** **¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus amigos más cercanos? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM01:** Sí, porque mi amigo vive allá y por acá (como si estuvieran lejos) y con eso nos comunicamos. Hablo con ellos sobre lo que hicimos cuando estuvimos juntos.

**E:** **¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus profesores y compañeros de estudio? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM01:** Para comunicarme con mis profesores y compañeros uso WhatsApp. Más que todo para preguntar sobre tareas o sino de lo que hicimos en clases.

**E:** **¿Desde qué empezaste a utilizar internet y redes sociales has conocido nuevas personas? ¿Quiénes son? ¿Dónde viven? ¿De qué conversan?**

**EM01:** Sí, conocí nuevas personas. Algunos son de aquí (de la comunidad), algunos son de Puerto, pero prácticamente conozco a todas las personas con las que hablo. Converso con ellos sobre lo que pasa en nuestros días.

**E:** **¿Qué es lo que no te gusta de internet y las redes sociales?**

**EM01:** Que a veces publican cosas que no te gustan. Me gustan los memes, hay algunas publicaciones que no son de mi interés.

**E:** **Además del español ¿hablas otra lengua?**

**EM01:** Sí hablo, Harákmbut. Y quiero aprender inglés.

**E: ¿Sueles comunicarte con tus amigos, padres, compañeros de escuela o profesores en tu lengua materna?**

**EM01:** Con mi tío y mi familia en general. O cuando voy a mi comunidad también hablamos todos.

• **ENTREVISTA N° 02 - EM02 - ADOLESCENTE 02**

**EDAD:** 12 años

**GÉNERO:** Femenino

**E: ¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir?**

**EM02:** De lunes a viernes, me levanto para alistarme e ir al colegio. Me cepillo los dientes y me baño cuando hace mucho calor, luego me alisto y vengo al colegio, mi papá me viene a dejar. A las 2:00 P.M me voy a mi casa, como, agarro un rato el celular y luego me pongo a hacer las cosas de la casa. A veces mi papá me lleva a la chacra, y regresamos a las 5 o 6, después de eso, hacemos la comida y comemos, agarramos una hora el celular y luego dormimos.

**E: ¿Tienes facilidad para acceder a internet?**

**EM02:** Sí, ingreso a internet casi todos los días.

**E: ¿Qué tecnología utilizas con frecuencia para ingresar a internet?**

**EM02:** Solo celular.

**E: ¿Qué tan importante es el uso de internet en tu vida? ¿Cómo te ayuda o cómo te afecta?**

**EM02:** Considero que el internet es importante porque a veces tengo unas tareas para investigar. Aunque también juego. A veces me afecta porque mi papá y mi mamá me dicen que “me vuelve más sonsa”, es decir, me distraigo fácilmente.

**E: ¿Cuándo ingresas a internet, por lo general, qué sueles hacer? Que haga una descripción detallada.**

**EM02:** Aparte de investigar para hacer mis tareas, miro videos, la mayoría de videos que veo son sobre reflexiones de la vida.



**E: ¿Con qué redes sociales cuentas actualmente? ¿Por qué? ¿Qué te gusta de esas redes sociales?**

**EM02:** Cuento con TikTok, ahí miro videos.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tu familia? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM02:** Sí, a veces lo uso para comunicarme con mi familia.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus amigos más cercanos? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM02:** Sí, lo hago con mis amigos. A veces por chat porque estamos lejos, pero también a veces de forma directa.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus profesores y compañeros de estudio? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM02:** Solo me comunico con mis compañeros, con mis profesores no. Converso con ellos sobre qué vamos a hacer, si vamos a venir al colegio o si estamos bien o mal.

**E: ¿Desde qué empezaste a utilizar internet y redes sociales has conocido nuevas personas? ¿Quiénes son? ¿Dónde viven? ¿De qué conversan?**

**EM02:** Sí, pero nunca hablé con esas personas. Me enviaron mensajes pero yo no les respondo.

**E: ¿Qué es lo que no te gusta de internet y las redes sociales?**

**EM02:** Que a veces me mandan mensajes de otras personas, mayormente hombres que no conozco, y por eso los elimino o bloqueo.

**E: Además del español ¿hablas otra lengua?**

**EM02:** Sí hablo, ese eja, inglés y un poco de portugués.

**E: ¿Sueles comunicarte con tus amigos, padres, compañeros de escuela o profesores en tu lengua materna?**

**EM02:** No hablo con mis papás porque ellos no entienden y porque yo tampoco sé muchas palabras.

• **ENTREVISTA N° 03 - EM03 - ADOLESCENTE 03**

**EDAD:** 12 años

**GÉNERO:** Femenino

**E: ¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir?**

**EM03:** Me levanto a alistarme para ir al colegio. A veces llego a mi casa y barro la casa y ayudo a mi mamá. También ayudo a mis hermanos a alistar sus cuadernos. Hago mis tareas en la tarde.

**E: ¿Tienes facilidad para acceder a internet?**

**EM03:** A veces.

**E: ¿Qué tecnología utilizas con frecuencia para ingresar a internet?**

**EM03:** Uso el celular.

**E: ¿Qué tan importante es el uso de internet en tu vida? ¿Cómo te ayuda o cómo te afecta?**

**EM03:** Considero que el internet no es tan importante.

**E: ¿Cuándo ingresas a internet, por lo general, qué sueles hacer? Que haga una descripción detallada.**

**EM03:** A veces miro videos porque me entretiene.

**E: ¿Con qué redes sociales cuentas actualmente? ¿Por qué? ¿Qué te gusta de esas redes sociales?**

**EM03:** No cuento con redes sociales.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tu familia? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM03:** Solo me comunico con mis familiares por llamada.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus amigos más cercanos? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM03:** No hablo mucho con mis amigos.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus profesores y compañeros de estudio? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM03:** No, me pongo al día recién al día siguiente y si faltaré les pido permiso a los profesores por llamada.

**E: Además del español ¿hablas otra lengua?**

**EM03:** Estoy aprendiendo a hablar ese eja y un poco inglés.

**E: ¿Sueles comunicarte con tus amigos, padres, compañeros de escuela o profesores en tu lengua materna?**

**EM03:** Sí porque mis papás hablan castellano, no saben ese eja.

• **ENTREVISTA N° 04 - EM04 - ADOLESCENTE 04**

**EDAD:** 13 años

**GÉNERO:** Femenino

**E: ¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir?**

**EM04:** Miro mi celular.

**E: ¿Tienes facilidad para acceder a internet?**

**EM04:** Sí tengo facilidad, uso internet interdiariamente.

**E: ¿Qué tecnología utilizas con frecuencia para ingresar a internet?**

**EM04:** Solo uso el celular.

**E: ¿Qué tan importante es el uso de internet en tu vida? ¿Cómo te ayuda o cómo te afecta?**

**EM04:** Considero que el internet es un poco importante. Me ayuda al momento de hacer mis tareas y para entretenerme. Me gusta ver fotos y vídeos de K-POP, me gusta BTS.

**E:** **¿Cuándo ingresas a internet, por lo general, qué sueles hacer? Que haga una descripción detallada.**

**EM04:** Me gusta ver videos y también aprendo un poco de coreano.

**E:** **¿Con qué redes sociales cuentas actualmente? ¿Por qué? ¿Qué te gusta de esas redes sociales?**

**EM04:** Solo uso Facebook, WhatsApp y Messenger. Me gusta porque puedo ver lo que yo quiero y me entretengo y distraigo un rato.

**E:** **¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tu familia? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM04:** Sí, pero no mucho. No lo hago de forma directa porque da miedo (no se entiende). Les pregunto cómo están y qué están haciendo.

**E:** **¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus amigos más cercanos? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM04:** Sí, hablo con mis amigos. Hablo con ellos sobre lo que hicimos y lo que haremos en nuestro día.

**E:** **¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus profesores y compañeros de estudio? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM04:** Sí, también, hablo con ellos para que me ayuden en la tarea.

**E:** **¿Desde qué empezaste a utilizar internet y redes sociales has conocido nuevas personas? ¿Quiénes son? ¿Dónde viven? ¿De qué conversan?**

**EM04:** Sí, conocí nuevas personas. Algunas son de Puerto Maldonado y otras de Lima. Hablo con ellas sobre el K-POP.

**E:** **Además del español ¿hablas otra lengua?**

**EM04:** Hablo con un poco de ese eja.

**E:** **¿Sueles comunicarte con tus amigos, padres, compañeros de escuela o profesores en tu lengua materna?**

**EM04:** Solo hablo un poco, no sé mucho. Si supiera si me comunicaría con ellos.

- **ENTREVISTA N° 05 - EM05 - ADOLESCENTE 05**

**EDAD:** 12 años

**GÉNERO:** Femenino

**E:** **¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir?**

**EM05:** Le ayudo en casi todas las cosas a mi mamá. Antes de ir al colegio siempre me baño, luego regreso, le ayudo otra vez a mi mamá con las cosas. Y después, otra vez me vuelvo a bañar para acostarme.

**E:** **¿Tienes facilidad para acceder a internet?**

**EM05:** Sí, tengo facilidad.

**E:** **¿Qué tecnología utilizas con frecuencia para ingresar a internet?**

**EM05:** Solo uso un celular.

**E:** **¿Qué tan importante es el uso de internet en tu vida? ¿Cómo te ayuda o cómo te afecta?**

**EM05:** Considero que el internet me ayuda al momento de hacer mis tareas y entretenerme.

**E:** **¿Cuándo ingresas a internet, por lo general, qué sueles hacer? Que haga una descripción detallada.**

**EM05:** Uso el internet para hablar con mis amigos y con mi hermano que no está en mi casa.

**E:** **¿Con qué redes sociales cuentas actualmente? ¿Por qué? ¿Qué te gusta de esas redes sociales?**

**EM05:** Sí, tengo Facebook, WhatsApp, TikTok y Kawaii. Me gustan estas redes porque me entretengo.

**E:** **¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tu familia? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM05:** Sí. No lo hago de forma directa porque están lejos.

**E:** **¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus amigos más cercanos? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM05:** Sí, también hablo con mis amigos. Hablo con ellos para preguntarles cómo están, qué hacen, saber si están bien o mal.

**E:** **¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus profesores y compañeros de estudio? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM05:** A veces los llamo porque tengo dudas sobre las tareas.

**E:** **¿Desde qué empezaste a utilizar internet y redes sociales has conocido nuevas personas? ¿Quiénes son? ¿Dónde viven? ¿De qué conversan?**

**EM05:** Sí, conocí a nuevas personas. Son de Puerto Maldonado y también hablo con mi prima que está en Lima. Converso con ellos todos los días, para saber cómo están.

**E:** **¿Qué es lo que no te gusta de internet y las redes sociales?**

**EM05:** No me acuerdo.

**E:** **Además del español ¿hablas otra lengua?**

**EM05:** Hablo un poco de ese eja. Me gusta hablar en ese eja.

**E:** **¿Sueles comunicarte con tus amigos, padres, compañeros de escuela o profesores en tu lengua materna?**

**EM05:** A veces hablo con ellos pero no entienden mucho.

• **ENTREVISTA N° 06 - EM06 - ADOLESCENTE 06**

**EDAD:** 16

**GÉNERO:** Femenino

**E:** ¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir?

**EM06:** Me levanto, cocino, como, vengo al colegio, salgo del colegio, hago tareas.

**E:** ¿Tienes facilidad para acceder a internet?

**EM06:** Sí, tengo facilidad.

**E:** ¿Qué tecnología utilizas con frecuencia para ingresar a internet?

**EM06:** Utilizo el celular.

**E:** ¿Qué tan importante es el uso de internet en tu vida? ¿Cómo te ayuda o cómo te afecta?

**EM06:** Considero que sí es importante, me ayuda.

**E:** ¿Cuándo ingresas a internet, por lo general, qué sueles hacer? Que haga una descripción detallada.

**EM06:** Uso el internet para mirar videos. Busco el tema que me interesa y lo encuentro en google.

**E:** ¿Con qué redes sociales cuentas actualmente? ¿Por qué? ¿Qué te gusta de esas redes sociales?

**EM06:** Tengo Instagram, Facebook, WhatsApp y Telegram. Me gustan porque me puedo entretener y puedo ver cosas sobre cocina.

**E:** ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tu familia? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?

**EM06:** Sí. No lo hago de forma directa porque estamos lejos y eso hace que nos comuniquemos por internet.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus amigos más cercanos? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM06:** Sí, también hablo con mis amigos pero solo de vez en cuando.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus profesores y compañeros de estudio? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EM06:** Sí, también con ellos para saber cosas como por qué no vinieron al colegio.

**E: ¿Desde qué empezaste a utilizar internet y redes sociales has conocido nuevas personas? ¿Quiénes son? ¿Dónde viven? ¿De qué conversan?**

**EM06:** No conocí a personas nuevas.

**E: ¿Qué es lo que no te gusta de internet y las redes sociales?**

**EM06:** No me gusta que en Facebook aparecen muchos anuncios.

**E: Además del español ¿hablas otra lengua?**

**EM06:** No la hablo.

**E: ¿Sueles comunicarte con tus amigos, padres, compañeros de escuela o profesores en tu lengua materna?**

**EM06:** No mucho, solo en mi curso del colegio, mis papás no saben mucho.

• **ENTREVISTA N° 07 – EV01 - ADOLESCENTE 07**

**EDAD:** 17

**GÉNERO:** Masculino

**E: ¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir?**

**EV01:** Me levanto, cocino, como, vengo al colegio, salgo del colegio, hago tareas y también me pongo a ver películas.



**E: ¿Tienes facilidad para acceder a internet?**

**EV01:** Sí, tengo facilidad.

**E: ¿Qué tecnología utilizas con frecuencia para ingresar a internet?**

**EV01:** Solo tengo celular.

**E: ¿Qué tan importante es el uso de internet en tu vida? ¿Cómo te ayuda o cómo te afecta?**

**EV01:** Considero que sí es importante porque me ayuda a hacer mis tareas y sirve para muchas cosas.

**E: ¿Cuándo ingresas a internet, por lo general, qué sueles hacer? Que haga una descripción detallada.**

**EV01:** Uso el internet para mirar videos y hacer tareas.

**E: ¿Con qué redes sociales cuentas actualmente? ¿Por qué? ¿Qué te gusta de esas redes sociales?**

**EV01:** Cuento con Facebook, Instagram y WhatsApp. Me gustan porque me distraen y me entretienen.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tu familia? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EV01:** Sí. Yo lo hago para conversar con mi mamá

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus amigos más cercanos? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EV01:** Sí, también hablo con mis amigos para saber cómo ha estado su día.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus profesores y compañeros de estudio? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EV01:** Sí, hablo con ellos para preguntarles sobre las tareas. A veces vuelvo a preguntarles de forma directa.

**E: ¿Desde qué empezaste a utilizar internet y redes sociales has conocido nuevas personas?  
¿Quiénes son? ¿Dónde viven? ¿De qué conversan?**

**EV01:** No conocí a personas nuevas.

**E: ¿Qué es lo que no te gusta de internet y las redes sociales?**

**EV01:** No me gusta que las publicaciones ya no son como antes. Cuando se publican memes, después salen otras cosas.

**E: Además del español ¿hablas otra lengua?**

**EV01:** No mucho, el ese eja.

**E: ¿Sueles comunicarte con tus amigos, padres, compañeros de escuela o profesores en tu lengua materna?**

**EV01:** Mis papás hablan un poco de ese eja pero no hablo la lengua con ellos.

- **ENTREVISTA N° 08 – EV02 - ADOLESCENTE 08**

**EDAD:** 17

**GÉNERO:** Masculino

**E: ¿Cómo es un día común para ti? ¿Qué haces desde que te levantas hasta que te acuestas a dormir?**

**EV02:** Yo me levanto, almuerzo, vengo al colegio, salgo del colegio, hago tarea y también veo tiktoks.

**E: ¿Tienes facilidad para acceder a internet?**

**EV02:** Sí, tengo facilidad.

**E: ¿Qué tecnología utilizas con frecuencia para ingresar a internet?**

**EV02:** Solo tengo celular.

**E: ¿Qué tan importante es el uso de internet en tu vida? ¿Cómo te ayuda o cómo te afecta?**

**EV02:** Es importante al momento que hago tareas. Sí nos ayuda.

**E: ¿Cuándo ingresas a internet, por lo general, qué sueles hacer? Que haga una descripción detallada.**

**EV02:** Uso el internet para mirar videos y hacer tareas.

**E: ¿Con qué redes sociales cuentas actualmente? ¿Por qué? ¿Qué te gusta de esas redes sociales?**

**EV02:** Yo cuento con Telegram, WhatsApp, Facebook e Instagram. Me gusta porque me entretiene.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tu familia? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EV02:** Sí. Uso WhatsApp y Facebook para hacerlo.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus amigos más cercanos? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EV02:** Sí, lo utilizo para contactarme con mis amigos de otros lados también.

**E: ¿Utilizas internet y redes sociales para comunicarte con tus profesores y compañeros de estudio? ¿Por qué no lo haces de manera personal y directa? ¿De qué sueles hablar con ellos cuando utilizas estas tecnologías?**

**EV02:** Sí, lo utilizo para contactarme con mis compañeros para preguntarles sobre tareas.

**E: ¿Desde qué empezaste a utilizar internet y redes sociales has conocido nuevas personas? ¿Quiénes son? ¿Dónde viven? ¿De qué conversan?**

**EV02:** No conocí a personas nuevas.

**E: ¿Qué es lo que no te gusta de internet y las redes sociales?**

**EV02:** No sé, no las utilizo mucho

**E: Además del español ¿hablas otra lengua?**

**EV02:** No mucho, el ese eja.

**E: ¿Sueles comunicarte con tus amigos, padres, compañeros de escuela o profesores en tu lengua materna?**

**EV02:** No, no me comunico en Ese Eja

**Enlace de entrevistas:** <https://drive.google.com/drive/folders/1JpabDqBcp8XxTAapdB-u80kRCA9Mtc7-?usp=sharing>

## **ANEXO 9. Transcripción de entrevista a docente**

### **1. ¿Existe algún comunicador en la IE o en la comunidad?**

Respuesta: si existe en la comunidad. También hay una radio donde envían sus comunicados dentro de la comunidad. En la IE no hay.

### **2. ¿Considera que la identidad de los estudiantes del nivel secundaria se ha ido perdiendo con la globalización?**

Respuesta: la identidad cultural de la comunidad ha tenido sus bajos debido a la globalización y producto de ello la moda y las costumbres de fuera han hecho que los estudiantes vean como inapropiado vestir su vestimenta típica sino solo para algunas festividades.

### **3. ¿Se promueve el fortalecimiento de identidad de los adolescentes del nivel secundario?**

Respuesta: se promueve en todo momento el amor y el respeto a la cultura ese eja. Se explica la importancia de que cada uno valore su identidad y su pertenencia a la comunidad.

### **4. ¿Los estudiantes siguen conservando su lengua local, es decir el Ese Eja?**

Respuesta: no ningún estudiante habla su lengua de manera natural. Solo realizan intentos de dialogo con sus pares. Pero se sigue promoviendo el que puedan en algún momento hablar sin dificultad.

### **5. ¿Utilizan dispositivos tecnológicos para el desarrollo de las clases?**

Respuesta: no utilizan más que para alguna cosa como escuchar audio o ver un video.

### **6. En base a su observación ¿tiene conocimiento si utilizan algún dispositivo tecnológico como celular o computadora? ¿sabe mayormente para que lo utilizan o que red social miran más?**

Respuesta: Hubo un intento de utilización de celulares, pero no concretó y se cortó porque no están los estudiantes preparados para este tipo trabajo con tecnologías y solo hacen mal uso.

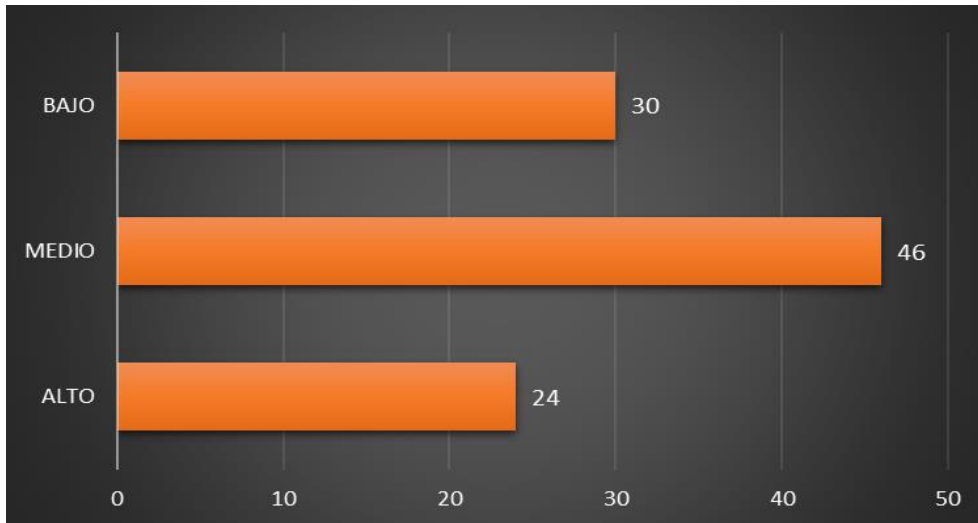
### **7. ¿Realizan actividades o uso de las tecnologías con fines socioambientales? (como la preservación de la cultura y el ambiente)**

Respuesta: si en ocasiones los alumnos utilizan las tecnologías, más no con mucha frecuencia.

## ANEXO 10. Prueba del Chi Cuadrado

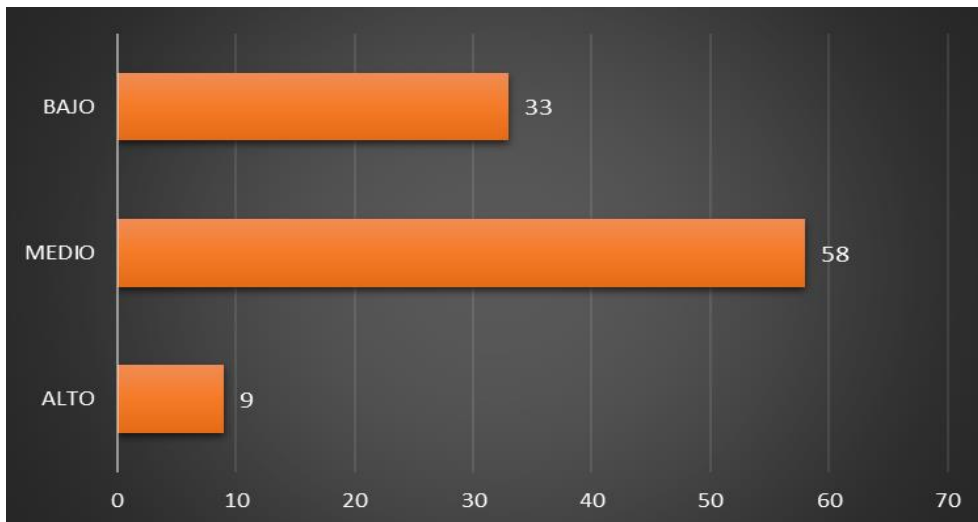
**Figura 7**

*Contenidos y medios digitales que consumen los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios*



**Figura 8**

*Interacción social de los adolescentes de la I.E. Bilingüe Shajao, comunidad Infierno - Madre de Dios.*



Fuente: Equipo de investigación, Puerto Maldonado, 2023.

## Chi cuadrado

P = Probabilidad de encontrar un valor mayor o igual que el chi cuadrado tabulado, v = Grados de Libertad

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15	0,2	0,25	0,3	0,35	0,4	0,45	0,5
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722	1,6424	1,3233	1,0742	0,8735	0,7083	0,5707	0,4549
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942	3,2189	2,7726	2,4079	2,0996	1,8326	1,5970	1,3863
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170	4,6416	4,1083	3,6649	3,2831	2,9462	2,6430	2,3660
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449	5,9886	5,3853	4,8784	4,4377	4,0446	3,6871	3,3567
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152	7,2893	6,6257	6,0644	5,5731	5,1319	4,7278	4,3515
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446	9,4461	8,5581	7,8408	7,2311	6,6948	6,2108	5,7652	5,3481
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671	12,0170	10,7479	9,8032	9,0371	8,3834	7,8061	7,2832	6,8000	6,3458
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616	12,0271	11,0301	10,2189	9,5245	8,9094	8,3505	7,8325	7,3441
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190	14,6837	13,2880	12,2421	11,3887	10,6564	10,0060	9,4136	8,8632	8,3428
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,3070	15,9872	14,5339	13,4420	12,5489	11,7807	11,0971	10,4732	9,8922	9,3418
11	31,2635	28,7291	26,7569	24,7250	21,9200	19,6752	17,2750	15,7671	14,6314	13,7007	12,8987	12,1836	11,5298	10,9199	10,3410
12	32,9092	30,3182	28,2997	26,2170	23,3367	21,0261	18,5493	16,9893	15,8120	14,8454	14,0111	13,2661	12,5838	11,9463	11,3403
13	34,5274	31,8830	29,8193	27,6882	24,7356	22,3620	19,8119	18,2020	16,9848	15,9839	15,1187	14,3451	13,6356	12,9717	12,3398
14	36,1239	33,4262	31,3194	29,1412	26,1189	23,6848	21,0641	19,4062	18,1508	17,1169	16,2221	15,4209	14,6853	13,9961	13,3393
15	37,6978	34,9494	32,8015	30,5780	27,4884	24,9958	22,3071	20,6030	19,3107	18,2451	17,3217	16,4940	15,7332	15,0197	14,3389
16	39,2518	36,4555	34,2671	31,9999	28,8453	26,2962	23,5418	21,7931	20,4651	19,3689	18,4179	17,5646	16,7795	16,0425	15,3385
17	40,7911	37,9462	35,7184	33,4087	30,1910	27,5871	24,7690	22,9770	21,6146	20,4887	19,5110	18,6330	17,8244	17,0646	16,3382
18	42,3119	39,4220	37,1564	34,8052	31,5264	28,8693	25,9894	24,1555	22,7595	21,6049	20,6014	19,6993	18,8679	18,0860	17,3379
19	43,8194	40,8847	38,5821	36,1908	32,8523	30,1435	27,2036	25,3289	23,9004	22,7178	21,6891	20,7638	19,9102	19,1069	18,3376
20	45,3142	42,3358	39,9969	37,5663	34,1696	31,4104	28,4120	26,4976	25,0375	23,8277	22,7745	21,8265	20,9514	20,1272	19,3374
21	46,7963	43,7749	41,4009	38,9322	35,4789	32,6706	29,6151	27,6620	26,1711	24,9348	23,8578	22,8876	21,9915	21,1470	20,3372
22	48,2676	45,2041	42,7957	40,2894	36,7807	33,9245	30,8133	28,8224	27,3015	26,0393	24,9390	23,9473	23,0307	22,1663	21,3370
23	49,7276	46,6231	44,1814	41,6383	38,0756	35,1725	32,0069	29,9792	28,4288	27,1413	26,0184	25,0055	24,0689	23,1852	22,3369
24	51,1790	48,0336	45,5584	42,9798	39,3641	36,4150	33,1962	31,1325	29,5533	28,2412	27,0960	26,0625	25,1064	24,2037	23,3367
25	52,6187	49,4351	46,9280	44,3140	40,6465	37,6525	34,3816	32,2825	30,6752	29,3388	28,1719	27,1183	26,1430	25,2218	24,3366
26	54,0511	50,8291	48,2898	45,6416	41,9231	38,8851	35,5632	33,4295	31,7946	30,4346	29,2463	28,1730	27,1789	26,2395	25,3365
27	55,4751	52,2152	49,6450	46,9628	43,1945	40,1133	36,7412	34,5736	32,9117	31,5284	30,3193	29,2266	28,2141	27,2569	26,3363
28	56,8918	53,5939	50,9936	48,2782	44,4608	41,3372	37,9159	35,7150	34,0266	32,6205	31,3909	30,2791	29,2486	28,2740	27,3362
29	58,3006	54,9662	52,3355	49,5878	45,7223	42,5569	39,0875	36,8538	35,1394	33,7109	32,4612	31,3308	30,2825	29,2908	28,3361



**ANEXO 11. Evidencia de aplicación de instrumentos en Colegio Bilingüe Shajao**

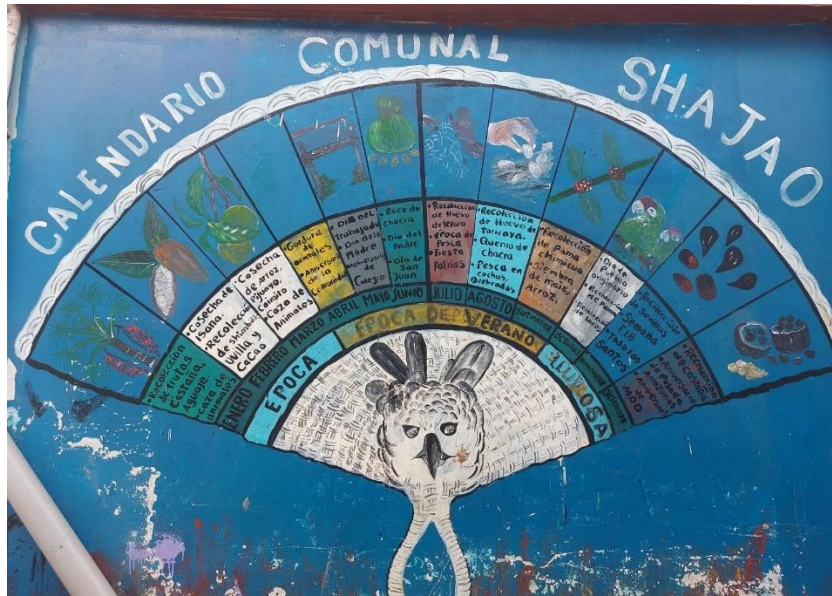


*Fuente:* Realizada por el investigador. Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios



*Fuente:* Realizada por el investigador. Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios





*Fuente:* Realizada por el investigador. Calendario comunal de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios



*Fuente:* Realizada por el investigador. Director de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios



*Fuente:* Realizada por el investigador. Salón de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios



*Fuente:* Realizada por el investigador. Salón de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios





*Fuente:* Realizada por el investigador. Estudiantes de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios



*Fuente:* Realizada por el investigador. Estudiantes de primer año de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios



*Fuente:* Realizada por el investigador. Estudiantes de segundo año de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios



*Fuente:* Realizada por el investigador. Estudiantes de tercer año de secundaria de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios





*Fuente:* Realizada por el investigador. Estudiantes de cuarto año de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios



*Fuente:* Realizada por el investigador. Estudiantes de quinto año de la Institución Educativa Bilingüe Shajao, Madre de Dios.

