



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE SOCIOLOGÍA



**OCIO VIRTUAL Y VIDA COTIDIANA EN ADOLESCENTES DE
INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE NIVEL
SECUNDARIO EN AZÁNGARO, 2023**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. CRISTIAN JHONY CALCINA CONDORI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA

PUNO – PERU

2024



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

OCIO VIRTUAL Y VIDA COTIDIANA EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE NIVEL SECUNDARIO EN AZÁNGARO, 2023

AUTOR

CRISTIAN JHONY CALCINA CONDORI

RECuento DE PALABRAS

22603 Words

RECuento DE CARACTERES

124295 Characters

RECuento DE PÁGINAS

118 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

6.8MB

FECHA DE ENTREGA

Jan 29, 2024 11:27 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jan 29, 2024 11:29 AM GMT-5

● 19% de similitud general

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

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)


Dr. Edgar Fenilge M.
Asesor



Firmado digitalmente por OLIVERO
MAMANA Edgar FAU 20145406172
623
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 29.01.2024 11:54:39 -05:00




Dr. Gustavo Medina Vilca
DIRECTOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACION
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
UNA - PUNO



DEDICATORIA

A mis queridos padres, Martina Condori Mamani y Pedro Calcina Loayza, a quienes adoro con toda el alma y a quienes debo todo lo que soy, por haberme apoyado en todo momento moralmente y económicamente hasta culminar mi carrera profesional.

A mis hermanos, Michael y Maribel, por alegrarme la vida, por su cariño incondicional, y por su gran apoyo y por ser parte importante de mi familia.

A Lourdes por su apoyo incondicional, por acompañarme en este proceso, por compartir conmigo alegrías y tristezas.

A todos quienes me orientaron y motivaron para la elaboración de esta tesis.

Cristian



AGRADECIMIENTOS

Expreso mi gratitud a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno por aceptarme en sus aulas y de esta manera formarme profesionalmente.

A la facultad de ciencias sociales y en especial a la Escuela Profesional de Sociología por acogerme con gran cariño, a mis docentes que me inculcaron sus conocimientos para formarme profesionalmente.

A mi director y asesor, al Dr. Edgar Quispe Mamani por su orientación, su paciencia y apoyo incondicional para poder culminar con el presente trabajo de investigación.

A los jurados evaluadores de mi tesis, quienes han contribuido valiosamente en la elaboración y culminación de la tesis.

A los directores de las instituciones educativas secundarias: INA-21, A-28 Perú Birf, Pedro Vilcapaza Alarcón. De la provincia de Azángaro, por permitirme desarrollar la presente investigación en sus prestigiosas instituciones, a los docentes por brindarme su tiempo y a los estudiantes que brindaron la información respectiva.

Cristian



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN	11
ABSTRACT.....	12
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.2.1. Problema General.....	19
1.2.2. Problemas Específicos	19
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	19
1.3.1. Hipótesis general.....	19
1.3.2. Hipótesis Específicas	20
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	20
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	21
1.5.1. Objetivo General	21
1.5.2. Objetivos Específicos:.....	22



CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1.	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	23
2.1.1.	Antecedentes Internacionales	23
2.1.2.	Antecedentes Nacionales	24
2.1.3.	Antecedentes Locales	25
2.2.	MARCO TEÓRICO	27
2.2.1.	Enfoques de las TIC y sociedad red	27
2.2.2.	Teorías sobre la vida cotidiana	33
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	38
2.3.1.	Ocio virtual.....	38
2.3.2.	Redes Sociales.....	38
2.3.3.	Videojuegos.....	38
2.3.4.	Educación virtual	39
2.3.5.	Vida cotidiana.....	39
2.3.6.	Adolescencia	39
2.3.7.	Procrastinación	39
2.3.8.	Alienación	40
2.3.9.	Modernización.....	40

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	LUGAR DE ESTUDIO.....	41
3.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	42
3.3.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	42
3.4.	NIVEL DE ANÁLISIS	42



3.5.	UNIDADES DE ANÁLISIS Y OBSERVACIÓN	43
3.6.	POBLACIÓN Y MUESTRA	44
3.7.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	46
	3.7.1. Validez y confiabilidad.....	47
3.8.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	47
3.9.	PRUEBA ESTADÍSTICA.....	48
CAPITULO IV		
RESULTADOS Y DISCUSIÓN		
4.1	RESULTADOS	49
	4.1.1. Características de la población objeto de estudio	49
	4.1.2. Redes sociales y vida cotidiana.....	50
	4.1.3. Videojuegos y Vida cotidiana.....	60
4.2.	DISCUSIÓN	71
4.3.	PRUEBA DE HIPÓTESIS	81
	4.3.1. Prueba de hipótesis especifica 1	81
	4.3.2. Prueba de hipótesis especifica 2.....	82
V.	CONCLUSIONES	84
VI.	RECOMENDACIONES	86
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	88
	ANEXOS.....	98

Área : Análisis de procesos sociales

Tema : Ocio virtual y vida cotidiana

Fecha de sustentación: 31 de enero del 2024



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Ubicación geográfica del lugar de estudio de las IEPNS, Azángaro.	41
Figura 2. Población objeto de estudio por nivel de uso de las redes sociales según nivel de dedicación a la vida cotidiana: en cantidad de adolescentes de IEPNS.	59
Figura 3. Población objeto de estudio por uso de los videojuegos según nivel de dedicación en la vida cotidiana: en cantidad de adolescentes de IEPNS.....	70



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Población muestra estratificada	46
Tabla 2. Estadística de fiabilidad	47
Tabla 3. Población objeto de estudio según Instituciones educativas de nivel secundario IEPNS, Azángaro (en porcentajes).	50
Tabla 4. Población objeto de estudio por medios de acceso a las redes sociales, según institución y sexo: en porcentajes.	51
Tabla 5. Población objeto de estudio por nivel de uso de las redes sociales, según sexo e institución: en porcentajes.	54
Tabla 6. Población objeto de estudio por Ítems sobre las redes sociales: en porcentajes.	57
Tabla 7. Población objeto de estudio por nivel de uso de las redes sociales según nivel de dedicación a la vida cotidiana: en porcentajes.	58
Tabla 8. Población objeto de estudio por nivel de acceso a los videojuegos, según institución y sexo: en porcentajes.	61
Tabla 9. Población objeto de estudio por nivel de uso de videojuegos, según institución y sexo: en porcentajes.	63
Tabla 10. Población objeto de estudio según ítems propuestos sobre los videojuegos: en porcentajes.....	66
Tabla 11. Población objeto de estudio por nivel de uso de videojuegos según nivel de dedicación a la vida cotidiana: en porcentajes.	69
Tabla 12. Correlación de variables: redes sociales y vida cotidiana.....	82
Tabla 13. Correlación de variables: videojuegos y vida cotidiana.	83



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

IEPNS	: Instituciones Educativas Públicas de Nivel Secundario
TIC	: Tecnología de Información y Comunicación
LOL	: League Off Legends
RHO	: Coeficiente de Correlación de los Rangos
UGEL	: Unidad de Gestión Educativa Local
SPSS	: Statistical Package for Social Sciencies
v23	: Versión 23



RESUMEN

La investigación aborda aspectos esenciales como el direccionamiento de los adolescentes a pasar gran parte de su tiempo en el *ocio virtual*. En tal sentido, la investigación tiene *el objetivo* de determinar la asociación entre ocio virtual y vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario de Azángaro (IEPNS). Consecuentemente, *la metodología* es mixta, haciendo énfasis en el enfoque cuantitativo, de corte transversal, hipotético-deductivo, de diseño no experimental; asimismo, el nivel de investigación es descriptivo-correlacional; *la población* de estudio está conformada por 465 estudiantes de las IEPNS; la muestra del estudio es 145 adolescentes de tres instituciones emblemáticas de la ciudad de Azángaro; *la técnica* de recolección de datos que se ha empleado es la encuesta, cuyo instrumento es el cuestionario, en complemento con la guía de entrevista. *Como resultado* de la investigación, se da cuenta de que existe asociación entre el ocio virtual y la vida cotidiana, porque los adolescentes siguen patrones de comportamiento del entorno social para así direccionarse a las redes sociales con fines de socializar, colgar estados, revisar muros, etc.; asimismo, acceden a los videojuegos ya sean tradicionales o modernos, considerando una nueva forma de ocio virtual. El acceso a esta nueva forma de ocio estaría afectando las actividades de la vida cotidiana, generando así la procrastinación del tiempo de los adolescentes.

Palabras Clave: Adolescentes, Ocio virtual, Redes sociales, Vida cotidiana, Videojuegos.



ABSTRACT

The research addresses essential aspects such as directing adolescents to spend a large part of their time in virtual leisure, and is linked to the possibilities offered by the components and applications that are carried out using technology. In this sense, the research aims to determine the association between virtual leisure and daily life in adolescents from public secondary educational institutions of Azángaro (IEPNS). Consequently, the methodology is mixed, emphasizing the quantitative, cross-sectional, hypothetical-deductive, non-experimental design approach; Likewise, the level of research is descriptive-correlational; The study population is made up of 465 IEPNS students; The study sample is 145 adolescents from three emblematic institutions in the city of Azángaro; The data collection technique that has been used is the survey, whose instrument is the questionnaire, in addition to the interview guide. As a result of the research, it is realized that there is an association between virtual leisure and daily life, because adolescents follow behavioral patterns of the social environment in order to go to social networks for the purposes of socializing, posting statuses, checking walls, etc.; Likewise, they access video games, whether traditional or modern, considering a new form of virtual leisure. Access to this new form of leisure would be affecting the activities of daily life, thus generating procrastination of adolescents' time.

Keywords: Virtual leisure, Daily life, Social networks, Videogames, Teenagers.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente investigación pone de manifiesto la relación entre el ocio virtual y la vida cotidiana de adolescentes en las IEPNS de la ciudad de Azángaro, centrándose en dos ejes temáticos: redes sociales y videojuegos. Actualmente, el ocio virtual está vinculado a los mecanismos de adaptación de una sociedad en red que, junto con el desarrollo tecnológico, establece nuevos modos de interacción social, tanto comunicativos como distractivos. En ese sentido, Jerjes (2012) hoy en día, los videojuegos desempeñan un papel cada vez más importante en la socialización y el aprendizaje de niños, adolescentes y jóvenes. Se han convertido en una herramienta de entretenimiento que ocupa gran parte del tiempo de muchas personas. La socialización ha adoptado formas no convencionales, como Internet, que se han arraigado profundamente en personas de todo el mundo. Por lo tanto, esta nueva forma de ocio virtual genera cambios sociales diarios en los individuos.

En este contexto, Orihuela (2008) señala que, en la sociedad contemporánea, elementos físicos como guías telefónicas, agendas y tarjetas de visita han quedado obsoletos debido a la popularización de los teléfonos móviles e internet. Nuestros círculos sociales ahora están representados principalmente en la virtualidad a través de las redes sociales en línea. Los contactos son responsables de sus propias actualizaciones, y las aplicaciones informáticas se encargan de recordar fechas y eventos importantes. Estas redes sociales sirven como espacios virtuales donde los usuarios pueden compartir información, fotografías, videos y enlaces de interés. Al mismo tiempo, permiten la comunicación, chats y actualizaciones sobre sus actividades y estados de ánimo actuales. Plataformas como WhatsApp, Facebook y TikTok son servicios basados en web que



ofrecen a los usuarios la posibilidad de interactuar, compartir información, coordinar acciones y mantenerse conectados. Estas aplicaciones representan las nuevas formas en que se configura la red social, pero también son el medio mediante el cual se construye la identidad en línea y se agregan y comparten las actividades en la red social. En este sentido, esto genera que los adolescentes se sientan más atraídos por estilos de vida basados en las redes sociales disponibles en la actualidad.

En el desarrollo de la presente tesis se observa la temprana llegada del ocio virtual a la vida cotidiana de los adolescentes de las IEPNS, a raíz del confinamiento por COVID-19 y su relación con el acceso y uso de los dispositivos móviles.

Basándose en lo anterior, el objetivo de esta investigación es determinar la asociación entre ocio virtual y vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundaria – Azángaro, 2023. De esta manera, se ha buscado contribuir a las acciones correctivas en torno al uso del ocio virtual, para que ésta no sea un factor amenazante de los adolescentes, durante su desempeño en la vida cotidiana; además, que encamine eficientemente en su formación y en la interacción con la sociedad que lo rodea, sin perder la identidad personal y social.

La tesis está estructurada y se presenta en cuatro capítulos. En el capítulo I, se presenta la introducción, el planteamiento del problema, las preguntas de investigación, la importancia y utilidad del estudio, y los objetivos. En el capítulo II, se aborda la revisión de la literatura donde se expone los antecedentes, el marco teórico, el marco conceptual y las hipótesis. El capítulo III hace referencia al marco metodológico de la investigación. Finalmente, en el capítulo IV, se exponen los resultados y la discusión en relación con las variables del estudio y los objetivos de la investigación.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los últimos años, las tecnologías de la comunicación, la información y la conectividad a internet han producido cambios significativos en los aspectos sociales de las personas. Este fenómeno se ha convertido en una nueva forma de ocio relacionada con las tecnologías de la información y la comunicación en sociedades más o menos modernas y exitosas. Además de servir como soporte para algunas actividades tradicionales, las formas de comunicación e interacción social han comenzado a digitalizarse, recreando así una nueva forma de ocio virtual tanto para el disfrute individual como colectivo, según sostienen Blanco & Amigo (2016) Actualmente, los grandes impactos de las redes de comunicación han estado transformando la vida cotidiana de los individuos, especialmente marcando diferencias en adolescentes de educación secundaria, tanto en los procesos de formación académica y profesional como en otras actividades cotidianas.

Es relevante recopilar testimonios que nos ayuden a comprender la influencia de Internet y cómo está afectando la vida de los adolescentes de las IEPNS. En este sentido, Palomino et al. (2017) señalan que actualmente los jóvenes participan en diversas formas de distracción, como realizar deportes, estar al aire libre y sumergirse en videojuegos. Aunque existen diferentes galerías con contenidos distintos, lo más destacado de todos los juegos son aquellos que muestran violencia, como el terror, los conflictos, las peleas y la estrategia. Dado que hay diversos tipos de juegos en las galerías, se emplean diferentes formas para atraer el interés de personas de distintas edades, siendo los adolescentes de 14 a 17 años los que más consumen o acceden a estos juegos. Esta edad se considera crítica, ya que los individuos se adaptan a la realidad, reteniendo todos los estímulos que los rodean (Ugarte & Pacheco, 2021).



En este contexto, el estudio tuvo como objetivo abordar diversos aspectos y características relacionados con la temática objeto de estudio, como el ocio virtual en relación con la dinámica de la vida cotidiana de los adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario (IEPNS) de la provincia de Azángaro. En particular, se llevó a cabo un análisis del uso y acceso a las redes sociales, así como a los videojuegos, con el fin de determinar su asociación con la dinámica de la vida cotidiana en estudiantes adolescentes de IEPNS. A continuación, se describen detalladamente cada uno de los aspectos, características o variables investigadas.

En cuanto al ocio virtual, con el auge de las TIC, se ha generado un abanico de opciones que es necesario diferenciar en función de su calidad. Por lo tanto, decidimos realizar una clasificación para comprender si el uso diario activo de las TIC hace que las personas se ubiquen en diferentes espacios sociales y utilicen constantemente las tecnologías de manera simultánea. Vivimos en tiempos acelerados como resultado de los constantes cambios en la sociedad. Asimismo, nos centramos en actividades de ocio tradicionales que se han digitalizado, así como en actividades de ocio emergentes asociadas al ámbito virtual, como los videojuegos, la música y la publicidad. El ocio digital clásico se refiere a actividades de ocio tradicionales que han experimentado cambios significativos con la digitalización, transformando las actividades cotidianas de interacción directa y personal en actividades digitales, como las redes de comunicación verbal, auditiva y lúdicas (Blanco, 2013).

En la antigüedad, el ocio era considerado como una actividad dedicada a reflexionar sobre la vida, la ciencia y la política. Sin embargo, en la actualidad, los cambios son bastante abruptos, ya que con el tiempo han llegado a afectar a nuestra cultura. Su transformación discurre de forma semejante a los cambios de ideología y a las complicadas realidades de la sociedad que vivimos.



Las redes sociales, por sí solas, implican estar activos en plataformas virtuales; hoy en día, esto se convierte en un obstáculo colectivo, ya que la mayoría de la sociedad que está familiarizada con las redes son jóvenes que modifican sus perfiles en estas plataformas. También se debe tener en cuenta que la adolescencia es una etapa que merece mayor atención, ya que los adolescentes necesitan desarrollar nuevas formas de interactuar y tienen una autoestima frágil. La dirección que están tomando las galerías virtuales, especialmente entre los adolescentes, se debe a la respuesta instantánea que obtienen de estas plataformas digitales. Al establecer relaciones sociales con personas de diferentes grupos de edad, los adolescentes consideran la integración a través de redes de comunicación, creando una situación en la que la mayor parte del tiempo se pasa en plataformas digitales (Lopez & Juarez, 2020, p. 8).

La llegada de la COVID-19 al país generó grandes cambios sociales, económicos y culturales, afectando a los diferentes sectores sociales. En el ámbito social, la educación experimentó un cambio radical, donde la enseñanza presencial quedó en el pasado y se adoptaron nuevas formas de aprendizaje a través de las clases virtuales. La virtualización presentó grandes desafíos para docentes, estudiantes y padres de familia. Fue una nueva forma de interactuar, y muchos de estos actores no consideraban los riesgos que podía acarrear, como pasar más tiempo en las redes sociales o en distracciones lúdicas, generando así el ocio virtual. Esto habría llevado a la procrastinación del tiempo libre del adolescente, quien, teniendo actividades cotidianas por realizar, opta por sumergirse más en las redes sociales, como Facebook, WhatsApp, TikTok, entre otros.

La aparición de *los videojuegos* ha provocado cambios significativos en los estereotipos sociales e introducido formas novedosas y atractivas de interactuar unos con otros a través de plataformas digitales. Los juegos tradicionales se han transformado en versiones digitalizadas, lo que ha dado lugar a la popularización de actividades de ocio



virtual adaptadas a la era tecnológica. Al igual que avances tecnológicos anteriores, como el auge de las máquinas, los videojuegos han facilitado la incorporación de formas modernas de entretenimiento, transformando la manera en que las personas abordan la coordinación, la creatividad y los procesos de prueba y error. Como resultado, los videojuegos han sido ampliamente adoptados por los adolescentes, y muchos los consideran una forma de arte digital que continúa evolucionando (Wolf & Perron, 2005).

Respecto a *la vida cotidiana*, se refiere al diario vivir de los individuos en las sociedades, adaptándose a los cambios en el entorno social. Este proceso implica la construcción de un espacio social público en el que la población desarrolla su subjetividad e identidad cultural tradicional. Su entorno está estructurado para satisfacer sus necesidades inmediatas. De esta manera, en la vida diaria se recrean diversos acontecimientos y desarrollos positivos bajo el predominio de las apariencias provenientes de estímulos externos al individuo, como los sociales, políticos, culturales, económicos, etc. Tener en cuenta la vida cotidiana nos permite comprender las experiencias materiales y subjetivas de las personas a través de sus vivencias e interacciones diarias (Fernandez, 2014).

De esta manera, la vida cotidiana se entiende como la "existencia". El significado suele aludir a la actividad que realiza un ser humano, mostrando su capacidad de nacer, desarrollarse, reproducirse y morir. Lo cotidiano se entiende como todo aquello que se realiza a través de las actividades del día a día. En este sentido, la investigación busca abordar cómo se relaciona el ocio virtual con la vida cotidiana de los adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario (IEPNS) en la ciudad de Azángaro.

Finalmente, al igual que en todo el mundo, la región Puno se vio afectada por la COVID-19, lo que generó confinamiento y distanciamiento social. Estos eventos



provocaron cambios sociales en la población, especialmente en los adolescentes, llevándolos a una introducción temprana al ocio virtual debido a la falta de interacción social directa o presencial con amigos. Esto ha resultado en la imitación de nuevas culturas digitales, como las redes sociales y los videojuegos, ya sean de acción, estrategia, combate, entre otros. Ante esta situación, los adolescentes de las IEPNS en la ciudad de Azángaro son muy vulnerables a sumergirse en el ocio virtual, lo que, a su vez, lleva a la procrastinación de su tiempo en la vida cotidiana.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la asociación entre **ocio virtual** y **vida cotidiana** en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundaria (IEPNS) en Azángaro, 2023?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es la asociación entre el uso de las redes sociales y la vida cotidiana en adolescentes de las IEPNS en Azángaro, 2023?
- ¿Cuál es la asociación entre el uso de los videojuegos y la vida cotidiana en adolescentes de las IEPNS en Azángaro, 2023?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Existe una asociación entre el ocio virtual y la vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario (IEPNS) en Azángaro, 2023. Esto se debe a diferentes factores, como la modernización y



adaptación de nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC), que han generado nuevas formas de interacción social. Esto implica dejar atrás las actividades tradicionales y adentrarse en un nuevo contexto de ocio digitalizado.

1.3.2. Hipótesis Específicas

- a. Existe una asociación positiva entre las redes sociales y la vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario (IEPNS) en Azángaro, 2023. Debido a que los medios de comunicación nos permiten conectarnos con personas que se encuentran próximas a nuestro entorno social, como amigos, familiares, etc., también nos brindan la oportunidad de conocer nuevas personas al interactuar mediante las diversas redes que nos ofrecen las TIC.
- b. Existe asociación inversa entre los videojuegos y la vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario (IEPNS) en Azángaro, 2023. Esto se debe a que los estudiantes dedican la mayor parte de su tiempo a los juegos digitalizados, descuidando las actividades o tareas del hogar que deben realizar. De esta manera, se genera la procrastinación del tiempo libre, lo cual, a su vez, trae cambios significativos en los estudiantes, deteriorando su vínculo social y, por ende, adoptando nuevas formas de comportamiento social.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La importancia de la investigación radica en su capacidad para mostrar la asociación entre el ocio virtual y la vida cotidiana, y cómo estas generan la procrastinación del tiempo en adolescentes de IEPNS. Esto, a su vez, resalta los cambios subsiguientes en su comportamiento social durante la vida diaria. Esta investigación



revela los problemas que enfrentan las sociedades modernas, donde los adolescentes dependen cada vez más del ocio virtual, lo que conduce a una desconexión de su entorno y a un debilitamiento de los vínculos con sus familias y comunidades. La incorporación de las redes sociales y los videojuegos ha generado la procrastinación del tiempo de los adolescentes y la erosión de las interacciones verbales y físicas. Los padres dialogan con sus hijos pocas veces y, en ocasiones, ya suelen hacerlo a través de las redes sociales sin pactar horarios de uso; de esta manera, los adolescentes de IEPNS dan prioridad a las redes sociales y los videojuegos.

Por consiguiente, el estudio aporta análisis teórico y empírico sobre la problemática de la población, proporcionando información sobre el acceso y uso de las redes sociales y los videojuegos en la vida cotidiana de los adolescentes de IEPNS. Esto se pone a disposición de la comunidad científica y de los tomadores de decisiones en relación con la gestión de la infraestructura tecnológica a nivel regional y nacional.

En conclusión, la presente investigación aporta significativamente al análisis sociológico y la comprensión del comportamiento social de los adolescentes de IEPNS frente al ocio virtual. Además, servirá como precedente para otras investigaciones que se centren en analizar la importancia del ocio virtual en la vida cotidiana de los adolescentes de IEPNS, considerándolo como un elemento esencial para el mejoramiento de los procesos de socialización e interacción.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo General

Determinar la asociación entre ocio virtual y vida cotidiana en Adolescentes de Instituciones Educativas Públicas de Nivel Secundaria de Azángaro, 2023.



1.5.2. Objetivos Específicos:

- Establecer la asociación entre uso de las redes sociales y la vida cotidiana de adolescentes de las IEPNS de Azángaro, 2023.
- Determinar la asociación entre el uso de los videojuegos y la vida cotidiana de adolescentes de las IEPNS de Azángaro, 2023.



CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Macias & Cedeño (2021) en su investigación “La tecnología en la disyuntiva familiar en tiempos de pandemia por COVID-19, 2020”, tuvieron como objetivo analizar las horas, problemas en el uso de equipos tecnológicos en padres, madres e hijos; identificar las percepciones de los efectos sobre el uso de la tecnología durante la pandemia COVID-19; asociar el número de horas del uso del celular con el castigo en los hijos. Los resultados revelaron que el equipo tecnológico usado con mayor frecuencia por los integrantes de la familia es el celular. Las percepciones de los efectos cuando se hace uso de la tecnología mostraron conductas de enojo, fatiga y rebeldía, también existieron problemas de comunicación, mala relación entre Padres e hijos.

Asimismo, Valdemoros et al. (2017) en su investigación titulada “Ocio Digital y Ambiente Familiar en Estudiantes de Educación Postobligatoria”, tuvieron como objetivo valorar la relación entre el funcionamiento familiar percibido por estudiantes españoles de educación secundaria postobligatoria y su práctica de ocio digital. Los resultados demuestran que los jóvenes otorgan importancia a las actividades digitales de ocio, destacando la participación en redes sociales, jugar a videojuegos y navegar por internet.

De igual manera, Arazuri et al. (2018) en el artículo denominado “Ocio, Redes Sociales y Estudiantes Españoles” Tuvieron como objetivo determinar las



actividades principales de ocio más publicadas en las redes sociales por los jóvenes españoles. Las conclusiones ofrecen claves de intervención educativa en un escenario social prioritario para la juventud y resultan de gran utilidad para los agentes implicados en la promoción del ocio entre los jóvenes españoles.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Flores & Quispe (2019) en la tesis denominada “Adicción a Redes Sociales Virtuales y Desarrollo de Habilidades Sociales en Estudiantes del Cuarto y Quinto grado de Secundaria del Distrito de Paucarpata”, tuvo como objetivo determinar el grado de relación entre el nivel de adicción a redes sociales virtuales y el nivel de habilidades sociales. Obteniendo como resultados, una relación estadísticamente significativa entre la adicción a las redes sociales y las habilidades sociales.

De igual manera Mayca (2019) en la tesis sobre “Influencia del Nivel de Conducta Adictiva al uso de Video Juegos en el Nivel de Agresividad y Actividad física en Escolares del Nivel Secundaria, en Arequipa – 2018”. Tuvo como objetivo determinar el nivel de conducta adictiva al uso de video juegos, Concluyendo que el nivel de uso de videojuegos influye en el nivel de agresividad y de actividad física de los escolares.

Asimismo, Cutipa & Meza (2019) en la tesis denominada “Influencia de la Dependencia al Celular en la Interacción Social en los Estudiantes del nivel Secundario de la Institución Educativa Politécnico Rafael Santiago Loayza Guevara, en Arequipa – 2019”. Que tuvo como objetivo determinar la influencia de la dependencia al celular en la interacción social de los Estudiantes. Se determinó que existe una influencia significativa, negativa de dependencia al



celular y la interacción social, la dependencia de los estudiantes hacia el teléfono móvil se ve reflejada en la vida diaria ya que sin importar el lugar a donde se dirijan siempre están pendientes de dicho aparato.

Asimismo, Jallo (2021) en su investigación “Los Juegos en Red - Online y la Formación de la Personalidad en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de estudiantes de secundaria en el Distrito de Quiñota, provincia de Chumbivilcas”. Que tuvo como objetivo Identificar la influencia de los juegos en red – online en la formación de la personalidad del adolescente en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje. Los resultados revelan que los juegos de internet influyen y generan efectos adversos en la formación de la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los estudiantes. Los motivos como falta de afecto fraternal, incomprensión para refugiarse y mitigar la soledad, por la influencia de los amigos; asimismo, la participación constante de los adolescentes en los juegos de red influye y genera cambios en la forma de hablar, conlleva al uso constante de jergas y palabras indecentes, su forma de escribir, uso de argot y abreviaturas populares, en su forma de vestir usan atuendos de otro contexto, hasta revelan en su corte de cabello.

2.1.3. Antecedentes Locales

Peralta (2015) en su investigación “Actividades del tiempo Ocio en Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria INA 21 de la ciudad de Azángaro” tuvo como objetivo determinar las actividades del tiempo de ocio en estudiantes. Concluyendo que los estudiantes se dedican más a la dimensión digital en un 38% y a la dimensión ecológica en un 35%.



Asimismo, Ccanccapa (2021) en la tesis *“Uso de Redes Virtuales y su Influencia en las Relaciones familiares de Estudiantes del Quinto Grado de la I.E.S comercial 45 “E.R.P”, Puno – 2019”*. Que tuvo como objetivo conocer si el uso de las redes virtuales influye en las relaciones familiares de estudiantes, los resultados dicen que el uso de las redes virtuales influye significativamente en las relaciones de los estudiantes.

De tal manera, Atamari (2018) en la tesis denominada *“Uso de los Juegos Online en los Estudiantes de las Instituciones Educativas Secundaria Públicas, de la Ciudad de Juliaca - 2018”*. Que tuvo como objetivo describir el uso de los juegos online en los estudiantes. El resultado obtenido en la investigación se llega a la conclusión general que los estudiantes de las Instituciones públicas de la ciudad de Juliaca si juegan en su mayoría los juegos online.

Asimismo, Calle (2018) en su investigación *“Influencia de los Juegos en Red en el Rendimiento Escolar de los Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático Glorioso “San Carlos” de Puno – 2017”* tuvo como objetivo general: Determinar la Influencia de los Juegos en Red en el Rendimiento Escolar de los Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Emblemático *“San Carlos”* de Puno. Concluyendo que se logra demostrar como influyen los juegos en red en el rendimiento escolar en un 31.4% de los estudiantes juega el juego de estrategia donde se caracteriza principalmente por hacer uso de habilidades, en este tipo de juego en red predomina los juegos de Starcraft y Dota 2, de tal manera se indica que las dos variables influyen significativamente.



2.2. MARCO TEÓRICO

El estudio del ocio virtual y la vida cotidiana en adolescentes de las IEPNS busca el análisis desde diversas perspectivas teóricas, destacándose las teorías de ocio virtual, redes sociales, videojuegos, vida cotidiana y otras.

2.2.1. Enfoques de las TIC y sociedad red

El impacto de las TIC e Internet en el ocio ha transformado la forma y el disfrute del mismo. Actualmente, las redes sociales han traído variaciones en la percepción del espacio y el tiempo; de esta manera, el cambio ha sido constante. Por este motivo, la sociedad en red ha experimentado cambios significativos en su espacio de ocio, con la existencia de numerosas aproximaciones virtuales al mismo. Anteriormente, se entendía el tiempo de ocio como un período para descansar, divertirse, escapar de la rutina diaria, realizar alguna actividad, ser una fuente de salud y prevención de enfermedades físicas, y un signo de calidad de vida tanto a nivel personal como social, así como una fuente fundamental de valor económico, entre otras cosas.

El ocio es una experiencia practicada en la vivencia personal y subjetiva del ser humano. Toda experiencia de ocio tiene un predominio emocional, y su vivencia se enmarca en el mundo de las emociones. El ocio se practica simplemente porque "me gusta", un argumento poco racional pero que es un signo de afirmación personal hacia los demás al permitir expresar los propios deseos y gustos. Por tanto, el tiempo libre no se justifica por obligación y se lleva a cabo principalmente porque es disfrutable y, por eso, tiene un sentido (Domínguez, 2004).



La definición del concepto de "ocio" en el que nos asentamos es un área de conocimiento compleja e interdisciplinaria que difícilmente puede ser abarcada desde el conocimiento de una sola de las disciplinas académicas tradicionales. En función del individuo, sus circunstancias y orientación, reporta diferentes beneficios y consecuencias positivas relacionadas con el alivio de la insatisfacción, el estrés, el aburrimiento, la falta de actividad física o de creatividad. Cuestiones que, desafortunadamente, están muy presentes en el contexto en el que nos encontramos. De cualquier modo, somos conscientes de que la forma de entender el ocio, ligada a la capacidad de experimentación del mismo en el sentido más subjetivo, no encaja con la tendencia social y la manera de concebirlo existente. En realidad, se tiende a asociar el ocio a parámetros meramente objetivos y a relacionarlo con la práctica de diferentes actividades, en tiempos y espacios concretos ya preestablecidos. Sin embargo, consideramos que analizar el emergente ocio digital a través del uso de las redes sociales virtuales puede aportar una visión innovadora que favorezca a idear estos nuevos ocios como experiencias, más allá de ligarlos simplemente a nuevos formatos de entretenimiento de masas, cuya única finalidad sea el consumo. Aun sabiendo que para poder conocer lo que el ocio significa para el sujeto que lo experimenta, resulta necesario, primeramente, detectar las prácticas de ocio (Blanco, 2013, pp. 150–176).

Toda experiencia de ocio está relacionada con la interacción del sujeto en cuestión con su entorno social, así como con la participación en el contexto histórico, económico y cultural de las sociedades. Desde esta perspectiva, el tiempo libre puede extenderse a diversos ámbitos personales relacionados con la



educación, la cultura y los asuntos sociales, independientemente del universo real o ciberespacial en el que cada uno lo experimente.

Teniendo en cuenta la situación actual, los modelos de ocio virtual surgidos del avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) revelan dinámicas de interacción entre jóvenes que estimulan el interés de la pedagogía social en el estudio del fenómeno digital relacionado con el entretenimiento.

Ante nuestra realidad social, parece obvio que las alternativas de ocio posibilitadas por el universo digital representan un nuevo modelo de socialización en el que la familia y la escuela son reemplazadas como actores principales para la implementación de actividades de tiempos proactivos y enriquecedoras. No hay duda de que los jóvenes modernos encuentran en el ciberespacio un mundo "en el que pueden llevar una vida social intensa que a menudo es mucho más satisfactoria que la que experimentan en comunidades y entornos reales" (Vasco-González & Serrano, 2017).

En resumen, desde una perspectiva amplia del término, entendemos por ocio virtual todas las oportunidades ligadas a las posibilidades que ofrece el uso de las nuevas tecnologías. También comprendemos las actividades que se practican, disfrutan y experimentan a través del uso del ordenador, Internet, las consolas de juegos, los teléfonos móviles y los diversos dispositivos emergentes, producto del desarrollo constante e innovador de la industria tecnológica, tales como los celulares, iPad, las tabletas, los reproductores de MP3, los e-books, entre otros. Estos soportes tecnológicos no han hecho más que modificar las formas en que experimentamos nuestro tiempo libre.



En primer lugar, las TIC han propiciado el desarrollo de un área específica del ocio digital, con especial relevancia para los videojuegos y las redes sociales. La digitalización facilita mantenerse conectado con el grupo de referencia, ir más allá del ámbito local y compartir momentos, juegos y situaciones, lo que podría promover la cohesión y el sentimiento de pertenencia, e incluso facilitar la implicación en movimientos de participación cívica, fomentando la colaboración, la solidaridad y la empatía, también entre los jóvenes con dificultades sociales.

Los videojuegos se han convertido en una herramienta de escape y un incentivo para realizar ejercicio físico en casa durante los tiempos de confinamiento por el COVID-19, y esto de cierta manera se constituyó como un apalancamiento para que la población se introdujera más en la digitalización. En algunos casos, también han desempeñado un papel convincente e instructivo, con ejemplos tan particulares como "Death Stranding", una magnífica producción que tiene en cuenta muchos de los aspectos sociales que esta crisis ha puesto de relieve y que ofrece un discurso humanista en el que el objetivo principal del jugador es salvar a la humanidad y reconectarla, priorizando la actitud cooperativa y solidaria (Gonzalez & Garcia, 2008).

Internet es la sociedad; expresa los procesos sociales, los intereses sociales, los valores sociales y las instituciones sociales. Esto se constituye en la base material y tecnológica de la sociedad red, es la infraestructura tecnológica y el medio organizativo que permite el desarrollo de nuevas formas de relación social. Estas no tienen su origen en internet, sino que son fruto de una serie de cambios históricos que no podrían desarrollarse sin internet. La sociedad red es una sociedad cuya estructura social está construida en torno a redes de información, gracias a la tecnología de información microelectrónica estructurada



en internet. Internet, en ese sentido, no es simplemente una tecnología; es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades. Es el equivalente a lo que fue la factoría en la era industrial o la gran corporación en la era industrial. Internet es el corazón de un nuevo paradigma socio-técnico que constituye la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, trabajo y comunicación. Lo que hace internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red en la que vivimos. Las redes se modifican de acuerdo con su entorno, aunque mantengan sus objetivos; también se adaptan sin alterar sus estructuras (Castells, 2000).

Las redes se caracterizan por tres rasgos: **Flexibilidad:** las redes se modifican en función de su entorno de tal modo que las mismas cambian de forma, aunque mantienen sus objetivos. **Adaptabilidad:** las redes se adaptan reduciéndose o aumentando su tamaño sin necesidad de realizar muchas alteraciones. Capacidad de **Supervivencia:** se vinculan con los rasgos anteriores ya que las redes para sobrevivir deben adaptarse y flexibilizar sus estructuras ante los diversos problemas del entorno.

Hablar sobre el ocio virtual es establecer la identificación de algunas cualidades o dimensiones que se extraen en todas las interpretaciones, en las cuales hace mención o referencia al espacio y tiempo que dispone la población. Definir los límites de su constitución en el espacio temporal, así como una dimensión sustantiva en la que se considera que las actividades pueden ser consideradas como ocio virtual, esto en relación con los mecanismos de adaptación de una sociedad red que, conjuntamente con el desarrollo tecnológico, forma nuevas estructuras de interacción social, tanto comunicativa como distractora. Se determina cómo estas interactúan y practican más el ocio, el tamaño



cultural que explica cómo se adapta más a los individuos y cómo estos a su vez generan dependencia. También se considera una forma de actividad de distracción una vez cumplidas algunas actividades cotidianas. Pero hoy en día, la digitalización adoptó nuevas formas en las que los individuos pueden recurrir a un nuevo tipo de ocio "virtual", considerando las nuevas formas de interacción en torno a la información, socialización, trabajo virtual y juegos lúdicos (Martínez, 2015).

Consideramos que el ocio, como red social, es un espacio de interacción virtual que brinda formas de interactuar con diversos usuarios, permitiéndonos acceder para recopilar información que podría estar relacionada con un grupo de amistades o clase. Consumir mecanismos de acceso a las redes sociales crea grandes interrogantes en un imaginario social tecnológico positivo, similar a las capacidades innovadoras de la humanidad en la sociedad de interacción de medios de comunicación. Genera mecanismos útiles para el acceso a la población en un entorno global, considerando también los cambios constantes en lo tecnológico y social.

Una red social es una disposición mediante la cual las personas interactúan entre sí virtualmente, para conectarse con amistades de su contexto social. El individuo la percibe como atractiva y de interés, especialmente para los adolescentes contemporáneos, ya que a través de estas redes encuentran cosas similares a sus vivencias o que les resultan atractivas. Pueden indagar información personal de diferentes personas, informarse y encontrar nuevas amistades (Madariaga & Lozano, 2016).



La red se considera hoy en día como un mecanismo de comunicación e interacción en la sociedad, siendo considerada como fuente directa de alimentación en torno a las formas de interacción virtual. En ella, encontramos nuevas formas de organización social con respecto a la interdependencia. Con la modernización, sigue en constante cambio, adaptándose a los nuevos contextos de la sociedad en relación con los nuevos ocios digitales, que nos mantendrán ligados de una u otra forma.

Después de su aparición, los videojuegos se transformaron en un campo de estudio más atractivo y artístico, y aún más volátil, inmerso en algunas teorías de comunicación. También se busca crear una teoría que relacione los videojuegos con el contexto social y cómo se interrelacionan, lo cual está ganando aceptación tanto en la vida cotidiana como en el ámbito académico. Anteriormente, estos eran considerados pequeñas galerías sin un público consumidor, pero ahora se les reconoce como distractores lúdicos esenciales para la población moderna, así como objetos culturales dignos de atención y apego. A medida que el medio ha evolucionado, se ha convertido en un elemento clave entre muchos medios digitales, reconocido por su importancia tanto académica como en el ámbito del marketing digital, atrayendo a la población para generar cambios significativos en la sociedad consumista (Wolf & Perron, 2005).

2.2.2. Teorías sobre la vida cotidiana

La cotidianidad social abarca las prácticas y procesos sociales que están determinados por múltiples factores, es decir, solo pueden explicarse mediante un análisis que vincule simultáneamente elementos económicos y culturales. Es la posición que un individuo adopta según ciertas disposiciones internas o formas de



representación social configuradas por la posición social. Diversas perspectivas, tanto empíricas como teóricas, consideran que hablar de lo cotidiano implica referirse al presente, a nuestro cuerpo y alma aquí y ahora, así como a las actividades conscientes que realizamos en el día a día.

Sin embargo, la vida cotidiana no se limita a las presencias inmediatas, sino que también puede relacionarse con sucesos que no están presentes en el momento. Esto implica que experimentamos la vida cotidiana en diferentes escalones y formas de convivencia a lo largo de un espacio y tiempo determinados. Consideramos que nuestra zona de vida cotidiana es lo más próximo a nuestras personalidades y se encuentra directamente vinculada a la manipulación corporal.

Este contexto simplifica lo que está a nuestro alcance y vivo, el entorno en el que actuamos y realizamos nuestras actividades diarias. Podemos identificar ciertas cualidades de cotidianidad en el ámbito laboral, como la interacción con colegas, las tareas rutinarias, y cómo nos relacionamos con las personas que nos rodean. Cada uno de nosotros tiene un mundo en el que interactuamos realizando actividades comunes.

Es posible que haya zonas que no resulten accesibles o no generen interés, pero también puede haber intereses indirectos. Nuestro interés se centra en aspectos que intervienen directamente en nuestra vida diaria. Por ejemplo, en el ámbito académico, seguimos patrones para la educación, y en lo laboral, las actividades diarias en la oficina se vuelven cotidianas, como tomar un autobús, registrar la entrada con una tarjeta de control y realizar tareas habituales. Esto contribuye a que la cotidianidad se instale en nuestras vidas (Berger & Luckmann, 2002).



En la teoría de la vida cotidiana, el autor menciona que, a través de un estudio adecuado, se pueden comprender los estados de los individuos en varias áreas de la cotidianidad. Con esto, se pretende interpretar los procesos de interacción social que podrían estar en la base de sí mismos. Es decir, se aclara que el interés de los individuos estará ligado a los procedimientos y condiciones de un trabajo fructífero, del trabajo en crecimiento y de la disponibilidad del tiempo cotidiano. En resumen, la vida cotidiana de las personas se ve predispuesta por diversas caídas, lo que permite analizar en qué posición social se encuentran, así como los valores, ideas y creencias que serán inculcados (Migelez et al., 1998).

La teoría de acción comunicativa inicia con una teoría crítica del marxismo no ajena, sino reconstructiva, traza una pragmática general y universal de la sociedad en referencia a la escuela de Frankfurt, genera una nueva idea dominante del capitalismo en la cual critica ese modelo social a raíz que generaba ciertas dominaciones ante las clases oprimidas. Noguera (1996) emplea la racionalidad y el interés en los tipos de conocimiento e interrelación. Utiliza la racionalidad a través de tres tipos de relaciones: el interés técnico, que controla la naturaleza para manipular a los sujetos, tomándolos como objetos con el dominio de las digitalizaciones. En este contexto, se mencionan varios conceptos, como la teleológica (realiza una acción buscando un fin deseado), la regulada por normas (orienta la acción del sujeto por normas comunes), y la dramaturgia (el actor transmite a su público una imagen determinada de sí mismo). El interés práctico analiza la realidad social sin manipularla, comprendiendo la interacción. Noguera habla sobre los niveles de sociedad, considerando el mundo de la vida cotidiana y el mundo objetivo desarrollado por el sujeto, tanto en aspectos materiales como inmateriales, como la cultura. Además, aborda el mundo social, que involucra la



interacción con los individuos y lo social, y el mundo subjetivo, que abarca lo vivido y lo interior de uno mismo (Vergara, 2011).

Desde diversas ideologías teóricas que estudian la personalidad, se estructura una red de relaciones sociales que puede estar libre de conflictos o relacionarse sin contradicciones evidentes. Estas interpretaciones afectan diferentes esferas culturales, nutriendo así la conducta común de las personas en una sociedad o grupo determinado. Esto se considera en la escuela de ideales y persuasión compartidas, donde los propósitos pueden ser similares, pero la trascendencia para alcanzarlos puede ser diversa y, en ocasiones, acertada. De esta manera, pueden surgir diversas cualidades para aprovechar oportunidades, definidas como "la escala y distribución de condiciones que proporcionan varias probabilidades para que individuos y grupos alcancen sus objetivos". Así lo interpreta Merton, y sus intérpretes nunca están inactivos; están en constante transformación frente a las presiones estructurales, buscando nuevas formas de encaminarse para alcanzar sus objetivos (Cataño, 1997).

Según los aportes teóricos sobre las teorías de las sociedades, se considera que estas no son estancadas. Se postula que toda existencia poblacional podría estructurarse a través de procedimientos culturales, basados en la pluralidad de valores, aprendizajes, creencias y conocimientos presentes en las experiencias de vida común de cada individuo. El crecimiento de la reproducción poblacional se percibe como un camino hacia la creación de una cultura que podría dar lugar a la continuidad o generación de transformaciones culturales eventuales. La vida cotidiana también se concibe a través de sistemas de símbolos capaces de inducir cambios de comportamiento, ya sea de manera directa o indirecta. Por lo tanto, depende de la concepción de la reproducción humana que tenga cada sociedad.



También es importante considerar los imaginarios colectivos, la cosmovisión, la concepción del género, así como la concepción religiosa y los sistemas éticos morales, todos ellos componentes de una cultura que refleja el modo de vida (Fernandez, 2014).

En referencia a la modernidad líquida y la fluidez, se alude a que la modernidad líquida es la posibilidad de una modernidad fructífera y veraz que se nos escapa de las manos como gotas de agua entre los dedos. Esto incluye aspectos como la moda y lo último en tecnología, los cuales, de una u otra manera, estarían en constante cambio debido a los gustos, los hábitos diarios y el trabajo. Por lo tanto, consideramos que, en la modernidad líquida, la identidad siempre será cambiante. Aprender que la fluidez o la liquidez son mecanismos para comprender la naturaleza del sentido cambiante y pasar de un estado con pronta variabilidad, enfocándonos en la modernidad pasajera del cambio constante de gustos, así como las grandes trayectorias tanto políticas, sociales y culturales (Rocca, 2008).

La modernidad sólida fue caracterizada por ser ordenada, predecible, mientras que la modernidad líquida es fluida, cambiante, inestable hasta se podría decir caótica en tal sentido se hace referencia los factores que propician este cambio como *las empresas más poderosas*, gobiernos menos poderosos esto a consecuencia que las empresas tienen el poder superior a los gobiernos en el sentido que tiene la capacidad suficiente de poder cambiar leyes de cambiar la economía, las corporaciones cambian de forma rápida respondiendo a cambios en el mercado y a la disponibilidad de recursos naturales y de la mano de obra barata; *los avances rápidos de la tecnología* sobre todo el internet la tecnología se mueve a pasos agigantados haciendo que las formas de trabajar transportarnos de entretenernos y de relacionarnos cambien a una velocidad impresionante; *la*



migración flujos migratorios de millones de personas generan cambios rápidos en la cultura y en la economía de los países, estos factores y más generaron cambios en nuestras vidas (Bauman, 2015).

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Ocio virtual

Un ocio que analizado desde un prisma de aprendizaje y a través de tres actividades especialmente significativas: las redes sociales virtuales, los videojuegos y las comunidades virtuales de ocio serio, se constituye como herramienta innovadora de aprendizaje y de socialización durante nuestro tiempo libre (Aguilar Gutiérrez et al., 2013).

2.3.2. Redes Sociales

Los conceptos de redes sociales se adaptan a las necesidades descriptivas o explicativas de distintos tipos de fenómenos, por lo que se torna necesario y conveniente hacer una distinción entre dos conceptos: el de redes y redes sociales, el primero, enfatiza en redes de organización, redes académicas y redes familiares. El segundo, en redes sociales, tales como: Facebook, Tik Tok, Twitter, WhatsApp e Instagram (Rivor, 1999).

2.3.3. Videojuegos

Los videojuegos son programas de ordenador que, conectados a una computadora, televisión, celular o una consola de juegos integran un sistema de vídeo y audio. A través de ese sistema el usuario puede vivir experiencias disfrutando de actividades que en la presencialidad no practicaría (Eguia et al., 2013).



2.3.4. Educación virtual

Uno de los retos para la sociedad educativa fue las nuevas formas de enseñanza, una de ellas fue la virtualidad, tomando en consideración nuevos materiales didácticos para ejercer una educación de calidad y equidad, estas ya son ampliamente utilizados por los estudiantes (Moya & Herrera-nieves, 2021).

2.3.5. Vida cotidiana

Habermas (2023) en la teoría de la acción comunicativa plantea que el ser humano es un ser social por naturaleza y que busca por cualquier medio comunicarse, para poder interactuar con su entorno social. La vida cotidiana se puede considerar un universo social donde los varones como mujeres conforman la edificación del privilegio y la afinidad social, así como el dinamismo social en el proceso de desarrollo, la influencia de aspectos externos de una persona, así como el factor social, económico hasta político dentro de su contexto cultural (Fernandez, 2014).

2.3.6. Adolescencia

La cultura de transición ha sido común y serán en diferentes sociedades que transitoriamente sucede entre ser un niño y un adulto, pasando por diferentes cambios tanto sociales en la forma de interacción tanto sentimental y de formación profesional, adaptando nuevos estatus social, así como la captación de nuevas culturas en el proceso de evolución de la población (Perez & Santiago, 2013).

2.3.7. Procrastinación

La procrastinación se desarrolla porque las personas prefieren realizar actividades que les generen resultados satisfactorios a corto plazo en lugar de



aquellas que impliquen efectos positivos a largo plazo. Asimismo, la procrastinación se ha convertido en un factor trascendente que repercute negativamente en el aspecto académico de los estudiantes, ya que los adolescentes postergan sus tareas escolares por otras actividades de interés, como los juegos, las fiestas, los paseos, entre otros (Laureano & Ampudia, 2020).

2.3.8. Alienación

El sujeto tiende a adherirse a la tendencia socialmente predominante, utilizando esta adhesión para definir su rol social, su estatus y, en última instancia, su propia identidad. Todos los seres humanos necesitamos sentirnos parte de algo. Sin embargo, existe el riesgo de que esta sensación de felicidad sea solo aparente, ya que implica un "secuestro de la personalidad", potencialmente alienante y manipulador (Pozon & Olmo, 2018).

2.3.9. Modernización

Se refiere al proceso que conduce a las sociedades tradicionales hacia la modernidad y que se manifiesta en una serie de cambios generales, incluyendo la urbanización, industrialización, racionalidad instrumental, aumento del alfabetismo y la extensión de los medios de comunicación. Por lo tanto, la modernización se considera un proceso global multifacético que provoca cambios en diversos ámbitos (Smelser, 2003).

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. LUGAR DE ESTUDIO

El presente estudio se realizó en la capital del distrito y provincia de Azángaro, departamento de Puno, que está localizada entre las coordenadas geográficas 14°54'24" de Latitud Sur y 70°11'36" de Longitud Oeste del Meridiano de Greenwich, ubicada en el eje principal de la vía Transoceánica y a 3,559 m. s. n. m. Tiene una extensión territorial de 706,13 km², una densidad poblacional de 39,4 hab./km² y colinda por el norte con la provincia de Carabaya, por el sur con la provincia de San Román, por el este con las provincias de Huancané y San Antonio de Putina, y por el oeste con las provincias de Melgar y Lampa.

Figura 1.

Ubicación geográfica del lugar de estudio de las IEPNS, Azángaro.



Nota: *Adaptado de la página web*



3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación corresponde al enfoque mixto, con énfasis en el enfoque cuantitativo, el cual permitió recoger, procesar y analizar datos sobre la asociación entre el ocio virtual y la vida cotidiana en adolescentes de Instituciones Educativas Públicas de Nivel Secundaria – Azángaro, 2023.

Con la investigación se analizó la asociación de las dos variables, buscando la generalización de los resultados a través de la muestra y los instrumentos aplicados. Como sostiene Flores (2019) la investigación mixta con énfasis en el enfoque cuantitativo es un proceso secuencial y complementario basado en la forma de recogida de datos, con base en técnicas e instrumentos cuanti-cuali, para posteriormente analizar los datos y responder las preguntas de investigación. Este método hace referencia a la creación de hipótesis, uno global y algunos concretos, cuyo objetivo es analizar, comprender e interpretar los fenómenos y expresar el inicio o el origen que la genera.

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño que se aplicó es de tipo no experimental de corte transversal, porque no existe manipulación deliberada de la variable independiente del estudio, de corte transversal porque el propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado (Risco, 2020).

3.4. NIVEL DE ANÁLISIS

La investigación fue de nivel descriptivo y correlacional porque es un estudio que busca asociar dos variables, la cual pretende establecer las variables para el estudio, porque el objetivo es establecer la asociación entre ocio virtual y vida cotidiana en adolescentes de las IEPNS – Azángaro, 2023. El análisis de datos para contestar preguntas



de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y se confía en la medición numérica, con exactitud los patrones de comportamientos en una población (Hernández-Sampieri, 2018).

El nivel de alcance territorial del estudio es de nivel micro, porque que el estudio se desarrolló en un ámbito local, correspondiente a la ciudad de Azángaro.

3.5. UNIDADES DE ANÁLISIS Y OBSERVACIÓN

Las *unidades de análisis* de la investigación son

- a. **El ocio virtual**, es una de las actividades más desarrollada en la red que ocupa con fines de entretenimiento más que de conocimiento. Como hemos insistido, en las redes es posible aprender y conversar, disiparse y divagar (Domínguez, 2004).
- b. **Las redes sociales**, son grandes cambios de comunicación sociales generada por las tecnologías de comunicación la implantación de nuevos mecanismos de comunicación, generando así estar conectado a una plataforma digital que esta pueda generar dependencia a estar conectado con el mundo simplemente para ver la forma de socializar sumisamente y esta va ligada a los adolescentes que ven la estética para su perfil cibernético (Lopez & Juarez, 2020).
- c. **Videojuegos**, son la forma de captación de los niños y adolescentes hacia las TIC por la cual los niños desarrollan nuevas capacidades y habilidades, lo cual implica la familiarización con las nuevas tecnologías generando su aprecio y dominio (Raventós, 2008).
- d. **Vida cotidiana**, permite establecer un espacio de interacción social entre los individuos de las cuales las clasificaciones sociales resultan cotidianas en los

quehaceres diarios que puedan ser relevantes o irrelevantes (Bialakowsky, 2018).

Unidades de observación: son los estudiantes adolescentes de las IEPNS, en la ciudad de Azángaro que es la capital del distrito y provincia de Azángaro, 2023.

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población como objeto de estudio, estuvo constituida por estudiantes de tres instituciones emblemáticas secundarias de la ciudad de Azángaro con una población que comprende tanto mujeres como varones, en un total de 465 adolescentes de 5° grado (UGEL Azángaro, 2023).

La muestra, para su selección se aplicó el muestreo probabilístico aleatorio simple y estratificado por ser una población finita y heterogénea. Según, Tamayo (2001) el muestreo estratificado es la división de la población en segmentos homogéneos (estratos) y luego se seleccionó la muestra aleatoria simple de cada segmento (estratos), lo que se pretende lograr con este tipo de muestreo es asegurar la representatividad de todo el estrato de interés de la muestra. Para seleccionar el tamaño mínimo de la muestra probabilística se aplicó la siguiente fórmula estadística.

N= Población (465)

n= Es el tamaño de la muestra

Z= Es el nivel de confianza 1.96 (95%)

P= Es la variabilidad positiva 0.5

Q= Es la variabilidad negativa 0.5

E= Es la precisión del error 0.05(5%)

$$n = \frac{Z^2 * p * q * N}{e^2(N - 1) + Z^2 * p * q}$$
$$n = \frac{1.96^2 * 0.5 * 0.5 * 465}{0.05^2 * (465 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$



$$n = \frac{446.586}{2.1204}$$

$$n = 210.614$$

$$n = 211$$

Para el ajuste de la muestra se aplica la siguiente formula estadística:

N=tamaño de la población

N1=tamaño de la muestra sin ajustar

n=tamaño de la muestra ajustada

$$n = \frac{n^1}{1 + \frac{n^1}{N}}$$

$$n = \frac{211}{1 + 211/465}$$

$$n = \frac{211}{1.45}$$

$$n = 145.51$$

$$n = 145$$

Para realizar el muestreo estratificado según instituciones educativas se aplica la siguiente formula estadística:

Fh: Constante

Nh: Población por estratos

nh: Muestra seleccionada por estratos.

$$Fh = \frac{n}{N} = \frac{145}{465} = 0.312$$

$$nh = Nh(fh)$$

Tabla 1.

Población muestra estratificada

Estratos de la población	Peso de la población (Nh)	Muestra de la población (nh)
Estrato 1(IESP. PVA)	162	51
Estrato 2(IESP. A-28 PERU BIRF)	190	59
Estrato 3(IESP. INA 21)	113	35
Total	465	145

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

Se determina que la muestra obtenida es de 145 estudiantes de las tres instituciones educativas estudiadas, en la provincia de Azángaro, con un nivel de confianza del 95% y un margen de error de 5%. Siendo así, la muestra probabilística cuantitativa a la que se ha complementado con algunos informantes clave, entre los estudiantes participantes del estudio.

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Es el modo de recolección de datos con dispositivos e instrumentos que se utilizan para acumular y medir información recolectada de forma organizada y con un objetivo único (Tamayo, 2001).

Técnicas: La encuesta, se convirtió en una herramienta para el estudio de las relaciones sociales debido a su constante uso y difusión, porque es una de las representaciones más utilizadas en las técnicas de análisis social (López, 1998). A esta técnica cuantitativa de investigación se ha complementado la aplicación de la técnica de la entrevista semiestructurada.

Instrumentos: El cuestionario, nos permite conocer cuestiones importantes con interrogantes de las cuales que se puede medir cómo y para qué, los datos provenientes del cuestionario son procesadas electrónicamente (Meneses, 2016).

Complementariamente, se ha aplicado la guía de entrevista semiestructurada, cuyos datos han sido procesados manualmente, identificando los testimonios de los informantes clave, que entran en coherencia con los resultados cuantitativos.

3.7.1. Validez y confiabilidad

Para la confiabilidad y validez del instrumento aplicado se ha realizado la prueba piloto, aplicando el mismo a 10 estudiantes de las IEPNS, para ello se utilizó el programa SPSS versión 25. Los resultados obtenidos dan cuenta que el alfa de Cronbach es de 0,873, lo que indica que el cuestionario es adecuado y fiable para su aplicación.

Tabla 2.

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,873	25

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

3.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

La técnica que se utilizó para la recopilación de datos ha sido la encuesta y el instrumento aplicado es el cuestionario de tal manera se utilizó el muestreo estratificado; además de material bibliográfico, laptop, material logístico y SPSS.V.25. en la base de datos se agregó cada una de las preguntas de las encuestas para corroborar la hipótesis de nuestra investigación, para lo cual, durante el proceso de la indagación se optó por la estadística descriptiva, porcentajes y tablas de frecuencia, tablas cruzadas, frecuencias



absolutas y relativas, y tablas de contingencias sobre las variables e indicadores priorizados.

La técnica que se aplicó para el análisis y el procesamiento de datos son.

- a) La codificación de las preguntas o ítems, la cual se efectuó con la numeración de 1 a 5.
- b) La categorización de las variables, se realiza utilizando la escala o formula de Stanones para organizar o agrupar las respuestas de cada variable de estudio en tres categorías (por ejemplo, baja dedicación, moderado y alto), creando un gráfico en forma de campana. Se utilizó la medida $(+/-) 0.75*$ desviación estándar, dicha formula nos permitió obtener los puntos de corte en función al puntaje conseguido en la medición de cada una de las tres variables de estudio.
- c) El análisis correlativo. Tales técnicas nos permitieron describir el tratamiento estadístico de los datos a través de tablas, gráficos y entre otros.

Además, durante el proceso de análisis de datos y la redacción se ha aplicado la técnica de análisis de contenido, que consiste en la lectura textual o visual como instrumento de análisis e interpretación de los resultados, que a diferencia de las lecturas comunes se procede mediante el método científico (Abela., 2002).

3.9. PRUEBA ESTADÍSTICA

Para la prueba estadística de las hipótesis se aplicó el estadístico de la Rho de Spearman, es una de las tantas técnicas estadísticas más utilizadas para la evaluación de datos de conteo o frecuencias, inicialmente en los análisis de tablas de contingencia donde se resumen datos categóricos (Mendivelso & Rodríguez, 2018).



CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados de la investigación de acuerdo con los objetivos establecidos previamente, los mismos que responden a las dos variables de estudio relacionadas con el ocio virtual y la vida cotidiana. Estos resultados presentados serán en forma de tablas y gráficos, con el propósito de responder a las preguntas de investigación planteadas en el estudio.

4.1.1. Características de la población objeto de estudio

La técnica aplicada en la investigación ha sido la encuesta a través del instrumento del cuestionario. En este sentido, el cuestionario se aplicó a una muestra estratificada por Instituciones Educativas Secundarias, por lo que en la Tabla 1, se aprecia las Instituciones Educativas Públicas de Nivel Secundario (IEPNS), quienes participaron en la investigación: en primer lugar, el colegio INA-21, 40,7% de adolescentes encuestados, seguido de la Institución Educativa Pedro Vilcapaza, 35,2% participantes y la Institución Educativa A-28 Perú Birf, 24,1%, de estudiantes encuestados, quienes conforman la población objeto de estudio en la presente investigación.

Tabla 3.

Población objeto de estudio según Instituciones educativas de nivel secundario IEPNS, Azángaro (en porcentajes).

		Frecuencia	Porcentaje
Colegios	Pedro Vilcapaza	51	35,2
	INA- 21	59	40,7
	A - 28 Perú Birf	35	24,1
	Total	145	100,0

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

De acuerdo a los resultados de la Tabla 1, se concluye que, para fines del estudio, está conformado como población objeto de estudio 145 estudiantes entre damas y varones de las IEPNS – Azángaro, 2023.

4.1.2. Redes sociales y vida cotidiana

En este apartado damos a conocer sobre la asociación de las redes sociales con la vida cotidiana, sabiendo que las redes sociales permiten la interacción virtual con diversos usuarios que se encuentran conectados en la red y que hoy en día se adapta al contexto social de la modernidad. Por ello se busca saber cómo es que las redes sociales se asocian con el desarrollo de la vida cotidiana de los adolescentes. Asimismo, se presenta los resultados de la investigación que se realizó a través de la encuesta sobre los medios de acceso y uso de las redes sociales en relación con el género y por instituciones, para luego dar cuenta de la proposición de los ítems planteados sobre las redes sociales y la vida cotidiana según la asociación expresada por los adolescentes de IEPNS – Azángaro, 2023.

Tabla 4.

Población objeto de estudio por medios de acceso a las redes sociales, según institución y sexo: en porcentajes.

Colegios	Medios de acceso a las redes sociales					
			Laptop/computadora	Móvil	No accede	Total
Pedro Vilcapaza	Sexo	Masculino	21,6	19,6	5,9	47,1
		Femenino	29,4	19,6	3,9	52,9
	Total		51,0	39,2	9,8	100,0
INA- 21	Sexo	Masculino	15,3	23,7	10,2	49,2
		Femenino	8,5	27,1	15,3	50,8
	Total		23,7	50,8	25,4	100,0
A - 28 Perú Birf	Sexo	Masculino	20,0	14,3	17,1	51,4
		Femenino	14,3	31,4	2,9	48,6
	Total		34,3	45,7	20,0	100,0
Total	Sexo	Masculino	18,6	20,0	10,3	49,0
		Femenino	17,2	25,5	8,3	51,0
	Total		35,9	45,5	18,6	100,0

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

De acuerdo con los resultados de la Tabla 2, el 51,0% de los adolescentes encuestados en la IEPNS Pedro Vilcapaza accede a las redes sociales a través de una laptop/computadora, mientras que el 39,2% lo hace mediante dispositivos móviles; el 9,8% de ellos no accede a las redes sociales. Por otro lado, los adolescentes encuestados en la IEPNS INA-21 indican que el 50,8% ingresa a las redes sociales mediante un dispositivo móvil, el 25,4% no lo hace, y el 23,7% accede por una laptop/computadora. Finalmente, los estudiantes de la IEPNS A-28 Perú Birf señalan que el 45,7% de los adolescentes encuestados accede a las redes sociales a través de un dispositivo móvil, el 34,3% lo hace por una laptop/computadora, y el 20,0% de los adolescentes encuestados no accede a las redes sociales.

Asimismo, en la Tabla 2, podemos observar que, el (45,5%) de adolescentes encuestados entre damas y varones de las tres IEPNS acceden a las



redes sociales por medio de un dispositivo móvil, donde podemos observar que las mujeres acceden por un dispositivo móvil con, el (25,5%) superior a los varones, el (20,0%). Esta situación se justifica porque los varones de las IEPNS acceden a las redes sociales por medio de una laptop/computadora con, el (18,6%) en relación con las mujeres, el (17,2%).

Por lo tanto, podemos llegar a ver que las mujeres de las IEPNS tienden a asociarse con el uso de un dispositivo móvil para acceder a las redes sociales en comparación con los varones, puesto que los varones acceden mediante una laptop/computadora. Esta realidad puede ser corroborada por los informantes clave entrevistados, quienes concuerdan con los resultados encontrados.

“... tengo más comodidad entrando a las redes sociales por mi celular de vez en cuando utilizo la laptop para que de esta manera poder jugar y al mismo tiempo poder responder rápido mis mensajes que me envían...”
(Entrevista 8).

“... yo accedo a las redes sociales mediante mi celular porque está a mi alcance y puedo usarlo en cualquier momento...” (Entrevista, 1).

“... buenas tardes, yo ingreso a las redes sociales por medio de mi celular y raramente cuando realizo algún trabajo me conecto por una computadora...” (Entrevista, 2).

De acuerdo con los resultados obtenidos acerca de los aspectos esenciales revelados en los testimonios recogidos de los entrevistados, podemos inferir que el acceso a las redes sociales proporciona a los estudiantes una plataforma para mantener y fortalecer conexiones sociales, así como para compartir información, colaborar en proyectos académicos y acceder a recursos educativos. Esto puede



estimular el aprendizaje colaborativo y la adquisición de conocimientos más allá del aula. Sin embargo, también debemos considerar que la distracción causada por contenido no académico en las redes sociales puede interferir con el enfoque en las tareas escolares. Además, la proliferación de información no verificada puede afectar la calidad de la investigación y el aprendizaje.

El acceso a las redes sociales facilita la comunicación con amigos, familiares y compañeros, lo cual contribuye al bienestar emocional y a la sensación de pertenencia, como se evidencia en las diversas entrevistas realizadas. No obstante, también debemos tener en cuenta que la dependencia excesiva de las redes sociales puede afectar las relaciones cara a cara. Algunos estudiantes pueden experimentar aislamiento o alienación si su participación en línea reemplaza las interacciones en el mundo real.

Por consiguiente, se considera que el acceso a las redes sociales puede generar tanto aspectos positivos como negativos para la formación personal y la interacción con el mundo social que nos rodea.

Tabla 5.

Población objeto de estudio por nivel de uso de las redes sociales, según sexo e institución: en porcentajes.

Colegios			Nivel de Uso de las Redes Sociales			Total
			Uso bajo	Uso Moderado	Uso alto	
Pedro Vilcapaza	Sexo	Masculino	13,7	23,5	9,8	47,1
		Femenino	13,7	33,3	5,9	52,9
	Total		27,5	56,9	15,7	100,0
INA- 21	Sexo	Masculino	11,9	27,1	10,2	49,2
		Femenino	11,9	18,6	20,3	50,8
	Total		23,7	45,8	30,5	100,0
A - 28 Perú Birf	Sexo	Masculino	14,3	34,3	2,9	51,4
		Femenino	20,0	22,9	5,7	48,6
	Total		34,3	57,1	8,6	100,0
Total	Sexo	Masculino	13,1	27,6	8,3	49,0
		Femenino	14,5	24,8	11,7	51,0
	Total		27,6	52,4	20,0	100,0

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

De acuerdo con los resultados de la Tabla 3, el 56,9% de los adolescentes encuestados de la IEPNS Pedro Vilcapaza refieren que tienen un moderado uso de las redes sociales tanto entre damas y varones, el 27,5% tienen bajo uso de las redes sociales, el 15,7% hacen uso altamente de las redes sociales. Por otro lado, los adolescentes encuestados de la IEPNS INA-21 indican que, el 45,8% de los encuestados mencionan que hacen uso moderado de redes sociales, el 30,5% de adolescentes hacen uso altamente de las redes sociales, el 23,7% tienen un uso bajo a las redes sociales. Por último, los estudiantes de la IEPNS A-28 Perú Birf mencionan que, el 57,1% de adolescentes encuestados refieren que tienen uso moderado de las redes sociales, el 34,3% de adolescentes encuestados refieren que tienen bajo uso de las redes sociales, el 8,6% de adolescentes hacen altamente uso de las redes sociales.



Asimismo, en la Tabla 3, podemos observar que, el (52,4%) de adolescentes encuestados entre damas y varones de las tres IEPNS hacen uso de las redes sociales moderadamente, donde podemos observar que los varones acceden moderadamente con, el (27,6%) superior a las mujeres, el (24,8%). Esta situación se justifica porque las mujeres de las IEPNS presentan un nivel de asociación bajo a las redes sociales, el (14,5%) en relación con los varones, el (13,1%).

Por lo tanto, podemos llegar a ver que los varones de las IEPNS tienden a asociarse moderadamente con el uso de las redes sociales en comparación con las mujeres, asimismo en cuanto al uso de las redes sociales, la mayoría de los adolescentes encuestados entre varones y mujeres se concentran en el nivel moderado durante su vida cotidiana. El uso de las redes sociales se efectúa con el fin de comunicarse e interactuar con el entorno social más próximo, como familiares, amistades, compañeros de estudio y otros. De esta manera, las redes sociales posibilitan una nueva forma de construir las realidades sociales en la vida cotidiana de los adolescentes.

“... accedo a las redes sociales para ver noticias, para estar informado, también para ver estados, colgar estados, comunicarme con mis amigos y familiares...” (Entrevista, 7).

“... prácticamente, la mayor parte del tiempo utilizo las redes sociales para comunicarme con mis padres porque ellos se encuentran lejos trabajando y de esa manera nos comunicamos, ya sea mediante mensajes o videollamadas...” (Entrevista, 9)



“... para distraerme, para generar contenido para mis amigos y pueda generar también nuevas amistades y seguidores...” (Entrevista, 2).

En este sentido, los estudiantes encuestados mencionan que, según los testimonios, los adolescentes utilizan las redes sociales principalmente para temas de socialización e interacción, así como un medio comunicativo en el que destaca la estética al publicar contenido que consideran relevante para compartir con su comunidad social. En este sentido, corroboramos los resultados con las entrevistas realizadas y llegamos a un punto esencial en el cual enfatizamos que el uso de las redes sociales puede contribuir al desarrollo de habilidades sociales en línea, como la gestión de la identidad digital, la comunicación digital efectiva y la participación en comunidades en línea.

Asimismo, estas plataformas son herramientas valiosas para la gestión del tiempo, permitiendo a los estudiantes acceder rápidamente a información y recursos relevantes. Además, las redes sociales ofrecen un espacio para expresar emociones, buscar apoyo y concientizar sobre problemas de salud mental. Sin embargo, es importante señalar que la comparación social y la exposición a contenido perjudicial pueden contribuir al estrés, la ansiedad y la baja autoestima en algunos estudiantes, generando cambios en su comportamiento social y propiciando la procrastinación y la pérdida de tiempo en actividades no relacionadas con el estudio. Estos son desafíos comunes asociados con el acceso ilimitado a las redes sociales.

Tabla 6.

Población objeto de estudio por Ítems sobre las redes sociales: en porcentajes.

Ítems	Nunca	Raramente	Con alguna frecuencia	Muchas Veces	Siempre	Total
Ingresa a las redes sociales por medio de un dispositivo móvil		8,3	26,2	23,4	42,1	100,0
Ingresa a las redes sociales por medio de laptop/computadora.	31.7	40.0	15.9	7.6	4.8	100.0
Utiliza frecuentemente la red social Facebook.	6.9	29.0	17.9	22.8	23.4	100.0
Utiliza frecuentemente la red social WhatsApp		6.2	14.5	25.5	53.8	100.0
Utiliza frecuentemente la red social Tik Tok	17.2	22.8	24.1	16.6	19.3	100.0
A la hora de consumir alimentos accede y usa redes sociales en teléfono móvil, laptop o computadora.	33.8	42.1	10.3	9.7	4.1	100.0

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

De acuerdo a los resultados de la Tabla 4, el 42,1% manifiesta que siempre acceden a las redes sociales por medio de un dispositivo móvil, para poder interactuar con amigos y familiares que están dentro de su entorno social como conocer nuevas amistades e informarse sobre los acontecimientos que estén sucediendo en la actualidad.

También, los adolescentes encuestados señalaron que, el 40,0% raramente acceden a las redes sociales por medio de una laptop/computadora. De la misma manera, el 29.0% utiliza raramente la red social Facebook, el 53,8% de los adolescentes utiliza siempre la red social WhatsApp por ser un medio más confiable para interactuar con su entorno social, el 24,1% de los adolescentes encuestados con alguna frecuencia acceden a la red social TikTok para ver videos

e interactuar y viralizar retos que se encuentran dentro de esta red social. Por último, el 42,1% considera que raramente a la hora de consumir alimentos accede y usa redes sociales en el teléfono móvil, laptop o computadora.

De esta manera se concluye que, los adolescentes siempre acceden a las redes sociales por medio de un dispositivo móvil como son Facebook, TikTok y WhatsApp para poder interactuar con sus amistades; informarse como un medio alternativo, así como ver un poco de todo lo que brindan las redes sociales, y que sobre todo los adolescentes utilizan más la red social WhatsApp por la facilidad de uso, no tiene costo, la inmediatez. Pero también tiene puntos en contra: podría resultar intrusiva y perjudicar la productividad de la persona o de los equipos si no se la gestiona de la manera correcta.

Tabla 7.

Población objeto de estudio por nivel de uso de las redes sociales según nivel de dedicación a la vida cotidiana: en porcentajes.

		Nivel de Uso de las Redes Sociales			Total
		Uso bajo	Uso Moderado	Uso alto	
Nivel de dedicación a la vida cotidiana	Alto	4,1	9,0	7,6	20,7
	Medio	16,6	24,1	6,9	47,6
	Bajo	11,0	14,5	6,2	31,7
Total		31,7	47,6	20,7	100,0

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

De acuerdo a los resultados de la Tabla 5 y figura 2, se puede afirmar que, el 47,6% de los adolescentes encuestados de las IEPNS tienen una relación moderada con el uso de las redes sociales, el 47,6% refiere que tiene un nivel de dedicación medio a la vida cotidiana. Estos resultados encontrados a través del

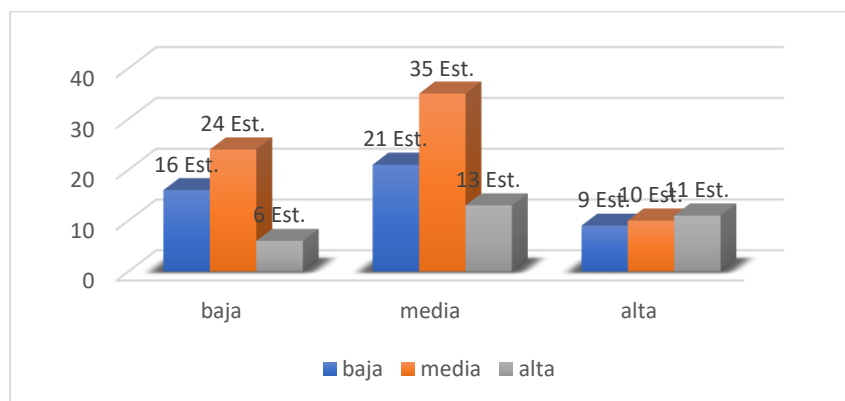
cuestionario aplicado, se pueden corroborar con los datos cualitativos provenientes de las entrevistas aplicadas a los estudiantes.

“... las redes sociales lo uso frecuentemente porque es un medio de comunicación y puedo comunicarme con mis familiares, amigos, compañeros del colegio, también puedo ver contenido como videos o estados que publican mis amigos y de esa manera ver qué cosas están realizando...” (Entrevista, 4).

“... lo uso por cuestiones de entretenimiento y de cierta manera a mi mamá no le gusta que haga uso exagerado de mi celular para ingresar a las redes sociales, porque al momento de ponerme a ver algo en mi celular me paso horas pegada al celular y eso lo incomoda a mi mamá...” (Entrevista, 7).

Figura 2.

Población objeto de estudio por nivel de uso de las redes sociales según nivel de dedicación a la vida cotidiana: en cantidad de adolescentes de IEPNS.



Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

Asimismo, por medio de los resultados se puede sostener que el uso de las redes sociales en adolescentes encuestados de las IEPNS es moderado, y el nivel de dedicación a la vida cotidiana es media en un 24,1%. En cambio, cuando el uso



de las redes sociales es alto, el nivel de dedicación a la vida cotidiana es, el 9,0% y cuando el uso de las redes sociales es bajo, el nivel de dedicación a la vida cotidiana es, el 14,5% en adolescentes encuestados de las IEPNS.

De esto se puede concluir que la mayor parte de los adolescentes encuestados califican que durante su vida cotidiana realizan sus actividades medianamente, y que la otra parte de su tiempo hacen uso de las redes sociales. De igual forma, la mayoría de los adolescentes de las IEPNS encuestados destacan que el uso de las redes sociales es moderado.

“... entrando a las redes sociales puedo distraerme un rato viendo las publicaciones de estados viendo contenidos que se hacen tendencia en las redes sociales, casi siempre mis amigos publican algo para que los demás puedan reaccionar a sus publicaciones ...” (Entrevista, 3).

En general, la relación de los estudiantes con las redes sociales es compleja y multifacética. Un uso equilibrado y consciente puede maximizar los beneficios mientras se minimizan los riesgos asociados. La educación sobre el uso responsable de las redes sociales y el fomento de habilidades críticas en línea son aspectos clave para abordar estos desafíos de manera efectiva.

4.1.3. Videojuegos y Vida cotidiana

En este apartado, se presenta información acerca del acceso y uso de los videojuegos en la vida cotidiana de los adolescentes de las IEPNS. Por lo tanto, resulta relevante comprender cómo los videojuegos se vinculan con el contexto diario de un adolescente.

Asimismo, se exponen los resultados de la investigación, la cual se llevó a cabo mediante una encuesta que exploró los medios de acceso y el uso de los videojuegos, considerando variables como el género y la institución educativa. Posteriormente, se aborda la presentación de los ítems propuestos sobre los videojuegos y la vida cotidiana, detallando la asociación expresada por los adolescentes de las IEPNS

Tabla 8.

Población objeto de estudio por nivel de acceso a los videojuegos, según institución y sexo: en porcentajes.

Colegio			Nivel de Acceso a los Videojuegos			Total
			Acceso bajo	Acceso moderado	Acceso alto	
Pedro Vilcapaza	Sexo	Masculino	7,8	23,5	15,7	47,1
		Femenino	29,4	21,6	2,0	52,9
	Total		37,3	45,1	17,6	100,0
INA- 21	Sexo	Masculino	28,8	6,8	13,6	49,2
		Femenino	47,5	3,4		50,8
	Total		76,3	10,2	13,6	100,0
A - 28 Perú Birf	Sexo	Masculino	8,6	20,0	22,9	51,4
		Femenino	37,1	8,6	2,9	48,6
	Total		45,7	28,6	25,7	100,0
Total	Sexo	Masculino	16,6	15,9	16,6	49,0
		Femenino	38,6	11,0	1,4	51,0
	Total		55,2	26,9	17,9	100,0

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

De acuerdo con los resultados de la Tabla 6, el 45,1% de los adolescentes encuestados de la IEPNS Pedro Vilcapaza refieren que tienen un moderado acceso a los videojuegos entre damas y varones, el 37,3% de adolescentes tienen bajo nivel de acceso a los videojuegos, el 17,6% accede altamente a los videojuegos. Por otro lado, los adolescentes encuestados de la IEPNS INA-21 indican que, el 76,3% de los encuestados tienen un bajo acceso a los videojuegos, el 13,6% de adolescentes acceden altamente a los videojuegos, el 10,2% tienen un acceso



moderado a los videojuegos. Por último, los estudiantes de la IEPNS A-28 Perú Birf mencionan que, el 45,7% de adolescentes encuestados tienen acceso bajo a los videojuegos, el 28,6% de adolescentes encuestados refieren que tienen acceso moderado a los videojuegos, el 25,7% de adolescentes encuestados acceden altamente a los videojuegos.

Asimismo, en la Tabla 6, podemos observar que, el (55,2%) de adolescentes encuestados entre damas y varones de las tres IEPNS tienen un acceso bajo a los videojuegos, donde podemos observar que las mujeres tienen un acceso bajo con, el (38,6%) superior a los varones, el (16,6%). Esta situación se justifica porque los varones IEPNS presentan un nivel de asociación alto a los videojuegos con, el (16,6%) en relación con las mujeres, el (1,4%).

Por lo tanto, podemos llegar a ver que las mujeres de las IEPNS tienden a asociarse en un bajo nivel con el acceso a los videojuegos en comparación con los varones, asimismo en cuanto al acceso a los videojuegos la mayoría de los adolescentes encuestados entre varones y mujeres se concentran en un bajo nivel de acceso durante su vida cotidiana.

“... accedo a los videojuegos por medio de mi celular y juego más el juego de frefire y esta experiencia lo comparto con mis amigos del colegio. Tenemos un grupo de juego que lo llamamos clan para luego competir con diferentes jugadores de todo el mundo...” (Entrevista, 6).

“... me gusta mas acceder a los video juegos por una computadora porque me facilita jugar mejor como tener la comodidad y de esta manera también poder entrar fácilmente a otras plataformas como las redes sociales y escuchar música mientras juego...” (Entrevista, 7).

En general, los videojuegos proporcionan diversos cambios significativos en el contexto social, afectando diferentes aspectos del ocio personal. Esto se justifica claramente con los testimonios recogidos, donde los entrevistados mencionan que, al acceder a los videojuegos, buscan comodidad y rapidez en el equipo o dispositivo para experimentar así una forma de entretenimiento placentero que les permite desconectarse del estrés académico y social, ofreciendo una experiencia de ocio satisfactoria. Sin embargo, existe el riesgo de que el exceso de tiempo dedicado a los videojuegos afecte otras actividades importantes, como el estudio, el ejercicio y las interacciones sociales cara a cara.

Tabla 9.

Población objeto de estudio por nivel de uso de videojuegos, según institución y sexo: en porcentajes.

Colegios			Nivel de Uso de Videojuegos			Total
			Uso bajo	Uso Moderado	Uso alto	
Pedro Vilcapaza	Sexo	Masculino	3,9	15,7	27,5	47,1
		Femenino	3,9	35,3	13,7	52,9
	Total		7,8	51,0	41,2	100,0
INA- 21	Sexo	Masculino	23,7	22,0	3,4	49,2
		Femenino	39,0	10,2	1,7	50,8
	Total		62,7	32,2	5,1	100,0
A - 28 Perú Birf	Sexo	Masculino		17,1	34,3	51,4
		Femenino	8,6	37,1	2,9	48,6
	Total		8,6	54,3	37,1	100,0
Total	Sexo	Masculino	11,0	18,6	19,3	49,0
		Femenino	19,3	25,5	6,2	51,0
	Total		30,3	44,1	25,5	100,0

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

De acuerdo con los resultados de la Tabla 7, el 51,0% de los adolescentes encuestados de la IEPNS Pedro Vilcapaza refieren que tienen un moderado uso de los videojuegos entre damas y varones, el 41,2% de adolescentes tienen un acceso



alto a los videojuegos, el 7,8% de los adolescentes encuestados mencionan que tienen un uso bajo a los videojuegos. Por otro lado, los adolescentes encuestados de la IEPNS INA-21 indican que, el 62,7% de los encuestados tienen un bajo uso a los videojuegos, el 32,2% de adolescentes usan moderadamente los videojuegos, el 5,1% tienen uso alto a los videojuegos. Por último, los estudiantes de la IEPNS A-28 Perú Birt mencionan que, el 54,3% de adolescentes encuestados tienen uso moderado a los videojuegos, el 37,1% de adolescentes encuestados refieren que tienen uso alto a los videojuegos, el 8,6% de adolescentes encuestados tienen un acceso bajo a los videojuegos.

Asimismo, en la Tabla 6, podemos observar que, el (44,1%) de adolescentes encuestados entre damas y varones de las tres IEPNS tienen uso moderado a los videojuegos, donde podemos observar que las mujeres tienen uso moderado con, el (25,5%) superior a los varones, el (18,6%). Esta situación se justifica porque los varones de las IEPNS presentan un nivel de asociación bajo a los videojuegos, el (11,0%) con relación a las mujeres, el (19,3%).

Por lo tanto, podemos llegar a ver que las mujeres de las IEPNS tienden a asociarse moderadamente con el uso de los videojuegos en comparación con los varones, asimismo en cuanto al uso de los videojuegos, la mayoría de los adolescentes encuestados entre varones y mujeres se concentran en un nivel moderado en el uso de los videojuegos durante su vida cotidiana. No obstante, en la experiencia desarrollada por las estudiantes durante los videojuegos se expresa en la sensación, violencia en el uso del lenguaje de parte de sus compañeros de juego, lo cual da cuenta de la desigualdad de género en el trato y uso de la violencia simbólica.



“... mi persona empezó a jugar free fire cuando encontré en el Facebook una transmisión de una chica que jugaba videojuegos y era muy popular, de esa manera instalé el juego en mi celular y empecé a jugar y viendo de esa forma cuando entro a jugar con mi Nick de jugadora mujer todos empiezan a alagarme y quieren jugar conmigo y lo más curioso de todo eso es que la forma de hablar de los chicos es muy vulgar durante el juego...” (Entrevista, 6).

En tal sentido, los testimonios nos indican que las redes virtuales influyen directamente en la introducción temprana a los videojuegos por parte de los estudiantes de nivel secundaria. Esto se debe a la transmisión por redes sociales de influencer que realizan transmisiones jugando diferentes juegos, generando así que la población consumidora de estos contenidos sienta curiosidad por practicar esos juegos, ya sea de estrategia, disparo, lucha, entre otros.

Algunos videojuegos están diseñados para estimular el pensamiento estratégico, la resolución de problemas y las habilidades motoras. Pueden contribuir al desarrollo cognitivo y mejorar la coordinación mano-ojo. Sin embargo, es importante destacar que la elección de videojuegos violentos o poco educativos puede tener impactos negativos en el desarrollo cognitivo y en la salud física de los estudiantes.

Muchos videojuegos ofrecen la posibilidad de interactuar en línea con otros jugadores, lo que puede fomentar la construcción de amistades y el trabajo en equipo. Esto es especialmente crucial en un mundo cada vez más digital. La falta de control en el tiempo dedicado a los videojuegos puede resultar en una disminución de la productividad y el descuido de responsabilidades académicas.

Tabla 10.

Población objeto de estudio según ítems propuestos sobre los videojuegos: en porcentajes.

Ítems	Nunca	Raramente	Con alguna frecuencia	Muchas Veces	Siempre	Total
Accede frecuentemente a los videojuegos.	3.4	22.1	29.7	26.9	17.9	100.0
Se divierte mediante los juegos de lucha (Tekken Tag, Dragon Ball, Smackdown y otros)	27.6	38.6	20.7	6.9	6.2	100.0
Practica juegos que expresan formas de morir muy violentas como: Left 4, Free Fire, Púdg Móvil, entre otros.	20.7	20.0	18.6	22.8	17.9	100.0
Prefiere los juegos de estrategia como Dota 2, League of Legends, Ludo, Tetris, etc.	20.0	17.9	22.1	21.4	18.6	100.0
Mantiene información personal y verdadera en sus cuentas de videojuegos	22.8	32.4	29.7	8.3	6.9	100.0
Le gusta conversar y hacer amistades durante los videojuegos.	24.1	32.4	26.9	9.7	6.9	100.0
Dice alguna mentira como pretexto para jugar videojuegos.	37.2	40.0	15.9	6.2	0.7	100.0



Dedica más tiempo a los videojuegos que a sus responsabilidades diarias.	35.2	43.4	16.6	4.1	0.7	100.0
Cuando pierde en el juego demuestra su mal humor.	28.3	27.6	24.8	17.2	2.1	100.0
Es fácil que algo o alguien le haga perder la paciencia.	15.9	26.9	37.2	17.9	2.1	100.0

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

De acuerdo a los resultados de los adolescentes encuestados, en la Tabla 8, el 29,7% manifiesta que con alguna frecuencia ingresan a los videojuegos, considerando que los adolescentes durante su vida diaria acceden a los videojuegos para distraerse y relacionarse con otros adolescentes generando así una nueva forma de distracción lúdica.

También, los adolescentes encuestados señalaron que están conforme con la escala en los siguientes ítems: el 38,6% de los adolescentes encuestados raramente se divierte mediante los juegos de lucha (Tekken Tag, Dragon Ball, Smackdown y otros). De la misma manera, el 22,8% Practican muchas veces los juegos que expresan formas de morir muy violentas como: Leff 4, Free Fire, Pudg Móvil, entre otros; el 22,1% de los adolescentes encuestados mencionan que con alguna frecuencia juegan los juegos de estrategia como: Dota 2, League off Legends (Lol), Ludo, Tetris, etc., el 32,4% de los adolescentes encuestados raramente mantiene información personal y verdadera en sus cuentas de videojuegos, a si también, el 32,4% de adolescentes les gusta conversar y hacer amistades durante los videojuegos y que, el 40.0% de los encuestados dice alguna mentira como pretexto para jugar videojuegos, de tal manera, el 43,4% de



adolescentes encuestados dedica más tiempo a los videojuegos que a sus responsabilidades diarias, el 24,8% de los adolescentes encuestados Cuando pierde en el juego demuestra su mal humor. Por último, el 37,2% de los encuestados considera que es fácil que algo o alguien le haga perder la paciencia.

Por lo tanto, podemos concluir que, los adolescentes de las IEPNS con alguna frecuencia acceden a los videojuegos, como también raramente acceden a los juegos de lucha, de la misma manera los adolescentes acceden muchas veces a los juegos de disparo; sin embargo, en los juegos de estrategia acceden con alguna frecuencia, así como raramente dijeron una mentira como pretexto para jugar videojuegos, como también mencionan que raramente cuando pierden demuestran su mal humor, y que con alguna frecuencia es fácil que alguien o algo le haga perder la paciencia. Porque en gran medida los videojuegos parten de un tipo de ocio subjetivo, generando que el adolescente sienta la necesidad de sumergirse a los videojuegos, pero con un nivel de asociación regular con la vida cotidiana.

“... yo práctico más los juegos de estrategia como es dota 2 esto a consecuencia que buscaba una nueva forma de distraerme y un amigo me invito a jugar y prácticamente me empezó a gustar, veía transmisiones de streamer que jugaban los juegos que practico y me sentía más atraído también veía que monetizaban bien y quería volverme streamer y de esa manera realizar lo que me gusta y poder generar ingresos...” (Entrevista, 3).

“... prácticamente, al tener la sensación de estar ganando la partida siento una satisfacción y alago por mí mismo porque logre ganar un juego

y de cierta manera cuando pierdo en el juego me molesto conmigo mismo, no quiero que me hable todo me enoja ...” (Entrevista, 7).

“... casualmente, cuando algún docente no viene al colegio o estoy aburrido me pongo a jugar ya sea en cualquier momento, solo debo de preverme de tener una buena señal y batería para estar jugando y casi siempre ando con mi cargador...” (Entrevista, 4).

“... cuando estábamos en la pandemia tenía mucha más facilidad para estar casi prácticamente todo el día en los videojuegos porque con el confinamiento no se podía salir y era la nueva forma de interactuar con mis amigos jugando videojuego...” (Entrevista, 8).

Tabla 11.

Población objeto de estudio por nivel de uso de videojuegos según nivel de dedicación a la vida cotidiana: en porcentajes.

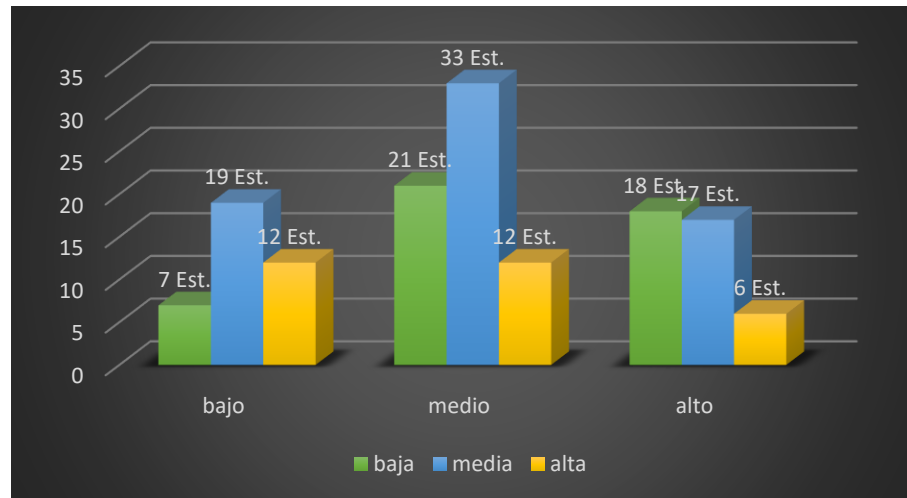
		Nivel de Uso de los Videojuegos			Total
		Uso bajo	Moderado	Uso alto	
Nivel de dedicación a la Vida cotidiana	Alto	8,3	8,3	4,1	20,7
	Regular	13,1	22,8	11,7	47,6
	Bajo	4,8	14,5	12,4	31,0
Total		26,2	45,5	28,3	100,0

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

De acuerdo a los resultados de la Tabla 9 y figura 3, se puede afirmar que, el 45,5% de los adolescentes de quinto año de secundaria tienen una relación de asociación de uso moderado con los videojuegos, el 47,6% refiere, que se dedican a sus actividades cotidianas.

Figura 3.

Población objeto de estudio por uso de los videojuegos según nivel de dedicación en la vida cotidiana: en cantidad de adolescentes de IEPNS.



Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

Asimismo, por medio de los resultados se puede indicar que el uso de los videojuegos es moderado, y el nivel de dedicación a la vida cotidiana es media con, el 22,8%. En cambio, cuando el uso de los videojuegos es alto, el nivel de dedicación a la vida cotidiana es, el 8,3% y cuando el uso de los videojuegos es bajo, el nivel de dedicación a la vida cotidiana es, el 14,5% en adolescentes encuestados de las IEPNS, Azángaro.

“...Bueno de cierta manera los videojuegos te transportan a lugares que nosotros conocemos como servers donde fácilmente puedes interactuar con diversas personas, esto ya sea que estoy dentro de mi casa y esto de cierta manera me genera comodidad mientras juego sin salir de casa y posteriormente cumplir con mis deberes de mi hogar...” (Entrevista, 3).

“... tuve que recurrir a jugar videojuegos por razones en que mis amigos ya no salían a jugar los juegos tradicionales que teníamos fuera de casa, ya que por



cuestiones de las redes sociales vieron como los juegos tradicionales evolucionaron y son más llamativos y ellos empezaron a jugar y para seguir teniendo amistad con ellos me pongo a jugar con ellos y de esa manera coordinamos que hora jugamos y a veces hacemos amanecidas no dormimos sobre todo cuando tenemos retos con otros teams ...” (Entrevista, 9).

4.2. DISCUSIÓN

En cuanto a la discusión de los resultados, ha sido verificado con los antecedentes y marco teórico de la investigación sobre las redes sociales y vida cotidiana. Los resultados indican que los varones presentan un nivel de asociación moderada hacia las redes sociales, con el 26,2% superior al de las mujeres, el 21,4%. Esta situación se justifica porque las mujeres de IEPNS presentan un nivel de asociación baja a las redes sociales, el 17,2% en relación con los varones, el 14,5%. Esta situación puede ser común entre los adolescentes porque el surgimiento de las redes sociales ha creado nuevas formas de interacción virtual que permiten a los adolescentes comunicarse más directamente a través de mensajes multimedia, ya sea texto, video, fotos, audio o como medio de comunicación alternativo de medios tradicionales ,por lo cual se afirma que las redes sociales se asocian con la vida cotidiana en los adolescentes de las IEPNS, así como lo menciona Ccancapa (2021) en su investigación nos dice que las redes virtuales influyen significativamente en las relaciones sociales de los estudiantes porque son medios donde los adolescentes interactúan, se comunican e informan.

De igual importancia, los resultados señalan que los adolescentes de la IEPNS siempre acceden a las redes sociales por un dispositivo móvil, con la cual podemos decir que los adolescentes tienden a tener una dependencia directa a un dispositivo móvil, para acceder a las redes sociales y de esta manera estar pendiente de los acontecimientos que



sucedan en la actualidad, como también comunicarse con amigos y familiares mediante las redes sociales durante su vida cotidiana. Este resultado que se obtuvo es similar al estudio de Gutierrez & Cusi (2019) que afirma que existe una influencia significativa a la dependencia al celular y la interacción social, la dependencia de los estudiantes hacia el teléfono móvil se ve reflejada en la vida diaria ya que sin importar el lugar a donde se dirijan siempre están pendientes de dicho aparato.

Los testimonios nos indican que en la actualidad la identidad digital se construye ya no solamente a partir de lo que somos, sino también de lo que hacemos y cómo nos relacionamos, y como se sabe, las nuevas formas de interacción se digitalizaron. Por consiguiente, los adolescentes adoptan nuevos patrones de comportamiento basados en las TIC, para su relación con el mundo exterior, y esto a su vez forma parte de su vida cotidiana, como el uso de los dispositivos de comunicación, para posteriormente ingresar a las redes sociales. Con todo ello, se muestra la dependencia respecto del uso de las redes sociales, poniendo de manifiesto la necesidad de patrones educativo-preventivos para su uso seguro y evitando su uso excesivo. De acuerdo con los resultados encontrados, los adolescentes emplean un tiempo importante e intensivo a las redes sociales, puesto que la frecuencia de realización de todas las actividades planteadas en el cuestionario y corroborada con los testimonios en la entrevista ha sido relativamente moderada. Así, de acuerdo a sus puntuaciones, esto se plasma más en relación con las nuevas formas de atracción que se encuentra en las diversas redes sociales, como por ejemplo, en Facebook se encuentran infinidad de transmisiones en vivo para distintos tipos de públicos, pero los más llamativos y con mayor influencia de visualizaciones son de carácter mediático, a través de las cuales los adolescentes acceden a este tipo de contenidos que no solo se encuentra en Facebook, sino también en TikTok y, por último, el más recurrente:



WhatsApp, por ser un medio de comunicación más llamativo en términos de comunicación (Heredia, 2017).

Por otro lado, el 53,8% de los adolescentes siempre usan la red social WhatsApp, como también, el 29,0% raramente usa la red social Facebook y, por último, el 24,1% de los adolescentes encuestado mencionan que con alguna frecuencia hacen uso de la red social TikTok. En la actualidad vivimos en una sociedad cambiante donde la mayor parte de la población acceden y usan las redes sociales, en adaptación con las nuevas tecnologías de información y comunicación (Tic) de esta manera los adolescentes de las IEPNS usan frecuentemente las redes sociales durante su vida cotidiana, generando de tal manera la procrastinación de su tiempo direccionándolas a las redes sociales, este resultado entra en coherencia con lo sostenido por Flores & Quispe (2019) refiere que en la actualidad los adolescentes tiende a ser influenciados directamente con las redes sociales mediante formas de alienación o en otras palabras por moda o estética, por la cual el autor indica que estadísticamente los adolescentes tienen una adicción significativa a las redes sociales y las habilidades sociales.

De esta manera, los jóvenes cada vez con mayor frecuencia se expresan, preferentemente, a través de sistemas de comunicación virtual y la utilización de las redes sociales se hace cada vez más extensiva y esto genera que los jóvenes accedan a todas las redes sociales y a Internet sin que sus padres comprueben la seguridad de sus hijos en la red. Los jóvenes consideran que contactar con desconocidos no conlleva ningún peligro para ellos, puesto que aquellos adolescentes que siempre o casi siempre contactan con desconocidos son los que suben fotos, aceptan invitaciones de desconocidos en la red, consideran a Internet como un lugar seguro para ellos mismos, así como, para los menores de edad, los jóvenes no conocen de los peligros del uso inadecuado de las redes, puesto que no son críticos con el uso excesivo de las redes sociales. Por tanto, es necesario una



mayor información y formación de los jóvenes sobre los riesgos que conlleva el acceso y el uso de las redes en la actualidad. De igual forma, las citas a ciegas con desconocidos en la red es un fenómeno que los adolescentes participantes en la muestra realizan frecuentemente, puesto que ellos mismos afirman que mantienen relaciones de amistad con desconocidos, cuelgan fotos públicamente. Estos resultados entran en coherencia lo encontrado por (Pagan et al., 2015)², quienes sostienen que los jóvenes no ven un uso inadecuado de las redes sociales y piensan que la influencia en sus vidas no les perjudica.

En general, los resultados indican que, el 47,6% de los adolescentes encuestados mencionan tener un nivel moderado de uso de las redes sociales, resaltando que la red social más utilizada es WhatsApp, por donde los adolescentes hacen uso para interactuar con sus amigos y familiares entre otros, el 47,6% de ellos manifestaron que tienen una relación media con el nivel de dedicación a la vida cotidiana. Con la cual Lopez & Juarez (2020) Dado que la mayoría de las personas en la sociedad con mayor alfabetización en Internet son jóvenes que han actualizado sus perfiles de redes virtuales, esto indica que las redes sociales virtuales hoy en día son una barrera común. La adolescencia también debe considerarse una época en la que se necesita mayor cuidado porque es un momento en el que los adolescentes necesitan aprender nuevas habilidades sociales y lidiar con una autoestima frágil. La tendencia de las galerías virtuales, especialmente entre los adolescentes, se debe a la respuesta inmediata que reciben de estas plataformas digitales. Las conexiones sociales que establecen con otros, sin importar si son de diferente edad, especialmente adolescentes, consideran incorporarse a redes de comunicación, lo que los atrae a pasar la mayor parte de su tiempo en plataformas digitales.

Las principales redes que utilizan los adolescentes son aquellas con las que comparten vivencias personales y suelen intercambiar archivos personales como fotografías y vídeos. Los estudiantes hacen de las redes sociales un medio de



comunicación, de ocio y de intercambio de información sin conocer los principales riesgos que pueden sufrir, en los que podemos destacar situaciones de amenazas virtuales, ya que hoy en día los adolescentes son considerados como nativos digitales que buscan cómo adaptarse a las nuevas tecnologías de comunicación y de esta manera generar su adaptación con la sociedad y esto a su vez genera cambios sociales, como la adaptación a la nueva cultura digital: formas de comunicación, nuevas formas de hablar, vestirse y de esta manera también se va alienando respecto de su cultural local/natal. Esta preocupación nos lleva a preguntarnos sobre el uso que hacen los adolescentes en diferentes redes sociales y las actitudes que muestran a través de la mensajería instantánea, entre iguales. Para ello, se pone énfasis en el elevado uso de los dispositivos móviles por los jóvenes, para identificar los cambios que se están perfilando en los hábitos online de los adolescentes, por la gran incidencia en su vida cotidiana y las implicaciones socioculturales (Romero & Berlanga, 2020).

Por otro lado, en lo que respecta a la relación de los videojuegos con la vida cotidiana, los adolescentes de las IEPNS señalan que, las mujeres presentan un nivel de asociación moderada hacia los videojuegos, el 27,6% superior al de los varones, el 24,1%. Esta situación se justifica porque los varones de IEPNS presentan un nivel de asociación bajo a los videojuegos, el 17,2% en relación con las mujeres, el 9,0%. El resultado más llamativo que se observa a la luz de los resultados del estudio es que, el 45% de los adolescentes tienen una asociación moderada a los videojuegos, seguido del 28,3% en el nivel alto y solo, el 26,2% corresponde al nivel bajo, estos resultados son similares a los estudios realizados por Atamari (2018) donde nos indica que los estudiantes de las IESP de la ciudad de Juliaca si juegan en su mayoría los juegos online destacando que existen infinidad de juegos que fácilmente los adolescentes pueden direccionarse ya sean juegos de estrategia, lucha, etc. De esta manera podemos decir que los videojuegos sí se asocian



con la vida cotidiana de los adolescentes, recurriendo de esta manera a los juegos de (estrategia y disparo). Donde los adolescentes interactúan en diferentes servers de distintos países para rivalizar mediante los juegos de dota 2, free fire, etc. Y estos acceden ya sean por un ordenador móvil o una computadora y de esta manera generan la procrastinación de su tiempo.

Por consiguiente, podemos precisar que los videojuegos, ya forman parte del acervo dominante de la época actual, y junto con otros mecanismos, han alterado tanto las formas como los lugares asociados con las prácticas de ocio de antaño. Los videojuegos “atrapan” a los usuarios/as, en particular en la etapa de la adolescencia, en la que es necesario consolidar, con mayor solidez, la identidad personal y social. De hecho, es esencial que mejoren, entre otros aspectos, el pensamiento reflexivo y crítico con/para el uso de estos medios, porque de lo contrario, como usuarios/as jóvenes, podrían verse afectados por los mismos personajes con los que interactúan en los videojuegos. Las controversias que pueden derivar del uso de los videojuegos se deben, en mayor medida, a factores externos que no derivan del objeto en sí; como es el tiempo de juego o la frecuencia de uso del mismo. Además, una personalidad con escaso control sobre impulsos primarios puede desencadenar conductas compulsivas, generando mayor o menor grado de adicción ante cualquier objeto y, por lo tanto, es una posibilidad del sujeto y no una consecuencia de su contacto con el dispositivo. Las tres formas de relacionarse con el videojuego se resumen en: el uso, el abuso y la dependencia (Ameneiros & Ricoy, 2015, pp. 2–6).

Además, en el estudio se ha encontrado que, el 29,7% de los adolescentes encuestados mencionan que acceden frecuentemente a los videojuegos, el 38,6% de los adolescentes mencionan que se divierten mediante los juegos de Lucha (Tekken Tag, Dragon Ball, Smackdow y otros). Asimismo, el 22,8% muchas veces juegan los juegos



de Disparo juegos que expresan formas de morir muy violentas (Leff 4, Free Fire, Pudg Móvil, entre otros). Y por último, el 22,1% de los adolescentes de las IEPNS practican con alguna frecuencia los juegos de Estrategia (Dota 2, League Of Legends, Ludo, Tetris, etc.) estos resultados de acuerdo a la investigación de Calle (2018) donde logra demostrar como influyen los juegos en red en el rendimiento escolar, el 31,4% de los estudiantes juegan el juego de estrategia donde se caracteriza principalmente por hacer uso de habilidades, en este tipo de juego en red predomina los juegos de Starcraft y Dota 2, de tal manera se indica que las dos variables influyen significativamente. Con la cual reafirmamos con nuestra investigación que los adolescentes de las IEPNS, de la provincia de Azángaro juegan los juegos de estrategia, los adolescentes se han apegado socialmente a la naturaleza competitiva de los videojuegos actuales debido a la proliferación de juegos y competiciones internacionales. Al crear servidores, pueden interactuar entre sí y probar sus habilidades a escala global, lo que aumenta el tiempo que dedican a jugar videojuegos. Juegan videojuegos con contenido variado porque la galería de compras del servidor contiene innumerables títulos.

A nivel mundial, se difunden muchos videojuegos, lo cual ha ido creciendo con el pasar de los años, por lo que una parte de los jugadores hacen un uso inadecuado, lo que lleva a una adicción, se llevó a cabo un análisis, donde se evidenció que mayormente las investigaciones se enfocan en la población de adolescentes porque estos son más propensos a adaptarse. En el caso de los videojuegos, esta actividad de ocio, puede inicialmente actuar como una forma de recompensa, ya que al usarlo proporciona diversión, satisfacción, reconocimiento, etc. Sin embargo, con el pasar del tiempo esto puede cambiar, cuando estos sujetos comienzan a aislarse de su ámbito familiar, su rendimiento laboral o académico disminuye. Cuanto se está en un nivel de abuso, tienden a reducirse las horas de sueño, y dejan de consumir sus alimentos en horarios adecuados.



Además de ello, pueden presentar signos de euforia, y cuando se alejan de los videojuegos, se pueden sentir vacíos, deprimidos e irritables. Se observa a una gran cantidad de adolescentes y jóvenes, desaprobando sus cursos porque suelen pasar hasta horas jugando Dota 2 en lugar de asistir al colegio, instituto, universidad o centro laboral (Rios & Coila, 2019).

Por otro lado, los adolescentes mencionan que, en una escala llamativa, el 32,4% indica que raramente mantienen información personal y verdadera en su cuenta de videojuegos, el 32,4% le gusta conversar y hacer amistades durante los videojuegos, como también, el 40,0% menciona que dice alguna mentira como pretexto para jugar videojuegos, y que, el 43,4% de los adolescentes encuestados refieren que dedican más tiempo a los videojuegos que a sus responsabilidades diarias. Con el cual, Valdemoros et al. (2017) en sus resultados demuestran que los jóvenes otorgan importancia a las actividades digitales de ocio, destacando la participación en redes sociales, jugar a videojuegos y navegar por internet. Con la cual podemos decir que una vez que los adolescentes se introducen a los ocios digitales fácilmente son sometidos a un sentido común de procrastinación de su tiempo, aludiendo que con la alienación de la nueva generación de adolescentes son más propensos a incurrir fácilmente a estos nuevos ocios dejando de lado las actividades físicas. Donde también, Macías & Chávez (2021) nos indica que las percepciones de los efectos cuando se hace uso de la tecnología mostraron conductas de enojo, fatiga y rebeldía, también existieron problemas de comunicación, mala relación entre Padres e hijos. Los riesgos son comunes en la actualidad al inicio de la introducción de los adolescentes a las tecnologías son pre denominados como nativos digitales que fácilmente pueden sufrir amenazas cibernéticas y acosos, puesto que se rodean con personas de diferentes culturas porque durante los ocios de videojuegos



raramente los usuarios muestran información personal conllevando esto a que sean propensos a adaptar nuevas formas de hablar, vestirse, etc.

Según Chacon-Cuberos et al. (2018) menciona que el uso desmedido de Los videojuegos y los problemas asociados a ellos representan una realidad cotidiana que debe ser investigada y prevenida, ya que están asociados con consecuencias negativas para la integridad física y mental de la población más joven, es decir, en la influencia de los videojuegos en el comportamiento agresivo y Estos son revelados por la teoría cognitiva neuroasociativa, que define las conexiones entre los pensamientos, las reacciones emocionales y las tendencias de comportamiento. En este sentido, la exposición a contenidos violentos en medios de entretenimiento digitales puede provocar ideas agresivas, sentimientos de ira y acciones violentas e impetuosas, aumentando la probabilidad de que estos escolares se conviertan en agresores. De esta manera, los resultados encontrados son coherentes en el sentido de que cuanto más tiempo pasa un joven jugando videojuegos, más consecuencias negativas puede tener en su vida cotidiana, lo que a su vez conlleva cambios sociales en su convivencia. Social.

De este modo, el 28,3% de los adolescentes de las IEPNS encuestados mencionan que cuando pierden en el juego demuestran su mal humor, el 37,2% dice que es fácil que algo o alguien le haga perder la paciencia y que estos aspectos generen cambios en su comportamiento social. Estos resultados son similares realizados por Mayca (2019) donde nos indica que el nivel de uso de los videojuegos influye en el nivel de agresividad y de actividad física de los escolares adaptando nuevos comportamientos sociales y estás generando cambios en su personalidad, ya sea en su forma de socializar y expresarse verbalmente.



En general, los resultados indican que el uso de los videojuegos según los ítems, el 45,5% de los adolescentes de quinto año de secundaria tienen una relación de asociación de uso moderado con los videojuegos, el 47,6% refiere, que el nivel de dedicación a la vida cotidiana es moderado. Por la cual podemos decir que los adolescentes en la actualidad hacen uso frecuente de los videojuegos, ya sea por motivo de influencia de amigos que acceden a estos tipos de videojuegos, como también la ausencia de control por parte de los padres y esto de alguna manera genera la procrastinación de su tiempo en sus actividades de su vida cotidiana, como lo afirma Jallo (2021) revela que los juegos de internet influyen y generan efectos adversos en la formación de la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los estudiantes. Los motivos como por falta de afecto fraternal, incompreensión, para refugiarse y mitigar la soledad, por la influencia de los amigos; asimismo, la participación constante de los adolescentes en los juegos de red influye y genera cambios en la forma de hablar, lleva al uso constante de jergas y palabras indecentes, su forma de escribir, uso de argot y abreviaturas populares, en su forma de vestir usan atuendos de otro contexto, hasta revelan en su corte de cabello.

Cuando se solicitó a los entrevistados que definieran lo que ellos entendían por videojuegos, muchos hablaban de interactividad, entretenimiento, diversión, simulación o, directamente, aludían a algún tipo de juego que se encontraba mediado tecnológicamente, pero esto a su vez generaba diversos cambios en su interacción social experimentando nuevas formas de comportamiento que se asemeja a su personalidad, como también refiere Montiel (2017) la naturaleza interactiva de los videojuegos los hace calificar como experiencias, ya que han de ser actuados para poder existir. Esta actuación requiere de la participación de diversos actores, a los que se demanda interpretar una coreografía social que da vida a la experiencia. Los videojuegos conectan con alguien,



pero también lideran una extendida tendencia social; es decir, entender la realidad social como un conjunto de experiencias diseñadas. Lo real, en términos sociológicos, se está convirtiendo progresivamente en un repositorio de experiencias mediadas tecnológicamente. Y la lógica de los videojuegos está anticipando este proceso.

Finalmente, cabe mencionar que, la asociación de los videojuegos con la vida cotidiana es moderada, puesto que los cambios tecnológicos hacen que la humanidad se adapte con mucha facilidad a los ocios virtuales y que está a su vez genera que se dejen de lado las actividades físicas que se realizaba con anterioridad como parte del ocio individual y colectiva, como lo establece Chura (2015) donde nos indica que los adolescentes son más propensos a direccionarse a las dimensiones digitales, el 38% y a la dimensión ecológica en, 35%, donde expresa que el ocio virtual siempre estará por delante de las actividades físicas.

4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS

Debido a la naturaleza de las dos variables, que son las mismas nominales y ordinales y la distribución asimétrica de los datos, utilizamos los datos la prueba estadística no paramétrica de la Rho de Spearman dando cuenta de que el valor del coeficiente de relación Rho de Spearman toma valores en el rango de “menos uno” (-1) a más uno (+1). Si el valor del coeficiente de correlación es mayor que cero, se rechaza la hipótesis nula porque el resultado indicaría una relación positiva entre las variables. Si el valor del coeficiente de correlación es cero, significa que no existe relación entre las variables, por lo que se aceptaría la hipótesis nula.

4.3.1. Prueba de hipótesis específica 1

H1: Las redes sociales se asocian con la vida cotidiana con los adolescentes de las IEPNS, Azángaro.

H0: Las redes sociales no se asocian con la vida cotidiana con los adolescentes de IEPNS, Azángaro.

Tabla 12.
Correlación de variables: redes sociales y vida cotidiana

			Redes Sociales	Vida Cotidiana
Rho de Spearman	redes sociales	Coefficiente de correlación	1,000	,209*
		Sig. (bilateral)	.	,012
		N	145	145
	vida cotidiana	Coefficiente de correlación	,209*	1,000
		Sig. (bilateral)	,012	.
		N	145	145

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

Con base en los resultados que se muestra en la Tabla 10, el P valor calculado es de 0.12, que es menor al 0.5 ($0.12 < 0.5$), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Las redes sociales se asocian con la vida cotidiana de los adolescentes de las IEPNS, Azángaro. El coeficiente Rho de Spearman es de 0.209, lo que indica que la relación entre las variables es directa y su grado de asociación es bajo.

Se puede afirmar con, el 95% de confianza que existe una relación positiva baja entre las redes sociales y la vida cotidiana en los adolescentes de las IEPNS, Azángaro.

4.3.2. Prueba de hipótesis específica 2

H1: Los videojuegos se asocian con la vida cotidiana con los adolescentes de IEPNS, Azángaro.

H0: Los videojuegos no se asocian con la vida cotidiana con los adolescentes de IEPNS, Azángaro

Tabla 13.

Correlación de variables: videojuegos y vida cotidiana.

			Videojuegos	Vida Cotidiana
Rho de Spearman	Videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,256**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	145	145
	Vida cotidiana	Coefficiente de correlación	-,256**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	145	145

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota: base de datos en SPSS del cuestionario aplicado, 2023.

Con base en los resultados que se muestra en la Tabla 11, el p valor calculado es de 0.02, que es menor al 0.1 ($0.02 < 0.1$), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Los videojuegos se asocian con la vida cotidiana de los adolescentes de IEPNS, Azángaro. El coeficiente Rho de Spearman es de -0.256, lo que indica que la relación entre las variables es inversa y su grado de asociación es baja.

Podemos afirmar con, el 99% de confianza que existe una relación negativa baja entre los videojuegos y la vida cotidiana con los adolescentes de las IEPNS, Azángaro.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA. Existe una correlación directa positiva entre las redes sociales y vida cotidiana, debido a que la mayoría de los adolescentes de las IEPNS, tienen un nivel de uso moderado de las redes sociales durante la vida cotidiana. El estudio también nos indica que la mayor parte de los adolescentes utilizan frecuentemente las redes sociales tales como Facebook, WhatsApp y TikTok; estos influyen directamente en el proceso de socialización a través de diversas formas de interacción, lo cual va modificando la dinámica de la interacción social y familiar. Las redes sociales como parte de la vida cotidiana generan, de alguna manera, la procrastinación del tiempo en los adolescentes de las IEPNS, también vemos que en la actualidad la humanidad se ha convertido en espectáculo de sí misma. Donde su autoalienación ha alcanzado un grado que le permite vivir su propia destrucción como un goce estético de primer orden. Además, con la modernización la población genera su propia y rápida alienación, ya sea por un tema estético, para que se sientan aceptados dentro de esta sociedad digital que vivimos en la actualidad.

SEGUNDA. Existe una correlación inversa entre los videojuegos y vida cotidiana, esta genera, a su vez, la procrastinación del tiempo y retraso de las actividades o situaciones que deben atenderse, sustituyéndolas por otras actividades como son, en este caso, los videojuegos. De esta manera, los adolescentes refieren que el nivel de uso de los videojuegos es moderado en relación con la vida cotidiana. En la actualidad los adolescentes hacen uso de los dispositivos móviles para ingresar a los videojuegos, puesto que no es muy necesario tener una computadora para acceder a los juegos, sino a través



de los celulares; desde un dispositivo móvil puede conectarse a un servidor para interactuar con otros usuarios durante los videojuegos, ya sean estos juegos de: Estrategia y disparo (Free Fire y Dota 2), esto debido a las tendencias de los torneos internacionales de videojuegos donde los adolescentes tienen un deseo de competitividad y de esta forma practican constantemente los videojuegos mencionados, dejando de lado sus actividades que tienen por realizar, iniciando de esta manera la procrastinación de su tiempo.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA. Seguir trabajando estos temas a nivel local, regional y nacional, ya que es un problema global, los medios de comunicación que están inmerso en todos los aspectos sociales de la población, dando a conocer los riesgos que pueda generar un uso desmedido e inadecuado de las redes sociales, puesto que en la actualidad las redes sociales se han convertido en una herramienta indispensable en nuestra sociedad. Esto se puede comprobar con la cantidad de usuarios conectados a la red diariamente para realizar innumerables actividades Como consecuencia, se vislumbra un cambio radical en la forma de vivir de las nuevas generaciones, por ello que los docentes y padres de familia deben saber enfocar de forma positiva el uso de las redes sociales orientándoles a los adolescentes de hacer buen uso y manejo de las redes sociales, dándole más énfasis al manejo de las herramientas de las TIC, también los entes superiores encargados de la educación, deben brindar orientación real a través de los diferentes medios de comunicación, acerca de las consecuencias del exagerado uso de las redes sociales sin control de los padres de familia, tanto para su rendimiento académico, convivencia familiar y la salud.

SEGUNDA. En cuanto a los videojuegos, existen una variedad de juegos a los que pueden acceder los adolescentes y que estos puedan ayudar a mejorar la capacidad de razonamiento y su estado físico, de tal modo los padres de familia deben cumplir el Rol de Tutor nuclear familiar, que implica la supervisión de los adolescentes así como la concientización de una vida saludable asemejándolo a las actividades físicas, también orientar sobre la



influencia de los amigos que a veces no conllevan hacia un horizonte favorable, además los padres económicamente no deben facilitar suficiente dinero para que accedan a las cabinas de internet o usen recargas constantes, como también fomentar el afecto fraternal entre sus hijos de esta manera generar un buen clima familiar durante su vida cotidiana, de igual manera articular la organización de su horario para la realización de sus actividades cotidianas ya sean éstas fuera y dentro del hogar, como también las instituciones competentes deberán elaborar proyectos de inducción a una nueva forma de ocio virtual como herramienta lúdica para el desarrollo del razonamiento en estudiantes de nivel secundario.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abela., J. A. (2002). *Las técnicas de Análisis de Contenido : Una revisión actualizada*. 1–34.
- Aguilar Gutiérrez, E., Rubio Florido, I., & Viñals Blanco, A. (2013). El Ocio Digital como Recurso para el Aprendizaje, la Socialización y la Generación de Capital Social. *RASE. Revista de La Asociación de Sociología de La Educación*, 6(2), 196–209. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5144563#:~:text=Un ocio que analizado desde,y generaci3n de capital social.>
- Ameneiros, A., & Ricoy, M.-C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación*, 2020(December 2015), 115–119. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- Atamari, javier H. (2018). *Uso de los Juegos Online en los Estudiantes de las Instituciones Educativas Secundaria Públicas, de la Ciudad de Juliaca - 2018*. <http://tesis.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/8516>
- Bauman, Z. (2015). *Los Retos de la Educacion en la Modernidad Liquida*. 01–47.
- Berger, P., & Luckmann, T. (2002). Los Fundmentos del Conocimiento en la Vida Cotidiana. *Philosophy*, 195–210. <https://fundacion-rama.com/wp-content/uploads/2023/01/2487.-Los-fundamentos-del-conocimiento-...-Berger-y-Luckmann.pdf>
- Bialakowsky, A. (2018). Vida cotidiana y reclasificaciones sociológicas según Giddens, Bourdieu, Habermas y Luhmann. *Convergencia*, 125–147. <https://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v25n77/2448-5799-conver-25-77-125.pdf>



- Blanco, A. V. (2013). Las redes sociales virtuales como espacios de ocio digital. *Fonseca, Journal of Communication*, 6, 155–182.
<http://fjc.usal.es/index.php/component/content/article/126-lasredessocialesvirtuales>
- Blanco, A. V., & Amigo, J. C. (2016). Ocio entre pares en la era digital: percepción del ocio conectado juvenil. *Revista de Psicología Del Deporte*, 25(4), 61–65.
- Calle Callo, A. Y. (2018). Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la institución educativa secundaria emblemática glorioso San Carlos. *Repositorio Institucional Una-Puno*, 80.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RNAP_cfcfb4683d63dcdbf018e07c6007933d
- Castells, M. (2000). *Internet y la Sociedad Red*. 1–19.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/34314728/INTERNET_Y_LA_SOCIEDAD_RED-libre.pdf?1406636884=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DINTERNET_Y_LA_SOCIEDAD_RED.pdf&Expires=1691947925&Signature=ReWRzVQRVFc3rLhC0S7YqIXgWb4ZA7AsJBJ5InkG1rcKK1m2Q
- Cataño, G. (1997). *El Merton Esencial*. 35.
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/5422/4449>
- Ccancapa, I. K. C. (2021). “Uso de Redes Virtuales y su Influencia en las Relaciones familiares de Estudiantes del Quinto Grado de la I.E.S comercial 45 ‘E.R.P’, puno – 2019”. *Tesis*, 1–168.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza_Mamani_Joel_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y



- Chacon-cuberos, R., Espejo-Garces, T., Martinez-Martinez, A., Ortega, F. Z., Castro-Sanchez, M., & Ruiz, G. R.-R. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011–1024. <https://doi.org/10.5209/rced.54455>
- Chura Quispe, H. (2015). Universidad Nacional Del Altiplano Universidad Nacional Del Altiplano. *Tesis*, 1–95. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza_Mamani_Joel_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Domínguez, F. I. R. (2004). Los juegos-web y el ocio electrónico, un nuevo reto para la pedagogía del ocio. *Comunicación y Pedagogía: Nuevas Tecnologías y Recursos Didácticos*, 199, 51–58. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=1066922>
- Edward, F. H., & Lidia, Q. R. S. (2019). Adicción a redes sociales virtuales y desarrollo de habilidades sociales en Estudiantes del cuarto y quinto grado de Secundaria del Distrito de Paucarpata. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3. <https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.01>
- Eguia, J., Contreras, R., & Solano, L. (2013). *Videojuegos: Conceptos, Historia y su Potencial como Herramientas para la Educación*. 1–14. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Fernandez, M. L. U. (2014). *La vida cotidiana como espacio de construcción social*. <https://www.redalyc.org/pdf/200/20030149005.pdf>
- Flores, A. S. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación En*



Docencia Universitaria, 13, 101–122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

Gonzalez, D. S., & Garcia, R. T. (2008). *Reflexiones Desde la Incertidumbre*. 282.

Gutierrez, J. A. C., & Cusi, B. J. M. (2019). Influencia de la Dependencia al Celular en la Interacción social en los Estudiantes del nivel Secundario de la Institución Educativa Politécnico Rafael Santiago Loayza Guevara en el Distrito de Mariano Melgar, Arequipa – 2019'. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3. <https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.04.05>

Habermas, J. (2023). *Teoría de la acción comunicativa: I. Racionalidad de la acción y racionalización social. II. Crítica de la razón funcionalista*. (Trotta (ed.)). <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DWTgEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=habermas+acción+comunicativa&ots=-mgCUx6RoX&sig=HqRGMrRbgKju8kVyWWaWrEl3Mlw#v=onepage&q&f=false>

Heredia, E. garcia N. (2017). Posibles riesgos del uso de las redes sociales en adolescentes. *Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación*, 13, 006–010. <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.0.13.2120>

Hernández-Sampieri, R. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. In *McGRAW-HILL Interamericana Editores S.A. de C.V.* <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernández-Metodología de la investigación.pdf>

Jerjes, J. L. (2012). Los videojuegos online en Latinoamérica. Impacto en las redes sociales y de consumo. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y*



Tecnologías Emergentes, 8(1), 59. <https://doi.org/10.7195/ri14.v8i1.280>

- Laureano, C. A., & Ampudia, L. G. (2020). Procrastinación: Revisión Teórica. *Revista de Investigación En Psicología*, 22(2), 363–378. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v22i2.17435>
- López, H. (1998). La metodología de encuesta. *Técnicas de Investigación En Sociedad, Cultura y Comunicación.*, 0, 33–73. https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia_encuestas.pdf
- Lopez, J. E. M., & Juarez, L. S. D. la C. (2020). Propiedades psicométricas del cuestionario de adicción a las redes sociales CARS en estudiantes de una Institución Educativa de Huaycán, 2020. *Repositorio Universidad Cesar Vallejo*, 74. <http://www.scielo.br/pdf/ean/v13n2/v13n2a08.pdf>. 2009 abr-jun; 13(2).
- Macías-cedeño, M. M., & Chávez-vera, M. D. (2021). *La tecnología en la disyuntiva familiar en tiempos de pandemia Technology in the family dilemma in times of COVID-19 pandemic*, 2020. 5(2), 55–57. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/socialium/article/view/919>
- Madariaga, C., & Lozano, J. E. (2016). El apoyo social en estudiantes universitarios y su relación con las comunicaciones cara a cara y las comunicaciones mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Psicogente*, 19(35), 47–62. <http://www.scielo.org.co/pdf/psico/v19n35/v19n35a05.pdf>
- Martínez, A. S. (2015). *Ocio digital. la Vertiente Social del Modelo de Negocio Co-creativo de los Juegos Sociales en Internet*. 342. [https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/323900/Tesi Alexandra.pdf?sequence=1](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/323900/Tesi%20Alexandra.pdf?sequence=1)



- Mayca, T. M. M. (2019). *Influencia del nivel de conducta adictiva al uso de video juegos en el nivel de agresividad y actividad física en escolares del nivel de secundaria. Colegio Emblemático Independencia Americada. Arequipa - 2018.* 1–92.
<http://www.bvcooperacion.pe/biblioteca/bitstream/123456789/6458/1/BVCI0006652.pdf>
- Mendivelso, F., & Rodríguez, M. (2018). Prueba Chi-Cuadrado de independencia aplicada a tablas 2xN. *Revista Médica Sanitas*, 21(2), 92–95.
<https://doi.org/10.26852/01234250.6>
- Meneses, J. (2016). El cuestionario. *Técnicas de Investigación Social y Educativa*, 5–57.
<http://www.nodo50.org/sindpitagoras/Likert.htm>
- Miguelz, F., Torns, T., Rebollo, O., & Pastor, I. (1998). Las estructuras de sentido de la vida cotidiana. *Papers. Revista de Sociologia*, 55, 151.
<https://doi.org/10.5565/rev/papers.1937>
- Montiel, D. E. (2017). Estudios de la identidad en los videojuegos. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 21–25. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Moya, E. C., & Herrera-nievez, L. (2021). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education and Information Technologies*, 26(2), 2053–2089.
<https://doi.org/10.1007/s10639-020-10345-7>
- Orihuela, J. L. (2008). Internet: la hora de las redes sociales. *Nueva Revista*, 57–62.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Pagan, F. J. B., Martínez, J. L., & Maiquez, M. C. C. (2015). Internet, redes sociales y adolescencia: un estudio en centros de educación secundaria de la Región de Murcia. *Revista Fuentes*, 16, 109–130.



<https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2015.i16.05>

- Palomino, H., Rojas, T. A., & Castañeda-purizaga, L. (2017). Los escolares en la era digital: el consumo de medios de los alumnos de 5to de secundaria de los colegios públicos de la región Piura en Perú. *Comuni@cción*, 8(1), 16–25. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682017000100002&lng=es&tlng=es
- Peralta, L. R. Q. (2015). Actividades del tiempo Ocio en Estudiantes de la Institución Educativa Secundaria INA 21 de la ciudad de Azángaro. *Tesis*, 1–95. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7104/Molleapaza_Mamani_Joel_Neftali.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pérez, M. B. (2019). El Proceso De Investigación Cuantitativa. *El Proceso de Investigación*, 72–79. <https://doi.org/10.2307/j.ctvdf0m1v.8>
- Perez, S. P., & Santiago, M. A. (2013). El concepto de adolescencia. *Manual de Prácticas Clínicas Para La Atención Integral a La Salud En La Adolescencia*, 15–23. <https://ccp.ucr.ac.cr/bvp/pdf/adolescencia/Capitulo I.pdf>
- Pozon, S. R., & Olmo, B. R. del. (2018). *Moda: Entre La Originalidad, La Identidad Y La Alienación*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8162710>
- Raventós, S. B. y C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159–179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>
- Rios, B. V., & Coila, J. E. Y. (2019). *Relación entre agresividad, impulsividad y la dependencia del videojuego Dota 2 en jóvenes arequipeños*. 240. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10448>



- Risco, A. A. (2020). Clasificación de las Investigaciones. *Univesidad de Lima*, 1–5.
<https://hdl.handle.net/20.500.12724/10818>
- Rivor, A. L. (1999). *Redes sociales: ¿instrumento metodologico o cateogira sociologica?*
10.
https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/24289/1/FCS_Rivoir_1999n15.pdf
- Rocca, A. V. (2008). Zygmunt Bauman: modernidad líquida y fragilidad humana. *Of Social and Juridical Sciences*, 19 num 3, Publicación Electrónica de la Universidad Complute. <http://www.redalyc.org/pdf/181/18101917.pdf>
- Romero, C. S., & Berlanga, M. C. L. (2020). Percepción de actitudes nocivas en el uso de las redes sociales en los jóvenes adolescentes. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 1–13.
<https://doi.org/10.6018/riite.401801>
- Sanz Arazuri, E., Alonso Ruiz, R. A., Sáenz de Jubera Ocón, M., Ponce de León Elizondo, A., & Valdemoros San Emeterio, M. Á. (2018). Ocio, Redes Sociales y Estudiantes Españoles. *Educacion XXI*, 21(2), 59–78.
<https://doi.org/10.5944/educXX1.19538>
- Smelser, N. J. (2003). Presiones para la continuidad en el contexto de la globalización. *Revista Colombiana de Sociología*, 0(21), 103–116.
<https://revistas.unal.edu.co/index.php/recs/article/view/11240>
- Tamayo, G. (2001). Diseños muestrales en la investigación. *Semestre Económico*, 4(7), 121–132. <https://n9.cl/fzxp>
- Tayro Jallo, A. (2021). *Los Juegos en Red - Online y la Formación de la Personalidad*



en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los Estudiantes del Quinto Grado de la Institución Educativa Secundaria José María Arguedas del Distrito de Quiñota Provincia de Chumbivilcas. 164.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12336/MDzutoma.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ugarte, S. J. Z., & Pacheco, E. H. T. (2021). Los video juegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP N°45 - Puno. *TecnoHumanismo*, 1(6), 1–11. <https://doi.org/10.53673/th.v1i6.27>

UGEL Azangaro. (2023). OFICIO-MULTIPLE-N°-061-2023-RUTAS-SOLIDARIAS-1.pdf. *Area de Gestio Pedaogica*, 1. <https://www.ugelazangaro.gob.pe/wp-content/uploads/2023/06/OFICIO-MULTIPLE-N°-061-2023-RUTAS-SOLIDARIAS-1.pdf>

Valdemoros San Emeterio, M., Angeles Sanz Arazuri, E., & Ponce de León Elizondo, A. (2017). Ocio digital y ambiente familiar en estudiantes de Educación Postobligatoria. *Comunicar*, 25(50), 99–107. <https://www.torrossa.com/en/resources/an/4199454>

Vasco-González, M., & Serrano, G. P. (2017). Ocio digital en los jóvenes en dificultad social. *Bordon*, 69(2), 147–160. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2017.49499>

Vergara, L. G. (2011). *Habermas y La Teoria de la Accion Comunicativa*. http://datateca.unad.edu.co/contenidos/700001/DINAMICA_SOCIAL/La_Teoria_de_la_accion_comunicativa.pdf

Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2005). Introducción a La Teoría Del Videojuego. *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*, 4, 1–27.



http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_arti_esp/wolf_esp_.pdf



ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

Título: Ocio Virtual y Vida Cotidiana en Adolescentes de Instituciones Públicas de Nivel Secundario - Azángaro, 2023”

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	METODOLOGÍA
¿Cuál es la asociación entre ocio virtual y vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundaria (IEPNS) en Azángaro, 2023?	Determinar la asociación entre ocio virtual y vida cotidiana en Adolescentes de Instituciones Educativas Públicas de Nivel Secundaria de Azángaro, 2023.	PG: Existe una asociación entre el ocio virtual y la vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario (IEPNS) en Azángaro, 2023. Esto se debe a diferentes factores, como la modernización y adaptación de nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC), que han generado nuevas formas de interacción social. Esto implica dejar atrás las actividades tradicionales y adentrarse en un nuevo contexto de ocio digitalizado.	OCIO VIRTUAL			
			VIDA COTIDIANA			
¿Cuál es la asociación entre el uso de las redes sociales y la vida cotidiana en adolescentes de las IEPNS en Azángaro, 2023?	Establecer la asociación entre uso de las redes sociales y la vida cotidiana de adolescentes de las IEPNS de Azángaro, 2023.	HPE1: Existe una asociación positiva entre las redes sociales y la vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario (IEPNS) en Azángaro, 2023. Debido a que los medios de comunicación nos permiten conectarnos con personas que se encuentran próximas a nuestro entorno social, como amigos, familiares, etc., también nos	REDES SOCIALES	Tipo de red social	- Facebook - WhatsApp - Tik Tok - Instagram	Método de investigación Hipotético – deductivo Tipo de investigación Descriptivo - correlacional Diseño de investigación Diseño no experimental de corte transversal Población La población total es de 465, la cual está conformada por adolescentes de quinto año de IEPNS de tres instituciones. Muestra
				Medio de acceso	- Computadora - Teléfono móvil - Tablet. - Otros	
				Momentos de uso de las redes sociales	- Horas de comida - Horas de descanso - Cuando hace algún deber - En las noches - En todo momento	
				Motivo de acceso a las redes sociales.	- Ver y subir estados - Chatear con amigos y familiares. - Información - Otros	
				Tiempo de uso de redes sociales.	- Menos de una hora - Todo el día - Todos los días	



		brindan la oportunidad de conocer nuevas personas al interactuar mediante las diversas redes que nos ofrecen las TIC.				Se trabajo con el muestreo probabilístico simple aleatorio. A la que se aplica un ajuste muestral. La muestra ajustada es de 145 adolescentes de las IEPNS, Azángaro.
¿Cuál es la asociación entre el uso de los videojuegos y la vida cotidiana en adolescentes de las IEPNS en Azángaro, 2023?	Determinar la asociación entre el uso de los videojuegos y la vida cotidiana de adolescentes de las IEPNS de Azángaro, 2023.	HPE2: Existe asociación inversa entre los videojuegos y la vida cotidiana en adolescentes de instituciones educativas públicas de nivel secundario (IEPNS) en Azángaro, 2023. Esto se debe a que los estudiantes dedican la mayor parte de su tiempo a los juegos digitalizados, descuidando las actividades o tareas del hogar que deben realizar. De esta manera, se genera la procrastinación del tiempo libre, lo cual, a su vez, trae cambios significativos en los estudiantes, deteriorando su vínculo social y, por ende, adoptando nuevas formas de comportamiento social.	VIEOJUEGOS	Estrategia	- Dota 2 - League off - Legends - Ludo - Tetris - Otros	Técnica para la recolección de datos Encuesta Entrevista Instrumento Cuestionario Guía de entrevista Técnica de análisis de datos Excel y SPSS
				Disparo	- Free firee - Left4 - Pubg móvil - Counter-strike	
				Lucha	- Tekken Tag. - Dragon Ball - Smackdown - Otros	
		VIDA COTIDIANA	Actividades de responsabilidad en la vida cotidiana	- Responsabilidades con el cuidado y apoyo en el hogar. - Responsabilidad con su formación académica. - Cuidado personal.		
			Comportamiento social	- Formas de hablar - Formas de actuar - Formas de vestir		
			Actividades deportivas (físicas)	- Fútbol - Vóley - Natación - Básquet - Otros		



Anexo 2. Instrumento de aplicación



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO FACULTAD DE
CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE SOCIOLOGIA



Código:

PROYECTO: OCIO VIRTUAL Y VIDA COTIDIANA EN ADOLESCENTES DE
INSTITUCIONES PUBLICAS DE NIVEL SECUNDARIO – AZÁNGARO 2023

CUESTIONARIO

Institución educativa: _____

Grado: _____ Edad: _____ Sexo: Masculino () Femenino ()

Fecha de aplicación: ____ / ____ / ____

Este cuestionario tiene como objetivo determinar la influencia del ocio virtual en adolescentes de Instituciones Educativas Públicas de Nivel Secundaria. Recuerda que no hay respuesta correcta ni incorrecta, no se trata de un examen, recuerda que todo lo que expresas en este cuestionario será tratado de forma privada y confidencial, de ahí le ruego que responda con toda sinceridad. Gracias.

I. ACCESO Y USO DE REDES SOCIALES

Ítems de calificación:

1 Nunca	2 Raramente	3 Con alguna frecuencia	4 Muchas veces	5 Siempre
------------	----------------	-------------------------------	-------------------	--------------

1. Ingresa a las redes sociales por medio de un dispositivo móvil.	1	2	3	4	5
2. Ingresa a las redes sociales por medio de laptop/computadora.	1	2	3	4	5
3. Utiliza frecuentemente la red social Facebook.	1	2	3	4	5
4. Utiliza frecuentemente la red social WhatsApp	1	2	3	4	5
5. Utiliza frecuentemente la red social Tik Tok	1	2	3	4	5
6. A la hora de consumir alimentos accede y usa redes sociales en teléfono móvil, laptop o computadora.	1	2	3	4	5



II. ACCESO Y USO DE VIDEO JUEGOS

1 Nunca	2 Raramente	3 Con alguna frecuencia	4 Muchas veces	5 Siempre	
7. Accede frecuentemente a los video juegos.	1	2	3	4	5
8. Se divierte mediante los juegos de lucha (Tekken, Dragon Ball, Smackdown y otros).	1	2	3	4	5
9. Practica juegos que expresan formas de morir muy violentas como: Left 4, Free Fire, Pudg Móvil, entre otros.	1	2	3	4	5
10. Prefiere los juegos de estrategia como Dota 2, League of Legends, Ludo, Tetris, etc.	1	2	3	4	5
11. Mantiene información personal y verdadera en sus cuentas de videojuegos.	1	2	3	4	5
12. Le gusta conversar y hacer amistades durante los video juegos.	1	2	3	4	5
13. Dice alguna mentira como pretexto para jugar video juegos.	1	2	3	4	5
14. Dedicar más tiempo a los videojuegos que a sus responsabilidades diarias.	1	2	3	4	5
15. Cuando pierde en el juego demuestra su mal humor.	1	2	3	4	5
16. Es fácil que algo o alguien le haga perder la paciencia.	1	2	3	4	5

III. VIDA COTIDIANA: COMPORTAMIENTO SOCIAL DE ADOLESCENTES

17. Participa en actividades festivas dentro y fuera de su hogar con su familia y amigos.	1	2	3	4	5
18. Comparte actividades en los días libres con su familia	1	2	3	4	5
19. Conversa con su papá, mamá y hermanos al momento de desayunar, almorzar y cenar.	1	2	3	4	5
20. En sus tiempos libres sale con sus compañeros y/o amigos para realizar actividades sociales.	1	2	3	4	5
21. Considera que su comportamiento es el adecuado durante la vida diaria.	1	2	3	4	5
22. Lee libros, revistas, periódicos en su tiempo libre.	1	2	3	4	5
23. Cría algún animal doméstico en su hogar	1	2	3	4	5
24. Le gusta practicar algún deporte en sus tiempos libres	1	2	3	4	5
25. Durante su tiempo libre apoya en las actividades del hogar.	1	2	3	4	5



Anexo 3. Guía de entrevista



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE SOCIOLOGÍA



Guía de entrevista

Acceso y uso de las redes sociales en la vida cotidiana

1. ¿Cómo o mediante qué dispositivos accedes más a las redes sociales? ¿Por qué?
2. ¿Qué le motiva para que use las redes sociales frecuentemente?
3. ¿Siente Ud. que usando las redes sociales deja de valorar las costumbres y tradiciones de su familia y de su pueblo? ¿Por qué?
4. ¿Qué ocurre en Ud. y en su familia cuando usa las redes sociales?

Acceso y uso de los videojuegos en la vida cotidiana

5. ¿Qué tipo de videojuego practica/juega más frecuentemente? ¿Por qué?
6. ¿Qué cambios siente que le produce la práctica de videojuegos en lo personal, familiar y social?
7. ¿Qué es lo que más prefieren hoy en día los adolescentes: jugar en los videojuegos o practicar otros deportes, ¿cómo fútbol, vóley, natación y otros?
8. ¿Qué utilidad o beneficio encuentra al practicar los videojuegos con frecuencia?

Gracias



Anexo 4. Carta de presentación dirigida a las IEPNS, Azángaro



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Escuela Profesional de Sociología



CARTA DE PRESENTACION

Puno, abril de 2023.

Estimado Señor (a)

Previos saludos, tengo el agrado de dirigirme a usted a nombre de la Universidad Nacional del Altiplano Puno para presentar al Sr. **Cristian Jhony Calcina Condori** identificado con DNI Nro. 73893115, egresado de la Escuela Profesional de Sociología de la facultad de Ciencias Sociales, quien viene ejecutando su proyecto de investigación de tesis titulada: **“Ocio Virtual y Vida Cotidiana en Adolescentes de Instituciones Públicas de Nivel Secundario - Azángaro, 2023”** para optar el título de licenciado en Sociología. Dicho estudio busca analizar la incidencia del acceso y uso de las redes sociales virtuales y ello cómo repercute en la vida cotidiana a nivel familiar y social en los estudiantes de las Instituciones Educativas de nivel Secundaria del distrito de Azángaro.

Durante el trabajo de campo, el Sr. Calcina aplicará algunos instrumentos de recolección de datos: cuestionario, guía de entrevista y fichas de registro de observación.

El proceso de la investigación se realizará durante el siguiente periodo: marzo a diciembre de 2023.

La información y los datos que se recolectarán serán de suma importancia y nos permitirá conocer, analizar e interpretar la dinámica de las redes sociales y su incidencia en la vida cotidiana de los jóvenes adolescentes estudiantes de las Instituciones Educativas del distrito de Azángaro.

Por todo lo expuesto, le solicito a su representada brindar las facilidades para proporcionar información, documentación y demás requerimientos según los instrumentos o la metodología a aplicarse durante la investigación

Atentamente,



Firmado digitalmente por QUIPSPE
MAMANI Edgar FAU:20145496179
828
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 18.04.2023 22:29:57 -05:00

Dr. Edgar Quispe Mamani
Docente Investigador RENACYT - UNAP
Director y Asesor de Tesis



Anexo 5. Solicitud dirigida al director de la I.E.S. INA-21



Solicito: Permiso para realizar Trabajo de Investigación

Señor:

Prof. David Quispe Aquino

**DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GLORIOSO
EMBLEMÁTICO INA 21**

Yo, CRISTIAN JHONY CALCINA CONDORI,
Identificado con DNI N° 73893115 con domicilio
en el Jr. La unión N° 121 de la provincia de Azángaro.
Ante Ud. Respetuosamente me presento y expongo

Que habiendo culminado la carrera
Profesional de SOCIOLOGIA en la Universidad Nacional del Altiplano Puno, solicito a
Ud. Permiso para realizar trabajo de investigación en su Institución sobre "Ocio Virtual y
Vida Cotidiana en Adolescentes de Instituciones Públicas de Nivel Secundario -
Azángaro, 2023" para optar el título de licenciado en Sociología.

Por lo expuesto

Ruego a usted acceder a mi solicitud

Azángaro, 19 de abril del 2023

CRISTIAN JHONY, CALCINA CONDORI

DNI N° 73893115



Anexo 6. Autorización para la ejecución del proyecto de investigación por parte del director de la I.E.S. INA-21.

Azangaro 19 de Abril de 2023
Visto la solicitud, se autoriza para
realizar la investigación con estadística
de quinto grado.




Prof. David Josep Aquino
DNI. 01543623
DIRECTOR



Anexo 7. Solicitud dirigida al director de la I.E.S. A-28 Perú Birf



Solicito: Permiso para realizar Trabajo de
Investigación

Señor:

Prof. Herculano Amanqui Condori

**DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA A-28 PERU
BIRF**

Yo, CRISTIAN JHONY CALCINA CONDORI,
Identificado con DNI N° 73893115 con domicilio
en el Jr. La unión N° 121 de la provincia de Azángaro.
Ante Ud. Respetuosamente me presento y expongo

Que habiendo culminado la carrera
Profesional de SOCIOLOGIA en la Universidad Nacional del Altiplano Puno, solicito a
Ud. Permiso para realizar trabajo de investigación en su Institución sobre "Ocio Virtual y
Vida Cotidiana en Adolescentes de Instituciones Públicas de Nivel Secundario -
Azángaro, 2023" para optar el título de licenciado en Sociología.

Por lo expuesto

Ruego a usted acceder a mi solicitud

Azángaro, 19 de abril del 2023

CRISTIAN JHONY, CALCINA CONDORI

DNI N° 73893115



Anexo 8. Solicitud dirigida al director de la I.E.S. Emblemático Pedro Vilcapaza Alarcón

Solicito: Permiso para realizar Trabajo de Investigación

I.E.S. - I.E.C. PEDRO VILCAPAZA A.
Exp. N°: 319
FECHA: 19.04.23
FIRMA: 

Señor:

Prof. Uriel Jara Callohuanca

**DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
EMBLEMÁTICO PEDRO VILCAPAZA ALARCÓN**

Yo, CRISTIAN JHONY CALCINA CONDORI,
Identificado con DNI N° 73893115 con domicilio
en el Jr. La unión N° 121 de la provincia de Azángaro.
Ante Ud. Respetuosamente me presento y expongo

Que habiendo culminado la carrera
Profesional de SOCIOLOGIA en la Universidad Nacional del Altiplano Puno, solicito a
Ud. Permiso para realizar trabajo de investigación en su Institución sobre "Ocio Virtual y
Vida Cotidiana en Adolescentes de Instituciones Públicas de Nivel Secundario -
Azángaro, 2023" para optar el título de licenciado en Sociología.

Por lo expuesto

Ruego a usted acceder a mi solicitud

Azángaro, 19 de abril del 2023

CRISTIAN JHONY, CALCINA CONDORI

DNI N° 73893115



Anexo 9. Autorización para la ejecución del proyecto de investigación por parte del subdirector de la I.E.S. Emblemático Pedro Vilcapaza Alarcón.



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

65 AÑOS AL SERVICIO DE LA EDUCACION
GLORIOSO COLEGIO NACIONAL
"PEDRO VILCAPAZA A." AZANGARO



Azángaro, 19 de abril del 2023

OFICIO N° 005-2021/ME/DREP/UGEL.A/IES-PVA/SUB-D.

SEÑOR : Dr. Edgar QUISPE MAMANI
Director y Asesor de Tesis

PRESENTE:

ASUNTO : Autoriza la ejecución de investigación

REF. : Expediente N° 219.

Es sumamente honroso dirigirme a usted, para extenderle un saludo muy cordial a nombre de la Institución Educativa Secundaria Emblemático PEDRO VILCAPAZA de Azángaro, visto el documento en referencia se Autoriza la Ejecución de Investigación titulada "Ocio Virtual y Vida Cotidiana en Adolescentes de Instituciones Públicas de Nivel Secundaria –Azángaro, 2023".

Aprovecho la oportunidad para reiterarle las consideraciones de mi estima y deferencia personal.

Atentamente,



Prof. Beltrán Victor Mamani Zapana
SUB DIRECTOR - I.E.S PEDRO VILCAPAZA



Anexo 10. Base de datos: vista de variables

Base de datos Tecnica video 1.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Fecha	Fecha	10	0		Ninguna	Ninguna	6	Derecha	Escala	Entrada
2	Sexo	Numérico	1	0	Sexo	{1, Masculin...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada
3	Edad	Numérico	2	0		Ninguna	Ninguna	7	Derecha	Nominal	Entrada
4	Colegio	Numérico	1	0		{1, Pedro Vi...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	Grado	Cadena	6	0		Ninguna	Ninguna	6	Izquierda	Nominal	Entrada
6	REDES1	Numérico	1	0	Ingresas a las r...	{1, Nunca}...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada
7	REDES2	Numérico	1	0	Ingresas a las r...	{1, Nunca}...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada
8	REDES3	Numérico	1	0	Utilizas frecuen...	{1, Nunca}...	Ninguna	5	Derecha	Ordinal	Entrada
9	REDES4	Numérico	1	0	Utilizas frecuen...	{1, Nunca}...	Ninguna	5	Derecha	Ordinal	Entrada
10	REDES5	Numérico	1	0	Utilizas frecuen...	{1, Nunca}...	Ninguna	5	Derecha	Ordinal	Entrada
11	REDES6	Numérico	1	0	A la hora de co...	{1, Nunca}...	Ninguna	5	Derecha	Ordinal	Entrada
12	VID_JUEG_7	Numérico	1	0	Accede frecuen...	{1, Nunca}...	Ninguna	4	Derecha	Ordinal	Entrada
13	VID_JUEG_8	Numérico	1	0	Se divierte med...	{1, Nunca}...	Ninguna	4	Derecha	Ordinal	Entrada
14	VID_JUEG_9	Numérico	1	0	Practica juegos...	{1, Nunca}...	Ninguna	3	Derecha	Ordinal	Entrada
15	VID_JUEG_10	Numérico	1	0	Prefiere los jue...	{1, Nunca}...	Ninguna	4	Derecha	Ordinal	Entrada
16	VID_JUEG...	Numérico	1	0	Mantiene infor...	{1, Nunca}...	Ninguna	4	Derecha	Ordinal	Entrada
17	VID_JUEG...	Numérico	1	0	Le gusta conver...	{1, Nunca}...	Ninguna	5	Derecha	Ordinal	Entrada
18	VID_JUEG...	Numérico	1	0	Dice alguna me...	{1, Nunca}...	Ninguna	5	Derecha	Ordinal	Entrada
19	VID_JUEG...	Numérico	1	0	Dedica mas tie...	{1, Nunca}...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada
20	VID_JUEG...	Numérico	1	0	Cuando pierde ...	{1, Nunca}...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada
21	VID_JUEG...	Numérico	1	0	Es facil que alg...	{1, Nunca}...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada
22	VIDA_COTI...	Numérico	1	0	Participa en act...	{1, Nunca}...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada
23	VIDA_COTI...	Numérico	1	0	Comparte activi...	{1, Nunca}...	Ninguna	5	Derecha	Ordinal	Entrada
24	VIDA_COTI...	Numérico	1	0	Conversa con s...	{1, Nunca}...	Ninguna	6	Derecha	Ordinal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

Anexo 12. Validación del instrumento

(alfa de Cronbach)

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics output window for a reliability analysis. The output includes the following sections:

```
VAR00021 VAR00022 VAR00023 VAR00024 VAR00025  
/SCALE ('fiabilidad') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

Fiabilidad

[ConjuntoDatos2] C:\Users\GRUPO EXPERT\Documents\tabulacion final sumatoria de variables\alfa de crobac.sav

Escala: fiabilidad

Resumen de procesamiento de casos

Casos	Válido	N	%
		10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
Total		10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

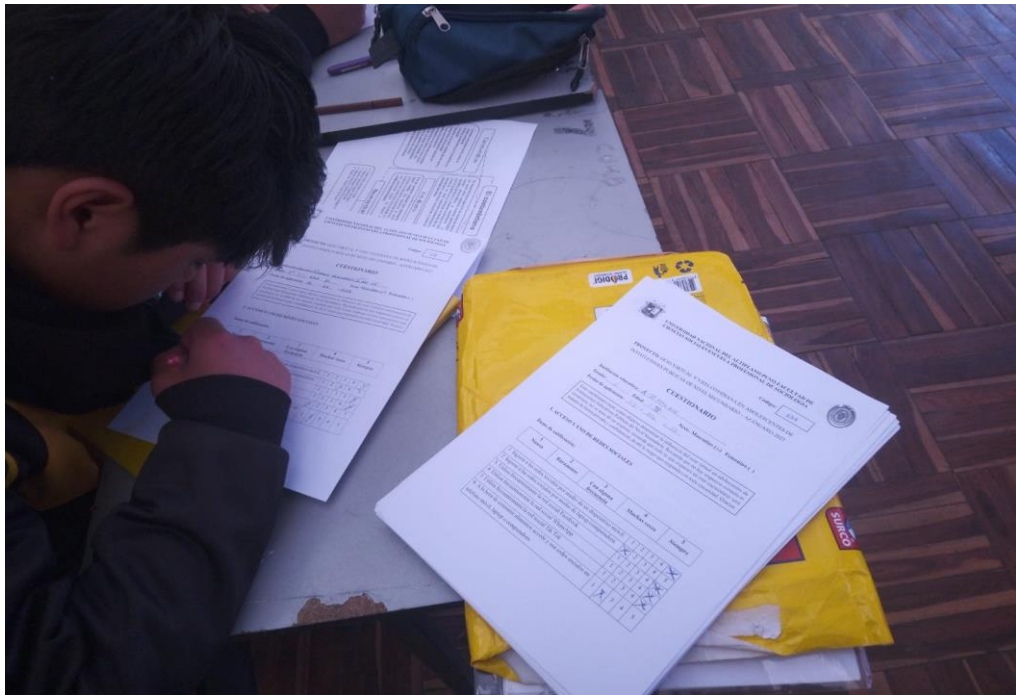
Alfa de Cronbach	N de elementos
,873	25

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

Anexo 13. Fotografías del trabajo de capo realizado



FOTOGRAFÍA N° 01: Institución Educativa Secundaria Emblemático Pedro Vilcapaza Alarcón



FOTOGRAFÍA N° 02: Aplicación de la encuesta en 5to grado de la I.E.S Pedro vilcapza Alarcón



FOTOGRAFÍA N° 03: Aplicación de la encuesta en 5to grado de la I.E.S Pedro vilcapza Alarcón



FOTOGRAFÍA N° 04: Aplicación de la encuesta en 5to grado de la I.E.S Pedro vilcapza Alarcón



FOTOGRAFÍA N° 05: Institución Educativa Secundaria INA- 21 José Domingo Choquehuanca



FOTOGRAFÍA N° 06: Aplicación de la encuesta en 5to grado de la I.E.S Glorioso INA-21



FOTOGRAFÍA N° 07: Aplicación de la encuesta en 5to grado de la I.E.S Glorioso INA-21



**AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL**

Por el presente documento, Yo Cristián Jhony Cakina Condori
identificado con DNI 73893115 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

SOCIOLOGIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“ DUCIO VIRTUAL Y VIDA COTIDIANA EN ADOLESCENTES
DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE
NIVEL SECUNDARIO EN AZANGARO, 2023 ”

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 29 de ENEPO del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Cristian Jhony Calcina Condori
identificado con DNI 73893115 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

SOCIOLOGIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“ OCIO VIRTUAL Y VIDA COTIDIANA EN ADOLESCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE NIVEL SECUNDARIO EN AZANGARO, 2023 ”

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 29 de enero del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella