

Universidad Católica de Santa María
Escuela de Postgrado
Maestría en Administración de Negocio



**Estilo de vida electrónico y su influencia en las actividades digitales
mediada por el valor de la internet, en estudiantes de la Universidad
Católica de Santa María, Arequipa 2023.**

Tesis presentada por la Bachiller:
Chicaña Huanca, Sandra Milagros
ORCID:0000-0002-9676-1386

Para optar el Grado Académico de:
Maestro en Administración de Negocios

Asesor:
Dr. Arce Larrea, Glenn Roberto
ORCID:0000-0002-6949-9001

Arequipa – Perú
2024

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
ESCUELA DE POSTGRADO
DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS

Arequipa, 04 de Septiembre del 2023

Dictamen: 009305-C-EPG-2023

Visto el borrador del expediente 009305, presentado por:

2016004072 - CHICAÑA HUANCA SANDRA MILAGROS

Titulado:

**ESTILO DE VIDA ELECTRÓNICO Y SU INFLUENCIA EN LAS ACTIVIDADES DIGITALES MEDIADA
POR EL VALOR DE LA INTERNET EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA
MARÍA, AREQUIPA 2023.**

Nuestro dictamen es:

APROBADO

**29388008 - TICSE VILLANUEVA EDWING JESUS
DICTAMINADOR**



**29440909 - MOLINA RODRIGUEZ FREDY NICOLAS
DICTAMINADOR**



**30402488 - SAMALVIDES MARQUEZ ELBERTH HERNAN
DICTAMINADOR**



Estilo de vida electrónico y su influencia en las actividades digitales mediada por el valor de la internet en estudiantes de la Universidad Católica de Santa María, Arequipa 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

1%

TRABAJS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

www.eaapublishing.org

Fuente de Internet

3%

2

gredos.usal.es

Fuente de Internet

1%

3

rua.ua.es

Fuente de Internet

1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

DEDICATORIA

A los profesionales que inspiran y motivan el constante
desarrollo a las futuras generaciones.

A Toto por lo excepcional.



AGRADECIMIENTO

A mi familia y esposo por su motivación.

Eduardo Chicaña Nina
Sabina Huanca Espinoza
Bertha Chicaña Huanca
Olger Gutiérrez Aguilar



RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo determinar el estilo de vida electrónico y su influencia en las actividades digitales mediadas por el valor de Internet en estudiantes universitarios. El diseño de la investigación fue no experimental y se basó en la teoría de Stracuzzi y Pestana, siendo un enfoque correlacional explicativo. La muestra consistió en 189 estudiantes universitarios de pregrado de la Universidad Católica Santa María. La encuesta incluyó ambos sexos y se dividió por género.

Los investigadores utilizaron un cuestionario adaptado y estandarizado, consistente en 28 preguntas, recopiladas del artículo científico de Hassan et al. (2015) titulado “E-lifestyle, customer satisfaction, and loyalty among the generation y mobile user”. El cuestionario se aplicó en línea, lo que permitió un análisis exploratorio y un mejor análisis de la varianza de las respuestas.

Los resultados evidenciaron algunas diferencias en el análisis del instrumento y en la evaluación de los resultados. Sin embargo, el modelamiento aplicado permitió establecer de manera positiva la influencia del estilo de vida electrónico en las actividades digitales, las cuales están mediadas por el valor de la internet.

En general, esta investigación ofrece información sobre el estilo de vida electrónico de los estudiantes universitarios y cómo afecta a sus actividades digitales, lo cual puede tener repercusiones significativas para las instituciones educativas y los mercadólogos que buscan llegar a este grupo demográfico.

Palabras Clave: Actividades digitales, valor de la internet , interés digital, opinión sobre la internet.

ABSTRACT

This research aimed to determine the electronic lifestyle and its influence on digital activities mediated by the value of the Internet in university students. The research design was non-experimental and was based on Stracuzzi and Pestana's theory, being an explanatory correlational approach. The sample consisted of 189 undergraduate university students from the Universidad Católica Santa María surveyed, including both sexes and were divided by gender.

The researchers used an adapted and standardized questionnaire, consisting of 28 questions, which were compiled from the scientific article by Hassan et al. (2015) E-lifestyle, customer satisfaction, and loyalty among the generation and mobile user. The questionnaire was applied online, which allowed an exploratory analysis and a better analysis of the variance of the responses.

The results showed some differences in the analysis of the instrument and in the evaluation of the results. However, the applied modeling made it possible to positively determine the influence of the electronic lifestyle on digital activities mediated by the value of the Internet.

Overall, this research offers insights into the electronic lifestyle of college students and how it affects their digital activities, which may have important implications for educational institutions and marketers looking to reach this demographic.

Keywords: Digital activities, value of the internet, digital interest, opinion about the internet.

INDICE

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN	10
HIPÓTESIS.....	11
Hipótesis General.....	11
Hipótesis Específicas	11
OBJETIVOS	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos.....	12
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO.....	13
1.1. Intereses digitales.....	13
1.1.1. Interes de nueva información.....	14
1.1.2. Actualización en los avances tecnológicos	15
1.1.3. La felicidad condicionada por el uso tecnológico.....	16
1.1.4. El conocimiento a través de la internet	17
1.1.5. Participación en comunidades online.....	18
1.1.6. Las compras por internet.....	19
1.2. Opinión sobre la internet.....	20
1.2.1. La internet en la sociedad y la cultura.....	21
1.2.2. La internet en nuestro sistema educativo	22
1.2.3. La internet en la economía	23
1.2.4. La internet como fuente de información acerca de las personas.....	24
1.3. Actividades digitales.....	25
1.3.1. La música y los juegos en la internet	26
1.3.2. La opinión en comunidades digitales.....	27
1.3.3. La recepción de información de internet.....	28
1.3.4. Participación de eventos sociales.....	29
1.4. Valor de la internet.....	30

1.4.1.	La internet y al eficiencia laboral.....	31
1.4.2.	Cómo afecta la internet nuestra convivencia.....	32
1.4.3.	La internet y el circulo de amistades.....	33
1.4.4.	Reducción física e iteracción emocional.....	34
1.4.5.	Estilos de aprendizaje.....	35
1.4.6.	Generación de nuevos conocimientos.....	36
1.5.	ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	37
1.5.1.	A Nivel Internacional.....	37
1.5.2.	A Nivel Nacional	38
1.5.3.	A Nivel Local.....	39
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA.....		41
2.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	41
2.2.	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	41
2.3.	TÉCNICA, INSTRUMENTO Y MATERIALES DE VERIFICACIÓN	41
2.3.1.	Técnicas	41
2.3.2.	Instrumento	42
2.3.3.	Materiales y recursos	43
2.4.	DISEÑO DE MODELO OPERACIONAL	44
2.5.	CRITERIOS ESTADÍSTICOS	45
2.6.	CONFIABILIDAD Y VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO	46
2.6.1.	Análisis Factorial Exploratorio (AFE).....	46
2.6.2.	Análisis Factorial Confirmatorio (AFC).....	47
2.6.3.	Análisis de Invarianza Factorial.....	48
2.6.4.	Modelamiento de Ecuaciones Estructurales PLS-SEM.....	49
2.6.5.	Criterio de validez discriminante – Fornell-Larcker.....	50
2.6.6.	Criterio de validez discriminante – Hemerotrait-Monotrait	51
2.7.	CAMPO DE VERIFICACIÓN	51
2.7.1.	Ubicación espacial	51
2.7.2.	Ubicación temporal.....	52
2.7.3.	Unidades de estudio	52
CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		53
3.1.	RESULTADOS.....	53
3.1.1.	R ² Modelamiento PLS-SEM - Hombres.....	53

3.1.2.	R ² Modelamiento PLS-SEM – Mujeres.....	54
3.1.3.	Pruebas de hipótesis – Bootstrapping – Hombres.....	55
3.1.4.	Prueba de hipótesis – Bootstrapping – Mujeres.....	56
3.2.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS	57
	CONCLUSIONES	61
	RECOMENDACIONES	62
	REFERENCIAS.....	63
	ANEXOS	73
	Anexo I. Instrumento de recolección de datos.....	74
	Anexo II. Operacionalización de variables e indicadores.....	76
	Anexo III. Validación de instrumento.....	78
	Anexo IV. Estadísticas complementarias.....	79
	Anexo V. Base de datos.....	80
	Anexo V. Cronograma de trabajo	89
	INDICE DE TABLAS	
	Tabla 1 Estructura del instrumento	43
	Tabla 2 Materiales y recursos	44
	Tabla 3 AFE – Matriz de Componente Rotado.....	46
	Tabla 4 AFC – Análisis factorial confirmatorio	48
	Tabla 5 Coeficiente Omega – Género Hombres y Mujeres.....	49
	Tabla 6 Smart PLS-SEM – Cargas externas.....	49
	Tabla 7 Criterio de validez discriminante – Fornell-Larcker.....	50
	Tabla 8 Criterio de validez discriminante – Monotrait- HTMT	51
	Tabla 9 Bootstrapping – Resultado prueba de hipótesis – Hombres	56
	Tabla 10 Bootstrapping – Resultados prueba de hipótesis – Mujeres	57
	INDICE DE FIGURAS	
	Figura 1 Diseño de modelo operacional	45
	Figura 2 Unidades de estudio.....	52
	Figura 3 R ² PLS-SEM – HombresDiseño de modelo operacional	54
	Figura 4 R ² PLS-SEM – Mujeres.....	55

INTRODUCCIÓN

El estilo de vida de las personas ha experimentado cambios significativos con la llegada de los avances tecnológicos, lo que ha generado un nuevo estilo de vida electrónico. En la actualidad, la tecnología y el Internet son fundamentales para la mayoría de las actividades que realizan las personas, y esto ha generado influencias tanto en la vida fuera de la red como dentro de ella.

En este sentido, se ha planteado una investigación que busca conocer el nivel de influencia del estilo de vida electrónico en las actividades digitales, las cuales son mediadas por el valor de Internet. Para ello, se han establecido objetivos específicos y se han identificado variables para poder responder a las preguntas de la investigación y plantear hipótesis propias.

La investigación se divide en diferentes partes específicas, comenzando por el planteamiento de hipótesis y objetivos, seguido del marco teórico que abarca la revisión de la literatura y los antecedentes nacionales, internacionales y locales. En el capítulo dos, se encuentra la parte más importante de la investigación, que incluye el tipo de investigación, el instrumento utilizado y las pruebas de fiabilidad para obtener un instrumento idóneo.

El capítulo tres muestra los resultados de la investigación, junto con las discusiones de los mismos. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones derivadas del trabajo de investigación.

Es importante destacar que el uso de Internet y la tecnología en general puede generar cambios positivos y negativos en la vida de las personas, ya que puede influir tanto en sus actividades como en su comportamiento y forma de pensar. Por ello, es fundamental llevar a cabo investigaciones que permitan comprender mejor estas influencias y tomar medidas para maximizar los beneficios y minimizar los riesgos.

HIPÓTESIS

En las hipótesis se pretende explicar el comportamiento de las variables propuestas en estudio, dando una explicación tentativa acerca de suposiciones que a través del modelamiento de ecuaciones estructurales PLS SEM se comprobó suposiciones verdaderas o falsas respecto a las relaciones de factores en la investigación. Previo a una revisión bibliográfica apoyada en investigaciones científicas, dichas suposiciones acerca de las variables en predicción se explican de forma clara y precisa en cuanto a su significancia en el modelo planteado, comprobando y desmintiendo de esta manera hipótesis en la investigación.

Así, las hipótesis proponen que los estudiantes universitarios que sostienen un estilo de vida electrónico (es decir, que emplean constantemente la tecnología digital en su vida diaria) estarán más predispuestos a participar en actividades digitales, como explorar por internet, hacer uso de las redes sociales, ver videos en línea, entre otras. Asimismo, se propone que el valor que los estudiantes atribuyen a Internet (por ejemplo, como mecanismo de comunicación con grupos sociales, amigos y familiares, como medio de información para sus estudios, o de entretenimiento) puede influir en la relación entre el estilo de vida electrónico y la participación en actividades digitales.

Hipótesis General

- El estilo de vida electrónico influye en las actividades digitales mediadas por el valor de la internet.

Hipótesis Específicas

- H1. Los intereses digitales influyen en las actividades digitales.
- H2. Los intereses digitales influyen en el valor de la internet.
- H3. Los intereses digitales influyen en la opinión sobre la internet.
- H4. La opinión sobre la internet influye sobre las actividades digitales.
- H5. La opinión sobre la internet influye sobre el valor de la internet.
- H6. El valor de la internet influye en las actividades digitales.

OBJETIVOS

La propuesta de investigación se enfocó en el estilo de vida electrónico y su influencia en las actividades digitales, mediadas por el valor de Internet, en estudiantes universitarios. El objetivo principal de esta investigación es entender la relación entre el uso de la tecnología y los dispositivos electrónicos, el valor que los estudiantes universitarios le asignan a Internet y cómo esto influye, en su rendimiento académico y sus actividades sociales. Además, se busca identificar estrategias y herramientas que puedan ayudar a los estudiantes a equilibrar su estilo de vida electrónico y sus responsabilidades académicas y sociales. Con los resultados obtenidos, se espera aportar recomendaciones para promover un estilo de vida electrónico saludable y productivo entre los estudiantes universitarios.

Objetivo General

- Determinar el nivel de influencia del estilo de vida electrónico en las actividades digitales mediadas por el valor de Internet.

Objetivos Específicos

- Determinar los intereses digitales y su influencia en las actividades digitales
- Determinar la opinión sobre Internet y su influencia en las actividades digitales
- Determinar el nivel de mediación del valor de Internet en las actividades digitales.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se analizó el impacto del estilo de vida electrónico en las actividades digitales de los estudiantes universitarios y cómo el valor de la internet puede mediar esta influencia. Para ello, inicialmente se revisó la literatura existente sobre el estilo de vida electrónico y su impacto en las actividades digitales, así como el rol que juega el valor de Internet en esta relación. Luego se examinaron los factores que influyen en la manera en que los estudiantes universitarios utilizan la tecnología en su vida diaria, y cómo esto puede afectar su rendimiento académico y su bienestar emocional.

Esta revisión literaria se estructuró en función a los objetivos de estudio. Se incluyen aspectos como la introducción general de los contenidos de las variables de estudio y una crítica de la literatura por cada ítem validado en las pruebas estadísticas. Esto tiene como objetivo proporcionar una descripción detallada de las concepciones y planeamientos metodológicos en el Modelamiento de Ecuaciones Estructurales SmartPLS (SEM) Estructural Equation Modeling.

Finalmente, el objetivo de este capítulo se basa en proporcionar una comprensión profunda del estilo de vida electrónico y su influencia en las actividades digitales de los estudiantes universitarios, y cómo el valor de Internet puede mediar esta relación. Esto contribuye al entendimiento de los factores que influyen en el uso de la tecnología por parte de los estudiantes universitarios, y brinda valiosa información para el desarrollo de estrategias y políticas que promueven un uso saludable y efectivo de la tecnología en la educación superior.

1.1. Intereses digitales

De acuerdo con Diez-Gracia & Sánchez-García, (2022), la personalización en línea ha creado espacios individuales que pueden aislar a los usuarios dentro de una burbuja de información selectiva, alejándolos de una pluralidad de puntos de vista. Esta personalización se logra mediante el uso de algoritmos que seleccionan contenidos adaptados a los intereses del usuario para llamar su atención. La "Agenda Sitting" puede cambiar debido a opiniones públicas y políticas influenciadas por eventos como nuevas

enfermedades, cambios climáticos, elecciones políticas, cambios en la educación, catástrofes ambientales, modas, u otros de interés público.

Además, los autores mencionan que la información es vista como un nicho competitivo que busca contenidos atractivos, relevantes, urgentes o inusuales para enganchar al público y obtener beneficios económicos a través de la monetización. Esto significa que la información que se presenta a cada usuario tiene como objetivo ser atractiva y generar más vistas para obtener beneficios económicos. El consumismo tecnológico ha evolucionado de acuerdo a los intereses de los usuarios y las cadenas de información en las redes sociales indican a la audiencia sobre los asuntos públicos en los que deben pensar, convirtiéndolos en expertos en procesar información, pero dificultándoles profundizar en ella.

Así en la presente investigación, se entenderá por intereses digitales la tendencia de los usuarios hacia información personalizada, atractiva e interesante, basada en su contexto político, social, educativo u otros, con el fin de obtener más vistas y generar beneficios económicos, de acuerdo con los algoritmos de selección de cada usuario.

1.1.1. Interes de nueva información

Las tecnologías digitales, en especial el internet, presentan al ser humano grandes posibilidades de conexión y comunicación, así como acceso a la información actual de manera más cercana a la vida diaria. Para ello, podemos identificar dos características fundamentales a la hora de recabar información, de los cuales lo social y móvil destacan mucho más que la rapidez y la superficialidad, siendo estos los que definen en entorno digital (Yuste, 2020). Sin embargo, el Internet brinda un sinfín de contenido pero este es consumido a un ritmo veloz generando un pésimo análisis de la información recibida según (Carr, 2011). Este autor afirma que el Internet proporciona diversas tareas convirtiéndonos en seres eficaces a la hora de procesar la información pero inferiores a la hora de profundizar dicha información.

Esta información se accede a través de páginas web, y encontramos datos en diversos formatos, como textos informativos, gráficos ilustrativos, iconografías, audios, videos y presentaciones multimedia, entre otros, que conforma dicha información, (Maglione & Varlotta, 2012) afirman que la variada y extensa cantidad de información debe ser

analizada mediante herramientas que facilitan la obtención de información útil, confiable y relevante. A la hora de recabar la información, es recomendable considerar algún método de búsqueda, considerando algunos aspectos como el manejo de programas de navegación, el conocimiento de la red y la gestión de archivos, así como el conocimiento de sitios web de búsqueda junto con su respectivo método. Estos procesos de búsqueda se caracterizan por ser complejos y cíclicos, dividiéndose en cuatro etapas. La primera etapa es la búsqueda, el análisis y la selección de la información; la segunda etapa concierne a el almacenamiento de los resultados obtenidos; la tercera etapa involucra la futura comparación del análisis de la información recopilada; y finalmente, la última etapa implica la modificación de los estándares de búsqueda, como la ampliación y redefinición de los criterios de búsqueda. (Maglione & Varlotta, 2012)

1.1.2. Actualización en los avances tecnológicos

La era de la digitalización avanza a pasos agigantados; en los últimos años, los avances tecnológicos han provocado en la sociedad que se enfrente a nuevos paradigmas, como los tecnológicos, económicos y sociales, denominados por varios especialistas como la sociedad de la información. Este suceso puede compararse en su momento como la llamada revolución industrial. Los avances tecnológicos actuales están más enfocados en tecnologías de la información, como la microelectrónica, las telecomunicaciones, la informática, la ingeniería genética y la inteligencia artificial. Se caracterizan por su impacto social y ser aplicables a toda clase de eventos, contribuyendo a la evolución tecnológica. Sus capacidades aumentan exponencialmente y, según se prevé, este ritmo no se detendrá, perdurando por mucho tiempo (Travieso, 2015).

Frecuentemente, las innovaciones tecnológicas se ven determinadas por las funciones sociales, las cuales se ven limitada por sus capacidades. Es así que (Nightingale, 2004) sostiene que la importancia del avance tecnológico tiene como base la interacción entre la cultura, la tecnología y la sociedad. Esta interacción es el resultado de los avances en la producción; en otras palabras, la interrelación entre los principales actores con distintos grupos sociales genera un crecimiento cognitivo dentro de la sociedad.

El avance tecnológico y la innovación en la actualidad se muestran como las vías destacadas de la evolución, siendo relevantes en el campo de viabilidad de la sociedad. Los periodos de vida tecnológico y de los sistemas que giran entorno a ellos se

caracterizan como predecibles, tener trayectorias organizacionales y comportamientos, lo que permite vislumbrar el curso de las tendencias y acciones de desarrollo. Lambe et al. (1967), mencionado por (Álvarez, 2017), describe cómo el ciclo de vida del avance tecnológico discontinuo puede informar a las distintas organizaciones sobre los nuevos avances y fuentes tecnológicas. De igual manera, se describe la idea del ciclo de vida entre tecnología y producto y sus efectos en la competencia industrial. Se sabe que la curva S elaborada por (Foster, 1986) detalla sus actualizaciones y la evolución de la tecnología a lo largo del tiempo, siendo un indicador del alcance de desarrollo y su decadencia debido a distintas limitaciones (Álvarez, 2017).

1.1.3. La felicidad condicionada por el uso tecnológico

En nuestra sociedad que actualmente se caracteriza por la globalización, la diversidad, virtualidad y la complejidad, se ha estandarizado el desarrollo de las tecnologías que forman parte de la cotidianidad del ser humano. Esto crea distintas consecuencias, ya sean de forma negativa o positiva. También se observa el uso de forma correcta, como el manejo de la tecnología en el área de la salud, o de forma incorrecta (Distéfano et al., 2015). Sin embargo, existen deterministas de la tecnología que sustentan de forma pesimista que la tecnología ha deshumanizado al ser humano y busca la conexión con la naturaleza. Es por ello que Shennenr denomina a los deterministas personas tecnofobias (Borgmann, 2005).

La felicidad, según (Alarcón, 2006), es un estado afectivo de satisfacción que el individuo experimenta por alcance de un bien anhelado. También refiere que la felicidad como una satisfacción subjetiva, ya que cada individuo experimenta de distintas formas este sentimiento y mucho dependerá de la duración y la intensidad que puede llegar a modificarse con el pasar del tiempo. También está asociada con el deseo de alcanzar o cumplir sus objetivos planificados. Es por ello que (Britos et al., 2018) investigaron una relación entre el bienestar psicológico en relación al uso de las TICs. Como resultado, se puede observar que el uso de las TICs tiene una relación con el bienestar psicológico subjetivo, siendo esta de forma escasa en su uso (Britos et al., 2018).

Otro punto importante sobre la felicidad es el efecto de las redes, lo cual puede resultar de forma diversa. Según (Swist et al., 2015), analiza la relación entre redes sociales y el bienestar, identificando ocho dominios importantes: el impacto de las redes en jóvenes y

niños, en la salud mental y física, en la pertenencia e identidad, en el aprendizaje formal e informal, en la recreación y el juego, en las prácticas del consumo, en el compromiso político y cívico, y en la seguridad, riesgo y relaciones intergeneracionales y familiares. Asimismo, (Verduyn et al., 2017) infiere un efecto negativo en el uso pasivo de las redes, es decir, cuando se monitorea a otros, y efectos positivos cuando el uso adecuado de las redes es activo, es decir, cuando se toman noticias. Las relaciones inducen deseos sociales y comparaciones, siendo estas más completas que en la segunda relación, que pertenecen al uso activo. Sin embargo, (Chae, 2018) estudia los efectos de las redes sociales en la felicidad subjetiva, destacando redes como Instagram y LinkedIn, las cuales resaltan las comparaciones en la sociedad. A largo plazo, presenta efectos negativos sobre la felicidad, por lo que concluye que el uso de las redes puede llevar a las personas a creer que la vida de los demás es mucho mejor, lo que resulta en comparación social. Es así que la comparación social solo afecta a una parte de la felicidad general.

1.1.4. El conocimiento a través de la internet

Según la escuela tradicional, en el contexto de la sociedad del conocimiento y la información, se han producido diversos cambios, ya que la información se puede distribuir en diferentes formas, ya sea virtual o de semipresencial. Este motivo es suficiente para la creación de un modelo educativo amplio y atractivo para los estudiantes, que cumpla con las expectativas sociales y académicas de los mismos (Pérez Zúñiga et al., 2018). Ante esto, investigaciones recientes muestran que las habilidades técnicas relacionadas con internet son un factor muy importante en su uso. Sin embargo, las habilidades relacionadas al contenido, conocimiento y actitudes frente a internet no dependen tanto del dispositivo. Es así que, a medida que la internet evolucione, es necesario abordar de manera paralela y conjunta los esfuerzos educativos, ya que constituye un pilar fundamental para la información y la comunicación que están relacionadas con la tecnología (Mota & Cilento, 2020).

Según (Scheerder et al., 2017), infiere que los usuarios tienden a tener distintos niveles de conocimientos y habilidades frente al internet, debido a diferentes aspectos como la personalidad, la demografía, las experiencias y diversas actividades. Sin embargo, (Van Deursen et al., 2019) argumentan que las personas con más conocimiento y habilidades son propensas a participar más en actividades en internet. Un claro ejemplo es cuando un usuario tiene un bajo nivel de relación con internet, ya que se dedicaría principalmente a

buscar entretenimiento en lugar de contenido enriquecedor. Esto limita la búsqueda y uso de información, ya que para obtener los beneficios completos de internet es necesario tener niveles más amplios de navegación. Por lo tanto, los niveles bajos de navegación están asociados con una comprensión escasa de textos (Burin et al., 2018).

Por otro lado (Davenport & Prusak, 1998) destacan que el conocimiento surge a través del intercambio de experiencias enmarcadas, información textual, valores y perspicacia experta, lo que proporciona un nuevo panorama para la incorporación de nueva información y experiencias. Este se origina y aplica en la mente de los expertos, y tanto el conocimiento como la información satisfacen las necesidades específicas del ser humano. El conocimiento esta caracterizado por su falta de homogeneidad (Bathelt et al., 2004). Según (Polanyi, 2009), el conocimiento se clasifica en formal e informal, siendo el primero representado por símbolos y de fácil transmisión a través de las tecnologías de la información. El segundo tipo de conocimiento está asociado con el contexto y específicamente con un área en particular, y se origina a partir de diversas fuentes, como la ciencia, la cultura, la tradición y la economía de una región específica (Storper & Venables, 2004).

Para (Czapiewski & Geograficzne, 2012), el conocimiento y el internet se encuentran relacionados de manera bidireccional. La posesión de conocimientos adecuados permite el manejo de las TIC y aumenta su efectividad en el uso. Por lo tanto, el internet proporciona un mejor acceso a la información, lo que genera un potencial para incrementar el conocimiento y facilitar su adquisición y compartición (Baumüller, 2017). También se resalta que la expansión de las TIC ha reducido todos los costos de difusión y producción de la información, lo que ha llevado a un aumento en la cantidad de información disponible y en el número de fuentes de información (Flanagin & Metzger, 2008). Ante esto, si nos referimos a ambos conceptos, se plantea que todos poseen competencias y capacidades para ser participantes activos en la construcción del conocimiento, vinculando la sociedad informática con las diversas posibilidades de expansión de la información que ofrece el entorno digital (Pérez Zúñiga et al., 2018).

1.1.5. Participación en comunidades online

Desde su creación hace más de 20 años, las comunidades en línea se han convertido en una de las formas más conocidas de servicios en todo el mundo. Estas comunidades en

línea, también conocidas como servicios en línea, permiten a los miembros relacionarse entre sí. Desde sus inicios, los anuncios y los chats fueron de las primeras tecnologías utilizadas en algunas de estas comunidades. Sin embargo, los constantes cambios tecnológicos han llevado a que las comunidades cuenten con el respaldo de diferentes software (Malinen, 2015).

Preece infiere que una comunidad en línea está formada por gente que interactúa de forma social y comparten un propósito en común, para lo cual utilizan políticas para guiar las interacciones y facilitar la unión de la comunidad (Preece, 2000). Según Baumer, considera que el internet mejora la comunicación e interacción, alentando y permitiendo que los participantes expresen su opinión. Sin embargo, esto no solo es beneficioso a los participantes, ya que uno de los aspectos destacados de las comunidades en línea es la dependencia de los participantes en la creación de contenido, pues cada usuario es libre de generar contenido multimedia que se consume en estas comunidades en línea (Baumer et al., 2011). Además, motivar a los participantes de las comunidades para que sean más activos es la clave del éxito para que la comunidad en línea se mantenga vigente en la red (Koh et al., 2007). Se da a conocer que en las comunidades en línea existen dos tipos de participación: la participación activa, donde los miembros publican gran cantidad de contenido, y la participación pasiva, en la cual los miembros navegan y se benefician de los contenidos sin contribuir en las actividades de la comunidad en línea. No obstante, estudios complementarios afirman que la participación en línea tiene efectos tanto dentro y fuera de la red. Los participantes pasan más tiempo conectados y, cuando están usuarios involucrados en actividades organizativas y políticas en línea, también lo hacen en su vida fuera de la red. (Ellison et al., 2007).

1.1.6. Las compras por internet

El comercio electrónico ha destacado en esta era tecnológica, brindando importantes beneficios sociales y económicos en países desarrollados. En cambio en países en vías de desarrollo, el e-commerce muestra un panorama con muchos desafíos en la economía que obstaculizan el crecimiento de este comercio electrónico (Peña-García et al., 2020). Para conocer el comportamiento del consumidor, es necesario entender las diferentes actitudes, la valoración y los factores internos que intervienen en la intención de compra por parte del usuario. Según (Pavlou, 2003), se comprende como intención de compra el nivel al que el consumidor estaría dispuesto a adquirir un producto a través de una tienda en línea.

Este método de compra puede llegar a convertirse en un problema para los consumidores, lo que resulta en un comportamiento impulsivo a la hora de comprar en línea y rompe con el patrón de una compra normal. Diferentes estudios concluyen que el comportamiento fuera de lo común adoptado por el comprador es impulsivo al adquirir un producto. Los productos comestibles o de moda se catalogarían como productos típicos que se adquieren mayormente en una compra compulsiva (Nordfalt, 2009). Estas compras impulsivas están motivadas por diferentes factores interno y externos, y también así están influenciadas por actitudes y necesidades culturales, como la privacidad y el fácil acceso (Madhavaram & Laverie, 2004).

Comúnmente, las decisiones a la hora de comprar objetos relacionados con la moda tienden a regirse por emociones fuertes; alguna de ellas son el aburrimiento. Estas decisiones mayormente guiadas por el impulso en lugar de la razón (Hjelm-Lidholm et al., 2017). Otra de las razones de las cuales los consumidores tienen intención a la compra en línea son las reseñas. Estas generan reflexiones a través de argumentos que resaltan sus pros y contras. Sin embargo, las reseñas negativas falsas tienen un gran efecto a la hora de tomar decisiones de compra. En contraste, ocurre lo contrario con las reseñas falsas positivas, las cuales degeneran desinformación activa. Además, la cantidad de reseñas afecta a los consumidores, manipulando su intención de compra en línea (Fernandes et al., 2022).

1.2. Opinión sobre la internet

(Dans Álvarez de Sotomayor & Muñoz Carril, 2016) sostienen que los contenidos digitales en línea, incluyendo el diseño de las redes sociales, son altamente valorados por su capacidad de proporcionar entretenimiento y ocio. En este contexto, los jóvenes son un objeto de estudio relevante debido a su significativa exposición a estas tecnologías emergentes. En respuesta a la presencia de una audiencia consumista y la necesidad de innovación tecnológica en las redes sociales, se han desarrollado nuevas tecnologías para satisfacer las necesidades de las personas durante su tiempo libre.

(Moral et al., 2004) afirman que la comunicación a través del ordenador se asocia con una disminución de la función reguladora de las normas sociales y un mayor número de

efectos negativos, lo que puede llegar a afectar la identidad individual y la autoconciencia de los comunicadores. En casos extremos, esto puede llevar a la desindividuación y la pérdida de contacto con el entorno circundante. Las redes sociales pueden impulsar a los jóvenes a difundir identidades falsas para ser aceptados socialmente, lo que los lleva a perder el contacto con su familia y contexto social.

En este estudio, la opinión sobre Internet se entiende como un campo de libertad que, en casos extremos, puede llevar a la creación de identidades falsas y la pérdida de la autoconciencia para ser aceptados en la comunidad virtual, lo que lleva a la desvinculación del contexto real. Esto es contrario a la opinión de muchos, que no se opone al uso excesivo de dispositivos electrónicos por parte de los jóvenes, sino a su desconexión del contexto social y familiar.

1.2.1. La internet en la sociedad y la cultura

Tras la creación del Internet y su expansión a partir de la década de 1990 mediante la combinación de tres puntos muy importantes: el descubrimiento de la red, el cambio institucional en el manejo de Internet situado en el poco control de la comunidad de internautas permitiendo el uso con fines comerciales y de cooperación, y los cambios fundamentales en la estructura, su conducta social y cultural basada en la comunicación en línea como elemento predominante de ordenamiento. Esto marca una tendencia individualista sobre el comportamiento sociocultural en la autonomía de la sociedad en línea. La sociedad en línea esta creada mediante redes cooperativas y personales conducidas por las redes digitales que se comunican mediante Internet. La estructura social actual es el producto de la interacción de los paradigmas tecnológicos que sobresalen en la revolución digital y está determinada por los cambios socioculturales (Castells et al., 2007).

Gran parte de las actividades realizadas en Internet suceden en gran cantidad en las redes sociales, convirtiéndose en plataformas con todo tipo de fines a ser usado para relacionarse y comunicarse con amistades. Sin embargo, esto no basta para llenar todas las necesidades, ya que ahora también se usan para fines de marketing, comercio electrónico, creatividad cultural, enseñanza, entre otros. Se considera que es un aspecto importante que abarca a la sociedad en su totalidad sigue siendo objeto mediante pruebas que aún son escasas (Castells et al., 2007).

En la actualidad, se estima que casi el cincuenta por ciento de la población mundial se conecta a Internet mediante el uso de dispositivos electrónicos, y esta cifra va aumentando (Montag & Davis, 2018). Dicho esto, (Lozano-Blasco et al., 2022) argumenta que el aumento supone grandes avances para la sociedad, especialmente en el sector educativo. Sin embargo, este fenómeno también genera un trastorno adictivo que preocupa a la población adulta. Diferentes estudios indican que el uso obsesivo de Internet ya se considera un problema de salud pública y debería ser añadido como un trastorno obsesivo compulsivo. Esto afecta no solo la salud, sino también las relaciones sociales y el comportamiento (Müller et al., 2020).

Internet con su éxito, a logrado modificar diversos principios de la comunicación. Esto se debe al hecho de que, con la rapidez de transmisión y la gran cobertura, permite al usuario tener la información en sus manos, rompiendo la barrera geográfica y temporal. Además, ha modificado las relaciones interpersonales, ha llevado a reconsiderar las repercusiones de los mensajes y, por último, ha permitido el estudio de las nuevas realidades en cuanto a la privacidad y seguridad de los usuarios en la red. Ante esto, la interacción de Internet con la sociedad se ha convertido en una red global, una importante creación del hombre que lo conecta, rompe fronteras y forma conciencia global (Campos, 2004).

1.2.2. La internet en nuestro sistema educativo

Tener acceso a Internet es una herramienta esencial para que las personas estén más cerca a la información. Esto forma parte importante para la integración de un país en el desarrollo económico global y en el aumento del nivel de desarrollo. Internet es la que desarrolla y potencia la interacción social entre amistades, proporcionando una red social más amplia que disminuye significativamente los costos en comunicación y acceso a la información (Paunov & Rollo, 2016). Por consiguiente, Internet repercute en la economía, especialmente impactando en la productividad y el bienestar social (Korkmaz et al., 2022). Actualmente, es considerado una herramienta importante para la enseñanza, mediante el uso de diferentes recursos ofrecidos a los estudiantes y docentes, lo cual resulta motivador para el proceso educativo.

En diversos países optaron por proponer nuevos proyectos enfocados a las nuevas tecnologías, con el objetivo de cambiar el paradigma educativo mediante el uso de las

TICs, así como el manejo de competencias, prácticas, experiencias, valores, actitudes y cultura digital para mejorar la educación. Es por ello que se basan en cinco puntos importantes para alcanzar los objetivos planteados y asegurarse de que los estudiantes no perciban el uso de Internet en su enseñanza como aburrido, evitando así un efecto negativo no deseado (Azaña Castillo & Para, 2019).

En la educación existen diversas formas de empleo de Internet, aportando a la búsqueda e intercambio de información. Es por ello que Internet contribuye a la construcción y desarrollo del conocimiento por medio de los estudiantes, yendo de la mano con los procesos propios de la enseñanza, como lo plantea (Cid & Allepuz, 2004). Cuando el docente aplica de forma consciente, reflexiva y pedagógica Internet en los procesos educativos, puede lograr los objetivos. Sin embargo, a pesar que Internet está en todas partes, convirtiéndose en un elemento de la vida diaria, existe la desventaja para ciertos grupos de estudiantes que tienen poco acceso a Internet, siendo estos de bajos recursos y careciendo de elementos tecnológicos para un desarrollo pleno, como un teléfono móvil o una computadora, entre otros. Esto impide su máxima enseñanza y los coloca en desventaja en la utilización de recursos que brinden calidad de enseñanza y desarrollo educativo, creando así desigualdad educativa en el empleo de Internet en la educación (Chapman et al., 2010).

1.2.3. La internet en la economía

Con la introducción de Internet en la sociedad, en especial en la economía, ha afectado el orden económico actual cambiando significativamente. Asimismo, las tecnologías de la información no solo generan cambios en la economía, sino también en diferentes aspectos de la sociedad, volviéndose cada vez más dependientes del uso de esta tecnología. Tras su llegada, este cambio se fue dando desde sus inicios, invirtiendo más en el desarrollo de esta tecnología y desapareciendo a las economías más importantes, sin embargo actualmente se ve el producto de la inversión que creó poco a poco hasta encontrarnos en la actualidad (Berumen & Ibarra, 2008).

Los grandes avances tecnológicos, como Internet, se han convertido en herramientas esenciales en la economía, que va en crecimiento. A su vez, mediante la productividad de los sectores, los métodos de distribución, producción y comercialización de diferentes sectores estimulan la producción de equipos relacionados con las nuevas tecnologías,

teniendo como fin afectar de manera positiva el crecimiento económico (Varela Orozco, 2005).

Sin embargo, existen modelos económicos creados para tener la mejor respuesta a la Internet. Entre esto se encuentra el modelo económico de la economía de las celebridades de Internet, que se basa en la utilización de Internet para la recepción masiva de atención social y la creación de diferentes mercados de consumo que forman una cadena industrial. En la actualidad, el apogeo de las transmisiones en vivo y las plataformas de videos generan un crecimiento exponencial en la economía, como en el caso de China, convirtiéndose en una tendencia dominante que cambia significativamente los patrones sociales, el consumo y la vida. Esto trae consigo diversas oportunidades y desafíos al desarrollo de la ciudad involucrada (Hao, 2019). Por otro lado, estas comunidades son promovidas por Internet, convirtiéndose en ciudades famosas que atraen a cientos de ciudadanos dispuestos a gastar su dinero. Esto crea un proceso de desarrollo sostenible en la ciudad, influenciado por el modelo de la economía de las celebridades de Internet (Che et al., 2022).

Ahora bien, en gran parte de las industrias a nivel global, la compra y venta multicanal se ha normalizado, y varias empresas aún no se arriesgan por este medio de venta por Internet. Al vender por Internet, gran parte de las empresas estiman aumentar su desempeño en los mercados actuales e incluso ingresar en nuevos mercados (Thaichon et al., 2018). Sin embargo, este tipo de negocio también crea riesgos en tiempo real en el desarrollo del comercio a futuro. Tojib & Khajehzadeh, (2017) afirma que la reducción de la presencia física a la hora de la venta genera desconfianza y esto crea que el comprador busque otras alternativas de compra. No obstante, se prevé que Internet reemplazará en gran medida las formas tradicionales de hacer comercio.

1.2.4. La internet como fuente de información acerca de las personas

Internet a modificado una de las pautas más tradicionales de recolección de datos, permitiendo la búsqueda, obtención y transferencia de cantidades exorbitantes de información. Las diferentes actividades que se puede realizar a través de Internet, en especial en las redes sociales, pasan de ser usuario pasivo a convertirse en sujeto activo, lo cual les permite gestionar, elaborar, almacenar y compartir información de sus contactos. Aquí es donde se crea un problema con las redes sociales, en especial en lo

que respecta al respeto al derecho a la información, entendida como el intercambio de recibir y brindar información (Carrillo, 2012). Sin embargo, la seguridad de Internet es una tema que preocupa a padres, instituciones, educadores, entre otros, ya que a través de los teléfonos móviles y las redes sociales, se permite difundir y compartir información personal. Esto forma parte de las relaciones cotidianas y del comportamiento del usuario en línea. Es por ello que, a la hora de compartir dicha información, corren el riesgo de interactuar con extraños y compartir información personal, lo que puede llevar a experiencias negativas como el ciberacoso o extorsiones por el mal uso de la información personal (Bryce & Klang, 2009).

Los posibles manejos comerciales y no comerciales de la información personal difundida en la red crean una gran variedad de preocupaciones sobre la privacidad en la red y la protección de datos. En especial, esto afecta a los adolescentes, que tienen más acceso y mejor manejo de las diferentes tecnologías. Asimismo, se afirma que los usuarios muestran desinterés a la hora de proteger su privacidad en línea; el desconocimiento profundo de la tecnología permite la extracción de datos de manera fácil y eficaz (Bryce & Klang, 2009). Ante lo expuesto, Zaryn (2013) sostiene que las redes sociales e Internet deben trabajar en general intensamente para desarrollar sistemas que garanticen la seguridad de la información de los usuarios. Esto permitiría que Internet tenga mayor libertad sin miedo a que la información sea comprometida en aspectos negativos que afectan al usuario en línea. Es por ello que se busca el respeto absoluto a la privacidad del usuario.

1.3. Actividades digitales

De acuerdo con (Lagos Herrera et al., 2019), aunque existe un entorno favorable para la integración pedagógica de las TIC en términos de infraestructura, apoyo, políticas y habilidades relacionadas con las TIC, su implementación se limita a unos pocos recursos específicos, como computadoras y proyectores, y se enfoca principalmente en actividades pedagógicas "tradicionales", alejándose de su integración en el plan de estudios. Los autores señalan que las actividades digitales han tenido un impacto en la educación a través de las TIC, lo cual se refleja en la infraestructura, las políticas y/o los recursos educativos; sin embargo, su integración en el plan de estudios es mínima. El diseño de diversas actividades digitales asincrónicas y presenciales benefician y facilitan el

aprendizaje en diversas áreas con el apoyo de las TIC, pero sin un buen plan de seguimiento, su uso y aplicación no sería productivo tanto para los docentes como para los estudiantes.

Por otro lado, Flichy (2006) sostiene que las TIC se han difundido en los últimos veinte años tanto en el ámbito privado como en el profesional, como herramientas individuales. En el caso del teléfono móvil, esto es evidente. En cuanto al ordenador, se ha convertido rápidamente en una herramienta personal en las empresas, pero sigue siendo un dispositivo colectivo en los hogares. Sin embargo, diferentes observaciones muestran que normalmente un miembro de la familia se apropia de forma privilegiada de la máquina. El autor explica que la integración de las TIC en el hogar y en las empresas ha llevado a que cada persona se apropie de forma privilegiada de cada máquina para sus actividades digitales, ya sea laboral o privada. Los patrones de uso de las TIC se ven influenciados por diversas organizaciones sociales, destacando las familias y las empresas, por el uso de herramientas digitales que les permiten acceder a la red ya sea de forma conjunta o individual.

En esta investigación se considerarán como herramientas aquellas que permiten al usuario conectarse a la red, como computadoras, teléfonos móviles u otros dispositivos, y así acceder a juegos en línea, plataformas, bibliotecas virtuales, Wikis y otros recursos que benefician a la persona de forma profesional, educativa y/o privada, siempre y cuando se utilicen de manera adecuada.

1.3.1. La música y los juegos en la internet

El auge del internet a finales de los 90 ocasionó una crisis en la industria musical, trayendo consigo la caída en ventas del formato de esa época, el CD. Sin embargo, esta crisis se debe a reformular la industria musical de la época en temas culturales, económicos y un nuevo modelo de negocio que se adapte al contexto actual, convirtiendo la música no solo en un producto físico, sino un producto inmaterial. Asimismo, esta crisis continuará el cuestionamiento de los fundamentos en los que se basa la música: el control de los derechos de autor, control de los canales de distribución musical y el poder de estrategias de marketing y promoción musical. Por otro lado, vivimos en una sociedad de información en la que circulan infinitos datos, lo que genera la violación de los derechos de autor y de la propiedad intelectual. Esto ha llevado a la necesidad de implementar

políticas de regulación en el ámbito cultural, tanto a nivel nacional como internacional, tienen requisitos legales para el movimiento de la información en el mercado (Abeillé, 2013).

Otro de las áreas que el Internet influye es en los videojuegos; estos se caracterizan por ser multisensoriales. Los juegos, en especial en línea, tienen un aporte importante, ya que estudios demuestran que la relación social de los jugadores aumenta el grado de satisfacción durante el juego (Sailer et al., 2017). Según Shin & Shin (2011), cuando un juego online se juega dentro de cualquier red social, se observa un aumento significativo en el disfrute y también en el grado de permanencia en el juego, en comparación con los distintos juegos en línea que haya en la red y, en especial, con aquellos que se juegan individualmente. Por consiguiente, se infiere que cualquier interés en los componentes de la interacción social en línea durante el juego tiene una fuerte influencia en la continuidad, lo que resulta en un aumento de la satisfacción de los jugadores.

Sin embargo, se destacan los efectos positivos del uso de Internet en los videojuegos, de los cuales se ha encontrado que los programas relacionados con juegos en línea son una herramienta efectiva para el aprendizaje de conocimientos educativos, así como para expresiones de lenguaje, lo que motiva al estudiante. También se señala que el manejo de juegos en línea enfocado en el aprendizaje es tan beneficioso para el desarrollo cognitivo. Según Ryu et al., (2021), se concluye que a mayor conocimiento en el ámbito tecnológico sobre los videojuegos en línea, mejora la capacidad cognitiva, como también la rapidez en el tiempo de respuesta.

1.3.2. La opinión en comunidades digitales

Anteriormente se mostró que el Internet presentó avances importantes, así como también influyó en el comportamiento humano y tuvo un impacto a través del uso de las redes sociales. Es por ello que las comunidades son el resultado de las relaciones sociales de las personas, creando características informáticas contemporánea de la sociedad (Pelaprat & Brown, 2012). Según Cai et al., (2010), las tecnologías de la información enfocadas a las comunicadas hicieron que las personas se conectaran más en la red con otros usuarios mediante las redes sociales. Esto se debe a intereses y objetivos similares, ya que al compartir la información, opiniones, y experiencias en estas comunidades mediante

menciones, hashtag y los algoritmos de la plataformas, se ofrece contenido personalizado a sus datos.

En las comunidades, el diálogo es muy importante, ya que fortalece las relaciones entre los usuarios. Según Chen & Zhao, (2021), argumenta que cuando los administradores de las comunidades entran en diálogo, tienen un trato igualitario, logrando resultados dentro de beneficios y fortaleciendo las relaciones de la comunidad y entre los usuarios interesados. Se enfatiza el papel del diálogo virtual entre la comunidad y los usuarios, desarrollando la comunicación y la relación entre sus partes. La gran mayoría de las comunidades en línea están agrupadas por distintos temas de interés, permitiendo que los usuarios realicen publicaciones en el grupo de su interés (Phang et al., 2014). Sin embargo, diferentes usuarios exigen un control en la comunidad, ya que diversos artículos están fuera de los intereses de dicha comunidad. Así mismo, las publicación con más relevancia son aquellas con las que el usuario se siente identificado, ya sea por el conocimiento personal centrado en él o en el apoyo a contribuir con la participación y el crecimiento de la comunidad en línea (Teng et al., 2022).

La opinión en las comunidades en línea cobra más relevancia. Los usuarios influyentes en cada comunidad en línea tienen un enfoque idealista, según (Enke & Borchers, 2021). Los líderes de opinión en línea tienen gran capacidad para influir en las comunidades, sus actitudes, el comportamiento y el conocimiento de los usuarios. Por lo tanto, los usuarios que permanecen conectados y están activos constantemente tienen la capacidad para crear y reforzar ideas sobre un tema específico dentro de las redes. (Wojcik & Hughes, 2019) describe que una gran cantidad de contenido en las comunidades en línea está publicado por una pequeña cantidad de usuarios, mientras que los usuarios con menos actividad replican en menor medida, considerándose como público influenciado.

1.3.3. La recepción de información de internet

El avance de la tecnología influye en la forma de adquisición de conocimiento y en el aprendizaje, como el internet que brinda acceso rápido a las tecnologías de la información en diversas áreas, mejorando la eficacia y ahorro de tiempo. Es importante importante la tecnología en línea porque enfatiza los nuevos métodos de educación y aprendizaje (Szymkowiak et al., 2021). Es por ello que internet es una fuente de importante a la hora de recabar información, ya que proporciona cantidades inmensas de datos, no conectando

solo a usuarios de redes sociales, sino que se enfoca en diversas áreas de la sociedad. Su enfoque esta destinado al consumo de información, así como a la destrucción de la tecnología de la información, promoviendo el uso responsable (Seçkin, 2020).

Múltiples cambios trajeron consigo la sociedad de la información, viéndose reflejados en el desarrollo social del ser humano. La información en línea ha tomado gran relevancia, convirtiéndose fuente de poder y productividad. Junto con el conocimiento, se encuentran en cada rincón. Es por ello que no se considera una moda, sino más bien la consecuencia del predominio en el manejo de la información, abordando temas económicos, técnicos y sociales. En lo tecnológico, es totalmente importante y necesario para el manejo de las tecnologías de la información y, gracias a la digitalización, permite el manejo constante y extenso del conocimiento de forma permanente (Barrios Rubio, 2011).

La búsqueda de la información en línea influye en las decisiones de las personas, modificando su comportamiento frente a diferentes acciones. Según (Lu et al., 2018), se propone que la fuente de calidad y la fuente de información enfocada en la internet influye en las personas. Así mismo, la confianza sobre la data en línea y el uso de la red promueven el intercambio de conocimiento entre usuarios.

1.3.4. Participación de eventos sociales

La red se caracteriza por ser de carácter abierto, su libre frontera, su coste económico bajo, como también su enorme número de información que esta en constante crecimiento y circulación, lo que permite a los usuarios movilizarse y ser partícipes. Es por ello que los grupos sociales que están en el mundo físico encuentra una puerta en el mundo virtual, tomando protagonismo en la participación y creación de eventos en la red, ya que los usuarios fuera de la red se encuentran individualizados y están impedidos de desarrollar su disgusto cívico y social. Por lo tanto, se encuentran en la red y las redes sociales más contacto y organización con otros iguales, rompiendo fronteras geográficas de distancia provocadas por el internet (García Galera et al., 2013). Así también, los jóvenes están en constante participación mediante las redes sociales, informándose de los acontecimientos actuales mostrando una actitud cívica positiva y política dentro y fuera de la red. Esto se refleja especialmente en los nativos digitales, que están al tanto en la red en caso de ser necesario actuar en situaciones concretas como catástrofes, crisis, y ven una nueva forma de comunicarse en la sociedad.

La participación de eventos sociales en la red, según (Kahne et al., 2012), está establecida por tres aspectos importantes: participación política, cultura y relaciones sociales. Estos aspectos cruciales de la participación en línea brindan a los jóvenes múltiples oportunidades para debatir temas sociales y/o políticos. Estas formas de participación contribuyen al aprendizaje de valores y experiencias, para así desarrollar conocimiento en la interacción entre grupos y facilitar su participación tanto fuera como dentro de las redes. Algunos usuarios utilizan estos medios como foco de atención para fomentar el activismo social a través de las redes sociales y diversas plataformas digitales (Ito, 2013).

Para (Ayala, 2011), la participación social refleja un cambio en la forma de comunicación y planificación. Una de estas formas es el ciberactivismo, donde los jóvenes utilizan la tecnología, especialmente internet, para organizar actividades, foros de discusión y compartir información con el fin de expresar su descontento en temas sociales con los que se sienten identificados. (De-Ugarte, 2007) agrega que el ciberactivismo engloba todas las formas de participación social que se llevan a cabo mediante el uso de TIC, enfocándose en la búsqueda del cambio a través de la movilización.

1.4. Valor de la internet

(Campos, 2004) sugiere que el éxito del internet ha alterado algunos de los principios de la comunicación, gracias a la rapidez de transmisión y la amplia cobertura de las telecomunicaciones, lo que permite acceder a la información en cualquier momento y romper las barreras temporales y geográficas. Además, destaca la importancia de considerar la seguridad y privacidad de los individuos en esta nueva realidad. En resumen, el autor explica que el internet ha transformado la comunicación y sus implicaciones, incluyendo la publicidad, las relaciones interpersonales y la seguridad de los usuarios.

En una sociedad globalizada, Internet se ha convertido en una herramienta indispensable que beneficia tanto al presente como al futuro. Su uso es importante para el gobierno y las autoridades públicas, ya que les permite controlar y censurar diversas fuentes, proteger los intereses de los ciudadanos y fomentar el emprendimiento privado. También es esencial para brindar acceso a otros mercados.

Aunque fué creado por un pequeño grupo de personas, su uso se ha vuelto masivo y ha generado controversias en torno a sus políticas de privacidad y a la competencia entre mercados. A pesar de esto, sigue siendo una maravilla que permite que diversas comunidades de diferentes contextos se conecten sin límites.

1.4.1. La internet y al eficiencia laboral

Desde su implantación, Internet ha sido estudiado por separado, ya que la web puede llegar a aumentar la producción y afectar positivamente el crecimiento económico, además gracias a la inversión extranjera acceso a internet va mejorando con cada paso del tiempos (Choi & Yi, 2009). Esta tecnología reduce costos y aumenta la eficacia, beneficiando positivamente a los consumidores, mostrando resultados positivos que generen aumentos en la economía, ya que al optimizar la información del mercado, identificando clientes y estandarizando la producción para generar mayores exportaciones a nivel empresarial (Clarke, 2008).

Por otra parte, las TIC son uno de los factores que pueden afectar el rendimiento laboral. Varias investigaciones demuestran que las TIC pueden afectar la productividad tras mejorar del proceso productivo (Koutroumpis et al., 2020). Esto se debe a causas como el retraso a la hora de invertir en tecnología de la información, ocasionando un crecimiento bajo en la productividad. El uso de la red puede mejorar la disponibilidad de servicios agrícolas como financieros, ya que brinda accesibilidad a distintos mercados de productos e insumos, además de permitirles participar en actividades que aumenten sus ingresos. Esto hace ver que los beneficios ofrecidos por la redes pueden ser implementados mediante diferentes programas acompañados de la mano por Internet para promover el crecimiento (Zheng et al., 2021). Sin embargo, el uso de Internet reveló que la baja de productividad puede ser contrarrestada. Un ejemplo claro es el abandono de tierras de cultivo, lo que ocasiona inseguridad alimentaria debido a la baja productividad o el caso de china explorando el impacto de la red en hogares rurales de China. A medida que se use Internet, se reducirán sus gastos y excluirán sus ingresos del hogar (Ankrah Twumasi et al., 2021).

1.4.2. Cómo afecta la internet nuestra convivencia

El uso de las redes sociales se ha transformado en una actividad de ocio, globalmente tiene mucha popularidad, especialmente entre los jóvenes. Entre estas actividades sociales, incluyendo los juegos, pasar el tiempo, socializar, publicación de imágenes y comunicarse constantemente (Allen et al., 2014). Esto genera preocupación en la comunidad, ya que el fenómeno puede convertirse un problema generando un uso adictivo de las redes sociales (Schou Andreassen & Pallesen, 2014). Sin embargo, se cree que las tecnologías llegaron a la vida de las personas, generando una transformación significativa en el ser y en todo el mundo. Este cambio social que se vive no puede ser explicado por las TIC, pero cada vez que transcurre el tiempo, comparten mas con nosotros las actividades cotidianas. Por sí los cambios culturales van mas lentos que la tecnología, pero estos últimos años, esta brecha se esta recortando, por el hecho de que los cambios culturales, políticos, económicos están avanzando a la par de las nuevas tecnologías, como se predijo con la llegada de la globalización, lo que provocaría una aceleración en temas de relaciones sociales y modificando las experiencias y las formas de vida (Giddens Cifuentes, 2000). Así también, los cambios culturales que ocurren la era digital han provocado otros grandes desafíos en el área educativa. Las relaciones personales de adolescentes se ven mediadas por la tecnología, teniendo lugar en sus nuevas formas de interacción, como son la redes sociales (Garrido-Lora et al., 2016). Por lo tanto, las redes sociales forman parte del desarrollo social en esta etapa. Los jóvenes forman su identidad acumulando influencias culturales de diversos tipos, nutriendo así su personalidad, empleando fuentes diversas de información y conocimiento. Es por ello que las redes llegan a centrar distintos escenarios de concentración, de los cuales la convivencia entre Internet y el ser humano está en constante cambio y avance con el paso del tiempo (Álvarez-de-Sotomayor & Carril, 2021). Ante lo expuesto, existe otros factores importantes, como la inteligencia emocional, que consiste en tener la capacidad para percibir, manejar y comprender sus emociones de forma efectiva. Para (Arrivillaga et al., 2020), las personas propensas a convertirse en adictas a Internet o a cualquier red social lo hacen para no tener o aliviar sus sentimientos indeseables y reducir sus pensamientos y sentimientos negativos. Existe una teoría sobre el uso compensatorio de la red, la cual argumenta que cada vez que un individuo tiene alguna experiencia negativa, la única salida que tiene es refugiarse en las redes sociales, buscando estar en línea para socializar.

1.4.3. La internet y el círculo de amistades

Algunos aspectos positivos encontrados en Internet son lo fácil que uno puede comunicarse con otras personas, el acceso rápido para entablar una conversación con una persona, y la posibilidad de desarrollar y potenciar ciertas habilidades en los usuarios, Así mismo, encontramos aspectos negativos como la soledad y fomentamos mensajes ofensivos (Campbell, 2005). Así mismo, estudios anteriores replican que el uso constante de las redes sociales puede generar conflictos al no estar de acuerdo en un grupo en línea, teniendo comportamientos hostiles y agresivos entre usuarios, tener relaciones superficiales, y reducir la participación social, lo cual afectan de forma negativa a la persona. Uno de los puntos importantes es el grado de desconfianza que uno siente por estar inmerso en una red, además de que la proliferación de cuentas falsas alimentan este sentimiento (Sánchez Vera et al., 2011).

Ahora bien, los adolescentes creen que la amistad se basa en la creación de grupos de amigos, convirtiéndose en una pieza fundamental para su desarrollo personal y su autoestima. A través de este grupo de amistades, forjan su identidad y tienen la oportunidad de compartir estilos de vida y desenvolvimiento en lo emocional (Azpiazu, 2010). Así mismo, encontramos que los usuarios, en especial los jóvenes, mientras mas amistades tengan en una red social, tiene mayor posibilidad de establecer una relación, a pesar de que para ellos sean simples contactos. Por el contrario, ocurre fuera de la red, ya que se buscará alguna relación mediante el contacto frecuente con la persona (Espinar & González, 2009).

En el ciberespacio, la creación de grupos estará ligada al intercambio de datos por diversas personas, pero lo primordial es la reciprocidad y los contratos sociales por parte de los usuarios. Esto es el origen de una comunidad o grupo fortalecido por actos solidarios y fraternales, estructurados por personas. Esto se encuentra en los valores familiares, el pasado y en cómo se enfrenta a la vida misma (Parra Castrillón, 2010). Es por ello que la calidad de las relaciones esta relacionada con la permanencia de amistades y con la formación de estas, especialmente en la adolescencia, dado que en esta etapa es crucial tener buenas amistades para que a futuro el bienestar del adolescente sea el mejor (Rueger et al., 2016).

En la actualidad, las relaciones interpersonales están en constante cambio en la cotidianidad. Con la aplicación de la tecnología, también ha sufrido cambios en el aspecto de la comunicación interpersonal. El hecho de que las interacciones digitales entre usuarios se han incrementado hace creer que las etapas son cortas y rápidas. La limitancia de espacio y tiempo ya no existe a la hora de comunicar y entablar alguna amistad, utilizando habilidades para la comunicación activa, el escuchar, resolver conflictos y, primordialmente, ser un mismo (Cornejo & Tapia, 2011).

1.4.4. Reducción física e interacción emocional

Diversas conductas en las personas generan cambios radicales en el estilo de vida de las personas: disminución de ejercicios, cambios de sueño drástico, disminución en actividades sociales y familiares. Esto se debe a que el uso por horas de la internet o los videojuegos afecta el normal desarrollo de su vida. Esto puede considerarse un problema que genera cambios en el estado de ánimo, desinterés en el estudio y actividades relacionadas a su edad (Chamarro et al., 2008). También se crean conductas agresivas, limitando el desarrollo de las habilidades de socializar. Sumado a esto, la reducción de sus horas dedicadas a sus actividades cotidianas se ve afectada, convirtiéndose en un trastorno psicopatológico (Chamarro et al., 2008).

Por otra parte, existen distintos estudios que contrastan lo expuesto anteriormente, en relación con la actividad física. Los estudios anteriores no muestran que el uso de la web afecta al rendimiento físico ni afecta a las actividades deportivas. Sin embargo, (Rivera-Tapia et al., 2018) afirma que en la actualidad, el tiempo dedicado para la actividad física ha sido remplazado poco a poco por el uso de las tecnologías, denominándolo sedentarismo tecnológico, lo cual está presente en todos los hogares y en los centros educativos. La mayor parte de los jóvenes en países en vía de desarrollo pasan 4 horas conectados en línea, considerándose más del tiempo de lo recomendado. Para (Valencia Peris, 2013), los peligros relacionados al sedentarismo son el sobre peso, la baja autoestima y reducción en el rendimiento académico. Lo que se recomienda para contrarrestar este tipo de problemas es hacer actividad física, regulando también el uso de las tecnologías para tener un mayor control en las actividades cotidianas.

El cambio de comportamiento frente al uso de Internet es eficaz, reduciendo el tiempo de estar sentado frente a la computadora y mejorando el estilo de vida activo. Esto se ve

evidenciando mediante diferentes análisis (Noormohammadpour et al., 2021) los datos obtenidos en la red han facilitado la obtención de métodos para mejorar el problema del sedentarismo. Es por ello que varios blogs dedicados a la salud difunden información sobre los beneficios de la actividad física en la mejora del estilo de vida mediante internet (Cheung et al., 2017).

1.4.5. Estilos de aprendizaje

La adquisición de información siempre ha estado presente en nuestras vidas, a lo cual llamamos aprendizaje. Mejoramos nuestros conocimientos al adquirir información, pero debemos entender que existen estilos de aprendizaje que han existido durante mucho tiempo. Estos estilos son la base de la forma de enseñanza en la actualidad. Aunque disponemos de nuevas herramientas tecnológicas como la evolución de Internet, estas herramientas no estaban presentes en el momento en que muchos de los estilos de aprendizaje fueron desarrollados. (Gutiérrez Tapias, 2018) recolectó diferentes estudios que analizaron las diversas teorías sobre los estilos de aprendizaje propuestas por varios investigadores. Varios de estos estudios sugieren teorías propias relacionadas con los estilos de aprendizaje.

Muchos de ellos se convirtieron en enfoques educativos actuales. Al conocer su origen, nos damos cuenta de que muchos de ellos surgieron en la primera década de Internet. En aquel entonces, no existían muchas de las herramientas que existen hoy. Internet abrió muchos caminos con potencial y, de alguna manera, se podría decir que Internet dio origen al “estilo virtual” de aprendizaje. Este estilo prefiere la simulación virtual, las plataformas colaborativas, los medios multimedia, la multitarea, el uso de las redes sociales, la inteligencia colectiva, una forma más personalizada de aprendizaje, entre otros aspectos. En esta perspectiva, vemos reflejadas actividades de la realidad física trasladadas al ámbito virtual (González, 2012).

Especifiquemos un poco más los conceptos anteriores, entendemos que el estilo de aprendizaje cambia al hacer uso de los medios tecnológicos y de Internet. En este contexto, se encuentran estímulos visuales, táctiles y auditivos a través del ordenador o el medio electrónico que se utiliza. Esto también facilita el aprendizaje autónomo con ayuda de plataformas que proporcionan información de consumo rápido y didáctico. Además del uso de comunidades de discusión para comparar conocimientos sin la

necesidad de encontrarse esencialmente y con la libertad de expresar opiniones sin temor para algunos. De esta manera, la tecnología “contribuye a la construcción del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se apoya en las diferencias individuales y es flexible” (Berlanga et al., 2019).

1.4.6. Generación de nuevos conocimientos

La generación de conocimiento trata sobre el uso de conocimientos externos para la creación de nuevos. Dentro de la sociedad se dan diferentes formas de generación de conocimiento, y esta se encuentra estimulada por la sobreinformación de la era digital. La creación de conocimiento puede ocurrir en diversas situaciones; una de ellas es en el ámbito de la educación. Dentro de las universidades, se promueve la generación de nuevas información y, por ende, de conocimiento, esto en pro del desarrollo intelectual en una era en la cual la obsolescencia del conocimiento se da de manera muy rápida. Además, es importante tener en cuenta que la nueva información debe ser funcional y formativa, para poder ser útil las generaciones futuras y para asumir su función como herramienta formativa, permitiendo la capacidad de comprender los cambios de manera autónoma. (Ferrer et al., 2001).

Con esto dicho, no podemos dejar de lado la importancia de Internet en la generación de conocimiento. La tecnología ha desarrollado innovaciones en este tema, también ha ocasionado cambios en la organización y estructura (Antonelli, 2017). Esto significa que el acceso a nuevos conocimientos es más cercano que en la era del papel, gracias a Internet, el cual fué implementado en casi todos los lugares donde las personas se desarrollaran junto con sus diferentes aplicaciones (Lara et al., 2017). También se buscó el reconocimiento de páginas que entregan confiabilidad, puesto que su información es reconocida como válida. Con todo esto también entra en juego la forma de enseñar el uso correcto de las nuevas tecnologías, para evitar la recopilación de información falsa y poder hacer un uso efectivo de la tecnología que genere un impacto cognitivo positivo (Edel-Navarro, 2010).

Pero existen ciertos problemas en el traslado de conocimiento entre generaciones y también por jerarquías, ya que en el caso de docentes y alumnos, la diferencia de posición crea dificultades en la generación de conocimientos además de diferentes puntos de vista en el uso de la tecnología (Windschitl, 2002) y muchas veces los métodos utilizados no

llegan a un acuerdo entre las dos partes, creando problemas en la generación de nuevos conocimientos, ya que el diálogo no logra ser completamente libre (Bråten et al., 2017). Aunque igualmente siempre habrá diferentes herramientas que se pueden utilizar; con el pasar del tiempo se puede lograr mejorar la forma de entregar información a las personas, acompañado del correcto intercambio de ideas y la adaptación de diferentes asignaturas al mundo en línea (Lara et al., 2017). Con todo lo dicho, la generación de nuevos conocimientos se da de diferentes maneras gracias al Internet, pero esto también es apoyado por la manera en que se enseña el uso de las redes para obtener la mejor información para crear conocimientos sustentados y válidos (Etxeberria, 2007)

1.5. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

De los antecedentes investigativos, se obtuvo información de fuentes de artículos publicados en revistas y congresos internacionales, dicha información es de fuente confiable. Asimismo, a través de las distintas bases de datos se copiaron información destacada referente a la temática de investigación propuesta. Considerando el alcance de proximidad, detallamos las siguientes investigaciones a nivel internacional, nacional y local.

1.5.1. A Nivel Internacional

La investigación presentada trata diferentes temas dentro de lo que es el estilo de vida electrónico y su influencia en las actividades digitales mediada por el valor de Internet. Presenta muchas ramas de investigación, lo cual la hace distinguible entre otras investigaciones, pero no la única en tocar el tema, aunque tiene diferentes enfoques. Por mencionar una que mantenga diferentes enfoques sería dentro de la revista (Balance, 2021), la cual toca diferentes temas relacionados con el Internet y su efecto en la sociedad, pasando por los problemas de la era digital a la reacción de los usuarios de la red sobre temas políticos, sociales e históricos. En esta revista vemos el enfoque de diferentes investigadores sobre la era tecnológica.

Por otro lado, realiza un extensa investigación (Castells, 2014) en su investigación en inglés “The impact of the internet on society: a global perspective”, donde realiza una investigación general sobre el impacto de Internet en la sociedad a nivel global. Da a entender que el Internet es solamente una herramienta de la cual hacer uso, y que los

efectos negativos que pueden surgir son en parte resultado del trato que las personas le dan. Claro que no podemos negar que sí ha creado cambios en la sociedad el uso de Internet en general, al proporcionar nuevos métodos para llevar a cabo actividades comunes de manera virtual.

También podemos observar el tema del impacto de las nuevas formas de Internet en el trabajo de Andrade (2012) titulado “Globalización, ideología y cultura digital”, donde aborda diversos temas relacionados con la globalización desde la perspectiva de la era digital. En este trabajo, se exploran los pros y contras de la evolución acelerada de las tecnologías, que conllevan la creación de una cultura digital conectada a través de Internet. El autor reconoce los cambios que se han producido gracias a los nuevos medios tecnológicos y resalta su influencia en diferentes ámbitos. Esto se relaciona con nuestra investigación, ya que abordamos estos temas aunque con un enfoque diferente. Esto nos permite tener un amplio espectro para comparar.

Con todas estas investigaciones, podemos entender que si existe un cambio comprensible impulsado por Internet y existen investigaciones a nivel internacional que tratan el tema de manera general, aunque cada uno con un enfoque diferente.

1.5.2. A Nivel Nacional

Dentro del contexto nacional, las investigaciones no han sido enfocadas de una manera general en el uso del internet, aunque si de diferentes maneras puntuales. Por parte de una investigación de Giraldo Malca (2012), se buscó explicar el efecto de Internet a nivel social, dentro de la adolescencia y el uso de los medios virtuales para la comunicación y los movimientos que se dan dentro de este tema. Una investigación que también se sitúa en la misma rama es de Bickel Haase (2016), la cual habla de la influencia de Internet y su uso en el marco social artístico, intentando tocar varios temas por encima, más sin salirse mucho del marco social únicamente.

Por su parte, Flores-Cueto et al., (2020) analizan las tecnologías de investigación en el Perú, enfocándose en al acceso a Internet y la brecha digital del país. Exploran como la llegada de Internet al país y el uso de las TIC originaron cambios en la sociedad, teniendo un papel importante como medio de desarrollo y su ausencia como señal de subdesarrollo. Este estudio muestra un análisis cualitativo documental, teniendo como objetivo tomar

conciencia sobre el margen que existe en el país en cuanto al acceso a internet y sus beneficios. Así también, el INEI (Instituto nacional de Estadística e Informática) publica informes estadísticos desde el año 2005 referentes a las TIC en los hogares peruanos (INEI, 2020). Estos informes se basan en resultados de encuestas trimestrales de la ENAHO (Encuesta Nacional de Hogares). Esta investigación surge como respuesta al creciente valor de las tecnologías de la información y comunicación en la sociedad, así como también al avance exponencial de las TIC apoyado por los avances tecnológicos, lo que brindan oportunidades en el estilo y calidad de vida. Por ello, dicho informe presenta indicadores sobre la accesibilidad de los hogares a dicha tecnología.

En el área educativa, Huamán Flores et al. (2017) indagaron sobre el impacto de estas tecnologías enfocadas en la vida cotidiana de los jóvenes, centrándose específicamente en los escolares. Buscaban comprender el comportamiento frente a Internet, así como determinar el uso frecuente de la red, el contenido que consume y el manejo, utilizando una metodología cuantitativa. Los resultados arrojaron que los estudiantes consideran a Internet y las tecnologías como herramientas indispensables en su vida diaria, siendo Facebook la red social más utilizada junto con películas y series.

1.5.3. A Nivel Local

En el ámbito local, se ha encontrado un número escaso de estudios referentes al estilo de vida electrónica en la región Arequipa, de los cuales se destaca el estudio de (Rodríguez Sevilla & Ruiz Albarrán, 2018), quienes presentan un proyecto de investigación en el cual propone mejorar la conectividad en la región Arequipa, favoreciendo al desarrollo cultural y socioeconómico de la región, enfocándose en especial en la zona rural que se encuentra fuera de la ciudad. Por otro lado, en el estudio de (Villanueva Paredes et al., 2015), se propone determinar cómo las tecnologías de la información influyen en el área económica, en especial en la micro y pequeña empresa, este estudio revela que tras su implementación, este sector se vio beneficiado, mejorando sus ventas tanto de forma presencial como en línea, como también mejorando la atención a los clientes. En conclusión, las TIC mejoran de forma positiva en esta área.

Es así que, (Cusihuamán Sisa et al., 2020), analizaron el uso de las TIC como un instrumento para el desarrollo de la zona rural de Arequipa, enfocándose en el diagnóstico e identificando la problemática que surge debido a la desigualdad respecto al uso de las

diferentes tecnologías de la información en la zona rural. Este análisis se basa en la investigación de (Llanos Palomino, 2018), quien describió de forma descriptiva las distintas características del uso de las TIC como instrumento de desarrollo y su articulación efectiva. De esta investigación se concluye que dicho instrumento es efectivo para su uso.



CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación es de corte no experimental basado en la teoría de (Stracuzzi & Pestana, 2003), que señala que no existe manipulación intencionada en la ejecución del análisis de las variables. La finalidad de este estudio es describir las variables independientes, dependiente y mediadora, acerca de su influencia y correspondencia dentro de un punto determinado (Sampieri & Torres, 2018).

2.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

La investigación a presentar, por su naturaleza, tiene como objetivo encontrar la relación entre variables, descubriendo su relación causal o influencia de una variable latente sobre otra. Al basarse en datos de tipo descriptivo para los múltiples análisis estadísticos, corresponde a un nivel de investigación:

- Correlacional explicativa

2.3. TÉCNICA, INSTRUMENTO Y MATERIALES DE VERIFICACIÓN

De la técnica, el instrumento y los recursos de validación para el análisis de datos, se procedió a estructurar la información para su respectiva aplicación a la población de estudio. Esta población sería posteriormente una muestra determinada en la investigación. Para ello, se eligieron los recursos de acuerdo al objetivo y naturaleza de estudio.

2.3.1. Técnicas

La técnica aplicada en la investigación es de tipo multivariado. Se hizo uso de un modelamiento de ecuaciones estructurales (SEM). Dicha técnica se aplicó para evaluar y analizar la relación entre las diferentes variables endógenas (variable dependientes) y las variables exógenas (variables independientes) en el modelamiento estadístico. Se probó la asociación y comportamiento de dichas variables, construyendo a partir de ello la literatura en la investigación.

Esta técnica se probó utilizando datos recopilados de la población de estudio, que se obtuvieron mediante una encuesta en línea. El análisis exploratorio de los datos reunidos a través de la encuesta permitió verificar la varianza de las respuestas y preparar los datos para el análisis posterior.

2.3.2. Instrumento

En la investigación se empleó un cuestionario que fué adaptado y homologado previamente. El objetivo de adaptar el cuestionario fué contextualizarlo para la población investigada. El cuestionario consta de 28 ítems, detallados en la tabla 1 y se basa en la construcción de la escala de Likert, que considera 5 valoraciones para su empleo. Cada ítem del cuestionario presenta una afirmación, y los participantes debían indicar en qué medida estaban de acuerdo con dicha afirmación, utilizando la escala de 1 a 5. La escala de 1 corresponde a "totalmente en desacuerdo" y la escala de 5 corresponde a "totalmente de acuerdo".

El cuestionario aplicado en la investigación fue tomado del artículo científico "E-lifestyle, customer satisfaction, and loyalty among the generation y mobile user" de Hassan et al. (2015). Este cuestionario se adaptó para adecuarlo al contexto específico de la población investigada y se homologó previamente para evaluar su validez y confiabilidad.

El uso de la escala de Likert aplicada en el cuestionario permitió obtener datos cuantitativos, lo que facilitó los diversos análisis estadísticos. Además, su adaptación y homologación previa aseguraron que los resultados obtenidos sean válidos y confiables para la población investigada.

Tabla 1 Estructura del instrumento

	VARIABLES	CODIF.	ÍTEMS	FIGURA
 Variable Independiente	Dimensión 1	ID	ID_01 Estoy muy interesado en descubrir nuevas cosas. ID_02 Me gusta estar actualizado con los últimos avances tecnológicos. ID_03 Me siento feliz de usar nueva tecnología. ID_04 Me gusta obtener conocimiento a través de internet. ID_05 Me gusta participar en comunidades online. ID_06 Me gusta navegar y buscar en la web. ID_07 Disfruto comprar por internet	Tipo escala de Likert Valoración de 1 a 5 1=Totalmente en desacuerdo 2= En desacuerdo 3= Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4= De acuerdo y 5= Totalmente de acuerdo
	Dimensión 1	OI	OI_01 Positivo para nuestra sociedad. OI_02 Positivo para nuestra cultura. OI_03 Positivo para nuestro sistema educativo. OI_04 Positivo para nuestra economía. OI_05 Bueno para darle felicidad a nuestra vida cotidiana. OI_06 Muy importante para saber acerca de las personas vulnerables y su situación.	Tipo escala de Likert Valoración de 1 a 5 1=Totalmente en desacuerdo 2= En desacuerdo 3= Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4= De acuerdo y 5= Totalmente de acuerdo
 Variable Dependiente	Dimensión 2	AD	AD_01 Jugar juegos o escuchar música en línea. AD_02 Comprar productos o servicios. AD_03 Compartir mi opinión en comunidades digitales (Facebook, Twitter, etc.). AD_04 Chatear con mis amigos o compañeros. AD_05 Reservar pasajes en avión/bus, alojamiento, etc. para mis viajes. AD_06 Participar en eventos sociales. AD_07 Leer noticias u obtener información. AD_08 Descargar o ver películas en línea.	Tipo escala de Likert Valoración de 1 a 5 1=Totalmente en desacuerdo 2= En desacuerdo 3= Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4= De acuerdo y 5= Totalmente de acuerdo
 Variable Mediadora	Dimensión 3	VI	VI_01 Mejorar nuestra convivencia. VI_02 Mejorar nuestra eficiencia laboral. VI_03 Expandir mi círculo de amigos. VI_04 Mejorar la interacción entre las personas. VI_05 Reducir la interacción física y emocional con los demás. VI_06 Obtener un ambiente de aprendizaje que nos favorezca. VI_07 Obtener nuevos conocimientos.	Tipo escala de Likert Valoración de 1 a 5 1=Totalmente en desacuerdo 2= En desacuerdo 3= Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4= De acuerdo y 5= Totalmente de acuerdo

2.3.3. Materiales y recursos

Para la investigación se consideró la aplicación de materiales y recursos de acuerdo al objetivo de la investigación, estimando medios tecnológicos, libros, gestores de búsqueda, materiales didácticos, entre otros. Estos procesos de tratamiento de los datos, incluidos los software estadísticos, fueron necesarios para validar y hacer un análisis del comportamiento de las variables latentes. Asimismo, se estimó la validación del constructo del instrumento, verificado por un especialista, así como la información

obtenida a través de las diferentes bases de datos científicos. Tal como se describe en la tabla 2.

Tabla 2 *Materiales y recursos*

Recursos humanos	Recursos tecnológicos	Recursos institucionales	Recursos económicos
➤ Investigador: Bach.Sandra Chicaña Huanca ➤ Especialista en validación de instrumento: Dr. Olger Gutiérrez Aguilar ➤ Estudiantes de la UCSM (unidades de estudio)	Software: ➤ Microsoft Excel ➤ IBM SPSS v.27 ➤ SmartPLS-SEM ➤ Gestores de referencia	➤ Repositorios universitarios ➤ Bases de datos	➤ Propios del investigador

2.4. DISEÑO DE MODELO OPERACIONAL

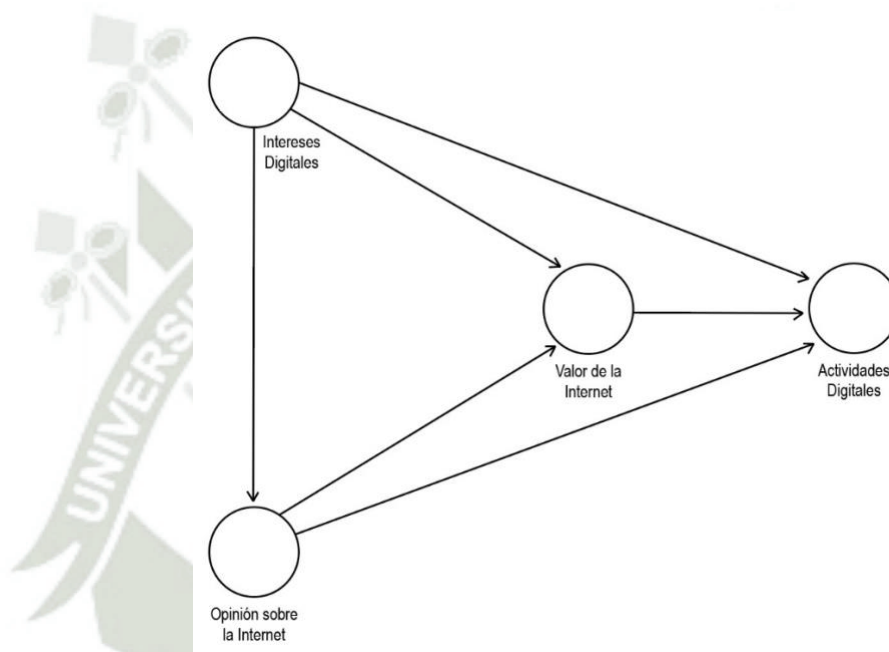
En la propuesta de investigación, el modelo operacional expuesto se refiere a un enfoque de investigación que utiliza variables independientes, dependientes y mediadoras para examinar, estudiar y analizar la influencia de las variables independientes en la variable dependiente y el impacto de la variable mediadora en esa relación.

Como se observa en la figura 1, para el modelamiento planteado, la variable independiente es el "Estilo de Vida Electrónico", que se explica en dos dimensiones: "Intereses digitales" y "Opinión sobre la internet". La variable dependiente es "Actividades digitales", y se propone que la variable mediadora es el "Valor de la internet".

El objetivo es determinar la relación entre las variables independientes y la variable dependiente, así como el efecto de la variable mediadora en esa relación. El análisis multivariado permitirá evaluar cómo se relacionan estas variables y cómo se pueden utilizar para explicar la variación en la variable dependiente.

Este modelo operacional fué conveniente para investigar información relacionada con la conducta humana y la tecnología, pudiendo ser aplicada en diferentes entornos, como el estudio de los hábitos de compra en línea, el uso y aplicación de redes sociales, el efecto de la tecnología en las emociones, entre otros.

Figura 1 *Diseño de modelo operacional*



2.5. CRITERIOS ESTADÍSTICOS

Los criterios estadísticos se utilizaron para evaluar y tomar decisiones sustentadas en datos numéricos. Estos criterios, para la presente investigación, incluyen el nivel de significancia para la validez de los diferentes análisis factoriales (AF) y posteriormente para los resultados y pruebas de hipótesis. Dicha significancia determina la influencia y la relación como atributo particular de cada variable propuesta.

De los modelamientos de ecuaciones estructurales (PLS-SEM), el criterio aplicado por el investigador ayudó a determinar la importancia de los resultados, logrando predecir el valor de las variables en función de otras.

En conclusión esta etapa fué determinante para la toma de decisiones basadas en análisis de datos como evidencia numérica.

2.6. CONFIABILIDAD Y VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Para la confiabilidad y validación de los datos, se llevó a cabo un procesamiento estadístico basado en una homología que implica un análisis de extracción de datos de la muestra. Se procedió a evaluar dos pruebas estadísticas: en primer lugar, el Análisis Factorial Exploratorio (AFE), que permitió determinar con precisión los datos que posibilitaban la primera confiabilidad del instrumento. Esto se hizo para modelar constructos con las variables latentes. En segundo lugar, se realizó un Análisis Factorial Confirmatorio (AFC) que determinó la validez de cada ítem por dimensión de estudio. El propósito de estas pruebas fue la validez del modelo hipotético, y fueron observadas a través de un ajuste factorial. Asimismo, se evaluó su relación entre factores e ítems.

2.6.1. Análisis Factorial Exploratorio (AFE)

En esta técnica de análisis multivariante, el objetivo fue identificar la estructura interna de las dimensiones con sus ítems validados, reduciendo de esta manera la complejidad de las mismas. El procesamiento comenzó con la recopilación de información y la selección respectiva. Luego, se procedió a utilizar evaluaciones de correlaciones entre los elementos para determinar varianzas y relaciones.

La importancia de esta técnica en la primera fase de la investigación residió en reducir la complejidad de las variables observadas, lo que posibilitó la identificación de patrones y estructuras subyacentes que pueden no ser evidentes a simple vista. Además, mediante esta técnica se pudieron generar y determinar posibles hipótesis, ya que las relaciones y patrones entre variables pudieron ser explorados y probados a través de otros métodos estadísticos.

Tabla 3 AFE – Matriz de Componente Rotado

	Componentes			
	1	2	3	4
AD2				,793
AD5				,793
AD6				,568
ID1	,769			
ID2	,805			
ID3	,719			
ID4	,845			
ID6	,726			
OI1		,797		
OI2		,795		

OI3	,792
OI4	,783
VI1	,647
VI2	,551
VI3	,799
VI4	,834
VI6	,546

Método de extracción: Análisis de componentes principales.

Método de rotación: Varimax con normalización Kaiser.

En el análisis de la Matriz de Componente Rotado, se buscó identificar patrones subyacentes que expliquen la covariación observada entre las variables medidas. Los componentes rotados son las combinaciones lineales (visto en la tabla) de las variables originales que explican la mayor cantidad de variación en los datos.

Cada número detallado en la matriz representa la carga factorial de la variable con su componente respectivo. La carga factorial en este análisis indica la fuerza de la relación entre una variable y un componente. Los valores de carga factorial planteados para la relación fueron superiores a 0,500. Como se puede observar en esta matriz, se tiene cargas significativas que proporcionan información acerca de las relaciones entre las variables de estudio.

Según la tabla 3, el cálculo de medidas por dimensión e ítems se sustenta en un criterio de ajuste de cuatro dimensiones. Como se mencionó, su rotación varimax con normalización Kaiser de salida fue mayor a 0,500, quedando para el componente uno: los ítems ID1, ID2, ID3, ID4, ID6. Para un segundo componente, se obtuvieron, OI1, OI2, OI3, OI4, un tercer componente se tiene; VI1, VI2, VI3, VI 4, VI6, y por último un cuarto componente con tres elementos; AD2, AD5, AD6. De los cuales estarían en la primera fase de análisis, validados.

2.6.2. Análisis Factorial Confirmatorio (AFC)

Considerando que la técnica de Análisis Confirmatorio evalúa la relación entre las variables, el modelo planteado para la investigación requirió la consistencia de los ítems con sus componentes respectivos, corroborando los índices de ajuste. El AFC se inició con la evaluación de la precisión del modelo para descubrir su estructura interna, estableciendo así una relación de ajuste de bondad más robusta.

Su aplicación requirió del uso estadístico especializado, basado en una planificación y comprensión literaria del modelo propuesto, así según la tabla 4 de reseña se tiene:

Tabla 4 AFC – Análisis factorial confirmatorio

Modelo	Índices absolutos			Índices incrementales		Índices de parsimonia	
	X^2	GFI	RMSEA	TLI	CFI	CMI/DF	AIC
Modelo inicial	129,961	0,904	0,076	0,922	0,938	2,096	6094,588

CFI (Comparative Fit Index), es un indicador importante de la calidad del ajuste del modelo. Presenta un valor de 0,938, lo que indica un ajuste adecuado del modelo cercano a 1.

TLI (Tucker-Lewis), esta medida evaluó la bondad de ajuste, donde 0,922 indica un ajuste adecuado del modelo, también cercano a 1.

RMSEA (Root Mean Square Error of Approximation), índice de error de aproximación de la raíz cuadrada media, se expresa con un valor de 0,076 y en un rango entre 0,05 y 0,08 indica que el modelo tiene un ajuste razonablemente bueno.

AIC (Akaike Information Criterion), el criterio de información de Akaike calcula la pérdida de información, mas que la calidad de ajuste del modelo de investigación. Su índice es de 6094,588, lo cual indica que este modelo es el mejor entre los modelos comparados.

CMIN/DF (Chi-square divided by degrees of freedom of fit), el índice de parsimonia es de 2,096, lo cual indica que el modelo es relativamente parsimonioso.

En conclusión, los índices para la investigación sugieren que el modelo propuesto en la investigación se ajusta considerablemente bien a los datos observados. No obstante, se recomienda que las futuras investigaciones interpreten los resultados contextualizándolos de acuerdo a la investigación, considerando las posibles limitaciones o restricciones que podría estar involucradas en la propuesta de modelo presentado.

2.6.3. Análisis de Invarianza Factorial

En la siguiente técnica estadística, que forma parte del Análisis Factorial Confirmatorio en la presente investigación, se evaluó la estructura del modelo. Se mostró invariante para verificar sus condiciones en diferentes grupos, permitiendo determinar las relaciones

entre las dimensiones o componentes propuestos. Se calculó para el estudio la confiabilidad en ambas muestras, hombres y mujeres a través del Coeficiente Omega (ω), que ayudó a precisar la consistencia interna de los cuatro factores y una medida de Alfa de Cronbach (α) para determinar la estructura de análisis factorial y consistencia de los ítems, con determinados valores específicos para cada género.

En este caso se observa que el Coeficiente Omega (ω) y el Alfa de Cronbach (α) son muy similares en las categorías de hombres y mujeres, lo que propone que la estructura factorial del modelo es invariante. Es decir cada factor muestra consistencia en sus valores, considerando que sus coeficientes están sobre de 0,700. Esto evidenciaría una buena consistencia y medidas confiables de las variables propuestas en la investigación. Ver tabla 5.

Tabla 5 Coeficiente Omega – Género Hombres y Mujeres

Factor	Hombres		Mujeres	
	ω	α	ω	α
Actividades Digitales (AD)	,801	,731	,734	,697
Intereses Digitales (ID)	,863	,862	,903	,901
Opinión sobre el Internet (OI)	,726	,723	,895	,894
Valor de la internet (EI)	,770	,761	,830	,826

2.6.4. Modelamiento de Ecuaciones Estructurales PLS-SEM

El modelamiento como técnica para la investigación permitió evaluar las posibles relaciones entre las variables propuestas. Al tener una concepción multivariada, logró medir la calidad del modelo teórico. Asimismo, se evaluó la precisión de valores para las variables. De la investigación, previamente se demostró el desarrollo literario para una concepción adecuada de las variables y su relación, luego, se recopilaron datos para su medición en la construcción del modelo planteado para la investigación.

La estimación ajustada para el análisis y modelamiento de relación entre variables, fué superior a 0,700, como se muestra en la tabla 6.

Tabla 6 Smart PLS-SEM – Cargas externas

	Actividades Digitales (AD)	Intereses Digitales (ID)	Opinión sobre el Internet (OI)	Valor de la internet (VI)
AD2	,799			

AD5	,857		
AD6	,729		
ID1		,814	
ID2		,852	
ID3		,832	
ID4		,882	
ID6		,778	
OI1			,770
OI2			,803
OI3			,816
OI4			,839
OI6			,703
VI2			,812
VI6			,768
VI7			,868

Se precisan los siguientes indicadores con cargas externas altas: AD5, ID2, ID4, OI4, VI2 y VI7. Esto sugiere la consistencia de validez de sus respectivas variables. No obstante, también se perciben valoraciones en los indicadores OI6 y AD6, estos reciben cargas bajas. Se puede inferir una medida menos precisa para las variables o dimensiones propuestas.

2.6.5. Criterio de validez discriminante – Fornell-Larcker

Haciendo uso del criterio de Fornell-Larcker, se evaluaron las medidas de las variables latentes con la finalidad de encontrar diferencias o si estas pueden ser discriminadas en el modelo. La medición de conceptos presentes en la tabla 7 no es similar, por lo que cumpliría el criterio de validez.

Tabla 7 Criterio de validez discriminante – Fornell-Larcker

	Actividades Digitales	Intereses Digitales	Opinión sobre la Internet	Valor de la internet
Actividades Digitales	,797			
Intereses Digitales	,456	,832		
Opinión sobre la Internet	,231	,548	,787	
Valor de la internet	,172	,618	,629	,817

En la tabla expuesta para el análisis de validez discriminante de las variables (Actividades Digitales, Intereses Digitales, Opinión sobre la Internet y Valor de la Internet), se muestra en la diagonal las (AVE) de cada variable, siendo alta la correlación, explicando su varianza respecto de las demás medidas. Esto sugiere una validez discriminante satisfactoria. Asimismo, se pudo observar que la variable Actividades Digitales y la

variable Intereses Digitales, ambas sugieren cierta relación, sin embargo, su correlación es de 0,832, lo que indicaría que son bastante diferentes para el análisis.

En conclusión, la técnica de criterio de validez utilizado en el modelamiento de ecuaciones estructurales sirvió para evaluar dichas medidas y verificar mediante el Analisis de Varianza Extraída (AVE) si estas son diferentes entre sí. La validez discriminante y la diferencia entre variables resultaron satisfactorias.

2.6.6. Criterio de validez discriminante – Hemerotrait-Monotrait

La medida Hemerotrait-Monotrait se utiliza para analizar y evaluar la validez discriminante del modelo en estudio, Dado que se trata de un Análisis factorial Confirmatorio (AFC), esta validez se refiere a la capacidad del modelo para encontrar diferencias entre las variables y evitar similitudes.

Esta técnica es adecuada para la presente investigación, ya que involucra el modelamiento de más de dos variables. Se respalda en la literatura de Hair Joseph et al.(2019), donde se establece que el punto de aceptación para validar las proporciones es de $\leq 0,850 \leq 0,900$. En la tabla 8, los valores encontrados de HTMT en la diagonal de la matriz son menores a 0,900, lo que indica una buena validez discriminante en los constructos o variables. Finalmente, no muestran correlación entre sí.

Tabla 8 Criterio de validez discriminante – Monotrait-HTMT

	Actividades Digitales	Intereses Digitales	Opinión sobre la Internet	Valor de la internet
Actividades Digitales				
Intereses Digitales	,571			
Opinión sobre la Internet	,290	,626		
Valor de la internet	,236	,738	,772	

2.7. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.7.1. Ubicación espacial

La investigación a desarrollar se ubica en la región de Arequipa, en la Universidad Católica de Santa María, con dirección; calle Samuel Velarde N° 320 – Umacollo, distrito de Yanahuara, Arequipa.

2.7.2. Ubicación temporal

La presente investigación se efectuó entre los meses de diciembre de 2022 a febrero del 2023.

2.7.3. Unidades de estudio

Para la investigación se tomó una muestra de 189 estudiantes universitarios del nivel de pregrado, pertenecientes a la Universidad Católica de Santa María. Dicha muestra está conformada por hombre y mujeres, cuyas edades oscilan entre los 18 a 25 años de edad. Ver Figura 2.

Figura 2 Unidades de estudio



CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. RESULTADOS

De los resultados obtenidos a través del bootstrapping, se realizaron inferencias sobre las unidades de estudio, se estimó una distribución estadística de varianza muestral para definir el grupo a trabajar. Dicho proceso consideró varios análisis y muestras aleatorias para calcular estadísticamente el constructo del sustento de la investigación.

Se concluyen que existe evidencia idónea para sustentar las diferentes hipótesis en los modelamientos de ecuaciones estructurales – R^2 para hombres y mujeres. Cabe advertir que existiendo otras técnicas, el método de bootstrapping es el más adecuado para la inferencia de los datos de la investigación propuesta.

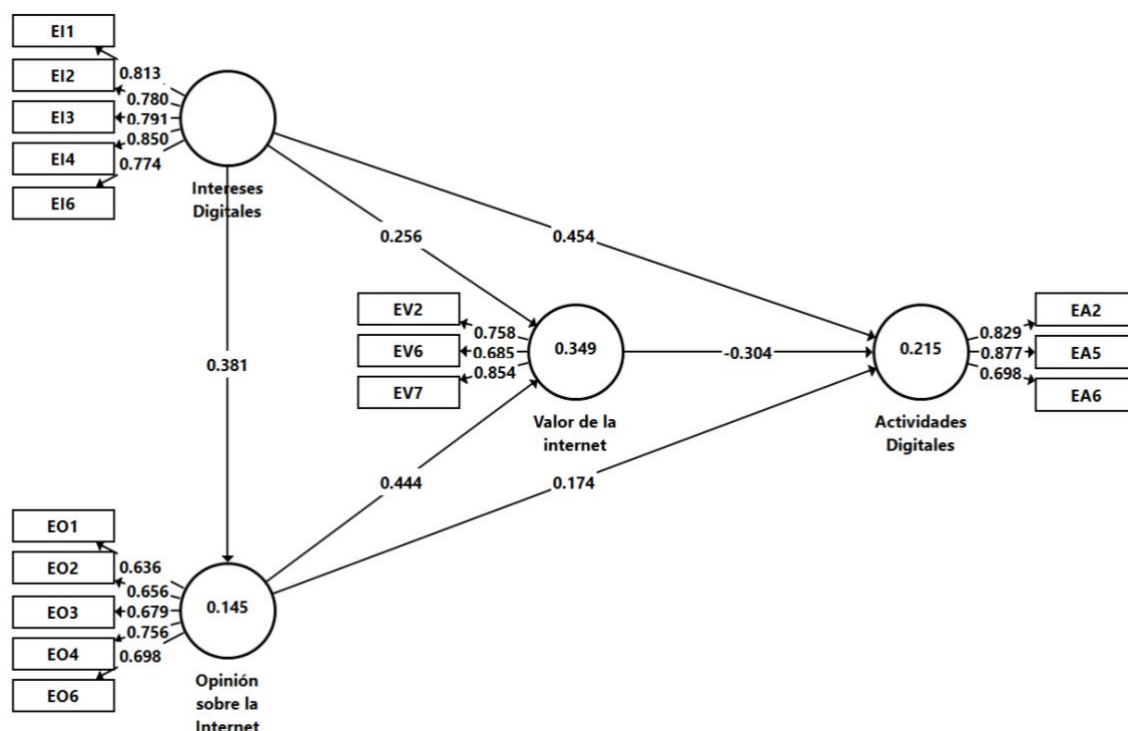
3.1.1. R^2 Modelamiento PLS-SEM - Hombres

Para el R^2 PLS-SEM – Hombres, en la figura 3, se observa como resultado que las variables de *intereses digitales* y la variable de *opinión sobre la internet* y la variable mediadora de *valor de la internet*, influyen positivamente en la variable dependiente de *actividades digitales* la cual presenta un R^2 de 0,215 equivale a decir que un 21,5%, dentro de la calidad de ajuste del modelo, demuestra que existe una varianza explicada, por la cargas de la (s) variable (s) independiente y dependientes, como también de la variable mediadora, la diferencia que es un 78,5%, estaría explicada por otras variables latentes que no están planteadas en el modelo.

Asimismo, se observa que la variable de *opinión sobre la internet*, recibe carga de R^2 del 0,145, que equivale a decir un 14,5%, de la variable independiente de *intereses digitales*, lo que representaría una influencia positiva y de la importancia de otros factores de varianza no explicada.

Por último, una variable mediadora, *valor de la internet* con un R^2 de 0,349, equivalente a un 34,9%, percibe la carga de una variable independiente de *intereses digitales* y una variable dependiente de *opinión sobre la internet*, influyendo en la variable dependiente de *actividades digitales*.

Figura 3 R^2 PLS-SEM – Hombres Diseño de modelo operacional



3.1.2. R^2 Modelamiento PLS-SEM – Mujeres

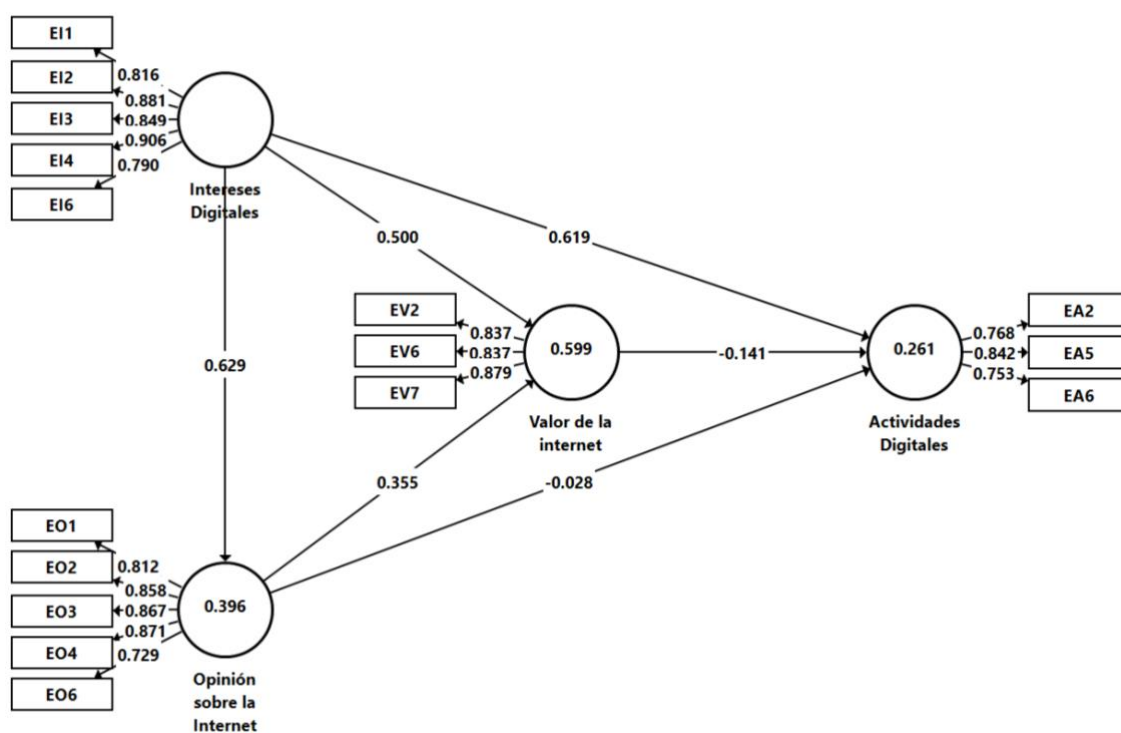
Para el R^2 PLS-SEM – Mujeres, en la figura 4, se evidencia el modelamiento donde se explica una varianza expresada en 0,261, que equivale a un 26,1%, para la variable dependiente de **actividades digitales**, dicha variable percibe la influencia de la variable independiente de **intereses digitales**, variable dependiente **opinión sobre la internet** y una variable mediadora de **valor de la internet**, el 73,9% , estaría explicado por otras variables que no figuran en el modelo.

Asimismo, se observa que el R^2 para la variable de la opinión sobre Internet es de 0,396, siendo un 39,6%, que percibiría dicho valor como influencia de la variable independiente de **intereses digitales**, siendo un 60,4%, explicado por otras variables no existentes en el modelo.

Finalmente, para una variable mediadora con un R^2 de 0,599, equivalente a un 59,9%, indicaría la influencia que percibe de la variable **intereses digitales** y la variable **opinión**

sobre *Internet*, la diferencia de valor que es un 40,1%, estaría explicada por otras variables de estudio.

Figura 4 R^2 PLS-SEM – Mujeres Diseño de Modelo Operacional



3.1.3. Pruebas de hipótesis – Bootstrapping – Hombres

De los resultados de las hipótesis, para su análisis se utilizaron estimaciones de distribución estadística según la muestra obtenida. Para la prueba de hipótesis en hombres, se admitirá con un PValor ($p < 0,05$) las hipótesis: H1, H2, H3, H5, H6, el estilo vida electrónico comprende temas relacionados con *intereses digitales* tales como; interés por descubrir nuevas tecnologías, comprar productos o servicios a través de Internet, compartir opinión en redes sociales, chatear con amigos. Así como aspectos relacionados a la *opinión sobre la internet*, allí se tienen aspectos de avance tecnológicos positivos para la sociedad, la cultura, el sistema educativo, la economía y de la importancia de la vulnerabilidad de las personas. Por otra parte, estarían mediados por la variable del *valor de internet*, incluye información como mejorar la eficiencia laboral, obtener entornos favorables de aprendizaje, y la adquisición de nuevos conocimientos. Por otro lado, las *Actividades Digitales* hacen alusión a la compra de productos y servicios por internet, reserva de pasajes, alojamiento, participación de eventos sociales.

No obstante la H4, que hace referencia a **Opinión sobre la Internet y Actividades Digitales** se **rechaza** dado que su PValor es de 0,184, es decir que los datos obtenidos en el proceso de la investigación, no fueron lo suficientemente consistentes para apoyar la intención de la propuesta en la hipótesis. No obstante no significa que sea incorrecta. Ver tabla 9.

Tabla 9 Bootstrapping – Resultado prueba de hipótesis – Hombres

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	Statistics t ($\frac{O-M}{STDEV}$)	P Value
H1. Intereses Digitales -> Actividades Digitales	0,454	0,480	0,085	5,319	0,000
H2. Intereses Digitales -> Opinión sobre la internet	0,381	0,401	0,125	3,037	0,002
H3. Intereses Digitales -> Valor de la internet	0,256	0,259	0,106	2,420	0,016
H4. Opinión sobre la internet -> Actividades Digitales	0,174	0,178	0,131	1,328	0,184
H5. Opinión sobre la internet -> Valor del internet	0,444	0,448	0,102	4,348	0,000
H6. Valor de la internet -> Actividades Digitales	-0,304	-0,317	0,151	2,016	0,044

Se concluye que el análisis bootstrapping para la categoría de hombres, menciona que existe relaciones significativas entre las variables Intereses Digitales, Opinión sobre la internet y Valor de la internet en términos de su asociación con las medidas de Actividades Digitales y Valor de la internet.

3.1.4. Prueba de hipótesis – Bootstrapping – Mujeres

Para la categoría mujeres, de la tabla 10 se admitirán las siguientes hipótesis con un PValor ($p < 0,05$): Donde la H1, refiere que existe una relación significativa entre los Intereses Digitales y las Actividades Digitales. Se deduce, que las personas con altos intereses digitales también tienen mayores probabilidades de ser partícipes en Actividades Digitales. Para la H2, señala que existe una relación significativa entre los Intereses Digitales y la Opinión sobre Internet, lo que plantea que las personas con mayor interés digital tienen opiniones mas positivas acerca del recurso de Internet. De la H3, se desprende que existe una relación tambien significativa, donde las personas con mayor Interes Digital valoran la relevancia de internet. Para la H5, sugiere tambien significancia entre la Opinión sobre Internet y el Valor de Internet, donde las personas que tienen una opinión positiva de la internet, valoran mas la importancia de este. Finalmente para la H6, existe dicha relación significativa entre el Valor de Internet y las Actividades Digitales,

planteando que las personas que estiman mas importancia a Internet serían mas propensas a participar o asociarse a grupos o actividades digitales.

Por otro lado, la H4 no presentaría dicha relación significativa entre la Opinión sobre Internet y las Actividades Digitales. Es probable, que existan variables latentes como; acceso a tecnologías digitales, falta de conocimiento tecnológico, desconocimiento de actividadesdes digitales, etc. pudiendo ser parte en futuras investigaciones y analizar las relaciones entre estas variables para determinar su influencia en los resultados logrados.

Tabla 10 Bootstrapping – Resultados prueba de hipótesis – Mujeres

	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	Statistics t (O/STDEV)	P Value
H1. Intereses Digitales -> Actividades Digitales	0,454	0,478	0,086	5,311	0,000
H2. Intereses Digitales -> Opinión sobre la internet	0,381	0,404	0,125	3,039	0,002
H3. Intereses Digitales -> Valor de la internet	0,256	0,260	0,104	2,460	0,014
H4. Opinión sobre la internet -> Actividades Digitales	0,174	0,176	0,132	1,319	0,187
H5. Opinión sobre la internet -> Valor del internet	0,444	0,449	0,101	4,381	0,000
H6. Valor de la internet -> Actividades Digitales	-0,304	-0,318	0,152	2,001	0,045

Se concluye que el análisis bootstrapping para la categoría de mujeres, menciona que existe relaciones significativas, entre las variables Intereses Digitales, Opinión sobre la Internet y el Valor de Internet, así como una participación en Actividades Digitales, estas hipótesis muestran la tendencia y comportamiento digital de las unidades en el estudio. Se estima para futuras investigaciones el desarrollo de estrategias efectivas para la toma de decisiones en diferentes contextos dentro del ámbito digital.

3.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el estudio de los resultados de la validación del instrumento, se pudo examinar tanto el Análisis Factorial Exploratorio (AFE) como el Análisis Factorial Confirmatorio (AFC) resultaron en una adecuación de los ítems validados. Esto evidencia que los ítems que se incluyeron en el instrumento se ajustan adecuadamente a las dimensiones que se desean medir. Además, el AFC permitió evaluar la solidez de los ítems, demostrando que son robustos y confiables.

En cuanto a los indicadores de ajuste del modelo, se encontró que el Comparative Fit Index (CFI) y el Tucker-Lewis Index (TLI) son óptimos, lo que indica un buen ajuste del modelo. Además, el Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) y el Chi-square divided by degrees of freedom of fit (CMIN/DF) son aceptables, lo que sugiere que el modelo se ajusta bien a los datos.

Asimismo, se evaluó la confiabilidad del instrumento en ambas muestras de hombres y mujeres utilizando el Coeficiente Omega (ω) y el Alfa de Cronbach (α). Los resultados advirtieron que ambos coeficientes son consistentes en ambos géneros y que el instrumento es confiable para la valoración de las dimensiones que se desean medir. En cuanto a la técnica utilizada de modelamiento de ecuaciones estructurales, se admitió la evaluación de posibles relaciones entre las variables y dió una estimación en las cuatro dimensiones, siendo altamente consistente. Esto sugiere que las variables están relacionadas de manera coherente y que el modelo es válido para medir las dimensiones que se desean evaluar.

Además, en relación a los criterios de validez discriminante, se encontró que tanto el criterio de Fornell-Larcker como el criterio de Hemerotrait-Monotrait se cumplieron. Esto indica que el instrumento mide las dimensiones que se desean evaluar de manera efectiva y que no hay una superposición significativa entre las dimensiones. Por lo tanto, los resultados indican que el instrumento es confiable y válido para medir las dimensiones que se desean evaluar.

Prueba de hipótesis

Con relación a la prueba de hipótesis, se aplicó el Bootstrapping por género en el caso de los hombres, los cuales se utilizaron en las estimaciones de distribución estadística. Las hipótesis H1, H2, H3, H5 y la H6 fueron aceptadas. La H1 señala que los intereses digitales influyen en las actividades digitales. Los intereses digitales muestran que son inclinaciones e influencias de diferentes opiniones ya sea públicas, políticas, económicas, educativas, entre otras, y están relacionados con el contexto del individuo (Diez-Gracia & Sánchez-García, 2022). La H2 indica que actualmente los intereses de las personas referentes a lo digital influyen en el valor de internet, siendo esta no solo una simple herramienta para el manejo y uso de la información, sino que hoy en día es beneficioso para la sociedad actual y también futura. Sobre la influencia de los intereses digitales en

la opinión de internet, la H3 aceptada advierte que el interés dentro de las redes sociales atrae mucho interés por atractivos como los anuncios, publicidad, publicaciones que tienen gran acogida en la hora de ocio (Moral et al., 2004). Sin embargo, no toda la información vertida por la red es fidedigna, lo que puede crear confusión y desinformación. La H5, que fué aceptada, muestra la opinión sobre internet y su influencia sobre el valor de internet. Las redes sociales tienden a tener gran aceptación en la comunidad, ya que permiten romper barreras sociales, pero también hay opiniones contrarrestantes que sugieren que los jóvenes al pasar un gran número de horas en línea van perdiendo el contacto con su entorno físico (Moral et al., 2004). Por último, la H6 indica que el valor de internet influye en las actividades digitales, ya que las TIC se han integrado en la vida de las personas mediante el uso de herramientas que les facilitan el acceso a la red, rompiendo las brechas y permitiendo la comunicación y conexión masiva con distintas comunidades (Lagos Herrera et al., 2019).

Implicancias

En primer lugar, desde una perspectiva científica, el estudio de las diferentes variables puede ayudar a profundizar el conocimiento sobre el comportamiento humano y, en particular, sobre los estudiantes universitarios y su relación con el uso de la tecnología. Esto puede suscitar nuevas preguntas e hipótesis que pueden ser investigadas en futuros estudios, lo que contribuye a la creación de conocimiento científico.

En segundo lugar, desde un plano educativo, los resultados de este estudio pueden ser útiles para el diseño de programas y estrategias pedagógicas que incorporen el uso de la tecnología de forma efectiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes universitarios. Al comprender mejor cómo estos estudiantes utilizan la tecnología, se pueden desarrollar estrategias pedagógicas que aumenten su aprendizaje e impulsen mejorando su rendimiento académico.

Por otro lado, el estudio puede ser de gran interés para la toma de decisiones a nivel institucional. Los resultados pueden ayudar a las universidades a mejorar la calidad de la enseñanza y a adaptar sus políticas y programas a las necesidades y características de los estudiantes.

No obstante, es importante destacar que el contexto en el que se desarrolla el estudio es fundamental para su interpretación y aplicación. Es posible que los resultados obtenidos en una determinada área geográfica o en un momento determinado puedan no ser aplicables en otro contexto o en otro momento. Por lo tanto, es necesario considerar estas limitaciones y tener cautela al generalizar los resultados.

Significado de los objetivos

Asimismo, los objetivos planteados en el estudio de la influencia del estilo de vida electrónico de los estudiantes universitarios en las actividades digitales mediadas por internet fueron cumplidos satisfactoriamente. El grado de influencia del estilo de vida electrónico, los intereses digitales y la opinión sobre Internet, así como el nivel de mediación del valor de la internet en las actividades digitales, fueron objetivos específicos del estudio y se lograron alcanzar gracias a los resultados obtenidos.

Además, los objetivos cumplidos en este estudio pueden ser útiles para futuras investigaciones relacionadas con el tema y servir como base para desarrollar estrategias de intervención que promuevan un uso adecuado y responsable de la tecnología en los estudiantes universitarios.

Perspectivas en adelante

Para finalizar, es cierto que el estudio de las variables presentes en este tema de investigación ofrece un panorama amplio y significativo para continuar investigando en el futuro. La tecnología es un campo en constante evolución, por lo que los hallazgos actuales pueden ser relevantes para investigaciones posteriores que se centren en nuevas tecnologías o en la evolución de las tecnologías actuales. Además, el análisis del comportamiento humano en relación con la tecnología puede ser aplicado en diferentes contextos, como el ámbito laboral, el ámbito educativo, el ámbito social, entre otros. Los estudios futuros pueden profundizar en estas áreas específicas y explorar cómo la tecnología afecta el comportamiento humano en cada uno de ellos.

CONCLUSIONES

- Primera: En ambos géneros, de acuerdo con el modelo estructural, los resultados de las variables muestran que las variables independientes, como el interés digital y la opinión sobre Internet, junto con la variable mediadora del valor de Internet, tienen una influencia significativa en la variable dependiente de las actividades digitales. Estos hallazgos confirman nuestra hipótesis inicial y demuestran que existe una varianza explicada por las variables utilizadas.
- Segunda: En particular, la variable mediadora del valor de Internet tiene un grado de influencia en las variables independientes, especialmente en el interés digital de las personas y en su opinión sobre la internet. Sin embargo, es importante destacar que un porcentaje significativo de la varianza aún no ha sido explicado y debería ser considerado en investigaciones futuras. Este patrón se observa tanto en hombres como en mujeres.
- Tercera: A pesar de que los datos obtenidos para la hipótesis H4 no fueron lo suficientemente consistentes para apoyarla, esto no significa que la hipótesis no sea válida. De hecho, estos resultados pueden ser útiles para futuras investigaciones y podrían formar la base para una nueva propuesta de investigación.
- Cuarta: En general, nuestros hallazgos sugieren que el estilo de vida electrónico está estrechamente relacionado con variables como el interés digital y la opinión sobre Internet. Las personas buscan constantemente nuevas formas de tecnología y esto influye en su interés por lo digital. Por ende, nuestros resultados aportan nuevas perspectivas sobre la complejidad de los comportamientos digitales y sus determinantes.

RECOMENDACIONES

- Primera: La presente investigación constituye uno de los escasos estudios enfocados en esta área de estudio (contexto) y puede ser un pilar para profundizar en el área del comportamiento humano. Sin embargo, es importante tener en cuenta que los resultados obtenidos deben ser considerados con prudencia debido al tamaño de la muestra y al constante cambio de las tecnologías frente a los participantes.
- Segunda: Se recomienda continuar realizando estudios que analicen la influencia de internet en el estilo de vida electrónica de las personas, enfocándose en el contexto educativo y determinando los factores que pueden mejorar o perjudicar la conducta, con el propósito de plantear programas de manejo basados en modelos educativos.
- Tercera: Es importante desarrollar investigaciones futuras utilizando variables que vayan más allá del ámbito tecnológico, como por ejemplo, el impacto del uso de redes sociales en adolescentes o el grado de influencia de las actividades digitales en el comportamiento humano desde una perspectiva psicológica.
- Cuarta: Se sugiere fortalecer el modelo aplicado en esta investigación con el fin de plantear nuevas variables y proponer programas que se enfocan en ayudar a las personas a controlar adecuadamente el uso de la tecnología. Asimismo, se anima a que las futuras investigaciones se enfoquen en problemáticas similares y propongan programas de ayuda basados en modelos educativos y psicológicos.

REFERENCIAS

- Abeillé, C. (2013). Go with the flow: cambios en la distribución y consumo de la música en la era digital. *L.I.S. Letra. Imagen. Sonido. Ciudad Mediatizada*, 0(10), 120–130.
- Alarcón, R. (2006). Sociedad Interamericana de Psicología. *Interamerican Journal of Psychology*, 40(1), 99–106. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28440110>
- Allen, K. A., Ryan, T., Gray, D. L., McInerney, D. M., & Waters, L. (2014). Social media use and social connectedness in adolescents: The positives and the potential pitfalls. *The Educational and Developmental Psychologist*, 31(1), 18–31.
- Álvarez-de-Sotomayor, I. D., & Carril, P. C. M. (2021). Internet y redes sociales: un desafío a la convivencia familiar. *Educatio Siglo XXI*, 39(2), 123–142.
- Álvarez, F. (2017). Implementación de nuevas tecnologías. In *Issn 2502-3632* (Vol. 53, Issue 9). <http://www.journal.uta45jakarta.ac.id>
- Andrade, J. A. (2012). Globalización, ideología y cultura digital. *Enl@ Ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 9(3), 35–48.
- Ankrah Twumasi, M., Jiang, Y., Zhou, X., Addai, B., Darfor, K. N., Akaba, S., & Fosu, P. (2021). Increasing Ghanaian fish farms' productivity: Does the use of the internet matter? *Marine Policy*, 125, 104385. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.marpol.2020.104385>
- Antonelli, C. (2017). Digital knowledge generation and the appropriability trade-off. *Telecommunications Policy*, 41(10), 991–1002. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.telpol.2016.12.002>
- Arrivillaga, C., Rey, L., & Extremera, N. (2020). Adolescents' problematic internet and smartphone use is related to suicide ideation: Does emotional intelligence make a difference? *Computers in Human Behavior*, 110, 106375.
- Ayala, M. H. (2011). Clic Activismo: redes virtuales, movimientos sociales y participación. *F@ Ro: Revista Teórica Del Departamento de Ciencias de La Comunicación*, 13, 3.
- Azaña Castillo, J. L., & Para. (2019). Internet en la Educación. Conceptos e introducción, Principales servicios del Internet, la WWW, el Internet y la Educación, los navegadores y buscadores, la nube, aplicativos en línea. *UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle*.
- Azpiazu, B. (2010). El mayor apoyo en la adolescencia: la amistad. *Encuentro Educativo*, 5(2), 8–30.
- Balance, A. (2021). *Vectores*. 19.
- Barrios Rubio, A. (2011). *Los jóvenes y la red: usos y consumos de los nuevos medios en la sociedad de la información y la comunicación*.
- Bathelt, H., Malmberg, A., & Maskell, P. (2004). Clusters and knowledge: local buzz,

- global pipelines and the process of knowledge creation. *Progress in Human Geography*, 28(1), 31–56.
- Baumer, E. P. S., Sueyoshi, M., & Tomlinson, B. (2011). Bloggers and readers blogging together: Collaborative co-creation of political blogs. *Computer Supported Cooperative Work*, 20(1–2), 1–36. <https://doi.org/10.1007/s10606-010-9132-9>
- Baumüller, H. (2017). Towards Smart Farming? Mobile technology trends and their potential for developing country agriculture. In *Handbook on ICT in Developing Countries: 5G Perspective English* (pp. 191–210). <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85042675233&partnerID=40&md5=2247217c38272170c1667a5648ae7ac4>
- Berlanga, M. C. L., Barros, D. M. V., & Romero, C. S. (2019). El estilo de uso del espacio virtual de internet con estudiantes de Educación Secundaria. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 12(24), 77–88.
- Berumen, S. A., & Ibarra, K. A. (2008). *Evolución y desarrollo de las TIC en la economía del conocimiento*. Ecobook. <https://books.google.es/books?id=DWw4AwAAQBAJ>
- Bickel Haase, A. (2016). *[Hiper] Vínculo: indagación sobre el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y de la información en las relaciones interpersonales*.
- Borgmann, A. (2005). *La tecnología y la búsqueda de la felicidad*. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92420505>
- Bråten, I., Muis, K. R., & Reznitskaya, A. (2017). Teachers' epistemic cognition in the context of dialogic practice: A question of calibration? *Educational Psychologist*, 52(4), 253–269.
- Britos, M., Estigarribia, R., Ferreira, J., & Valenzuela, J. (2018). Internet use and happiness measurement in people residing in Paraguay, period 2018. *Revista Científica de La UCSA*, 5(3), 19–37. [https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2018.005\(03\)019-037](https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2018.005(03)019-037)
- Bryce, J., & Klang, M. (2009). Young people, disclosure of personal information and online privacy: Control, choice and consequences. *Information Security Technical Report*, 14(3), 160–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.istr.2009.10.007>
- Burin, D. I., Irrazabal, N., Ricle, I. I., Saux, G., & Barreyro, J. P. (2018). Self-reported internet skills, previous knowledge and working memory in text comprehension in E-learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0099-9>
- Cai, X., Bain, M., Krzywicki, A., Wobcke, W., Kim, Y. S., Compton, P., & Mahidadia, A. (2010). Collaborative filtering for people to people recommendation in social networks. *Australasian Joint Conference on Artificial Intelligence*, 476–485.
- Campbell, M. A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise? *Journal of Psychologists and Counsellors in Schools*, 15(1), 68–76.
- Campos, E. M. (2004). Internet Y Sociedad : Relación Y Compromiso De Beneficios.

Revista Digital Universitaria, 5(8), 1–10.

- Carr, N. (2011). *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Penguin Random House Grupo Editorial España.
<https://books.google.es/books?id=0bLKmaXgdxMC>
- Carrillo, M. R. (2012). El impacto de Internet y las redes sociales en el derecho a la libertad de expresión. *Frónesis*, 19(3).
- Castells, M. (2014). The impact of the internet on society: a global perspective. *Change*, 19, 127–148.
- Castells, M., Tubella, I., Sancho, T., & Roca, M. (2007). *La Transición a la sociedad red. La era de la Información en Cataluña*. 135–136.
http://dialnet.unirioja.es/servlet/dcfichero_articulo?codigo=2932279&
- Chae, J. (2018). Reexamining the relationship between social media and happiness: The effects of various social media platforms on reconceptualized happiness. *Telematics and Informatics*, 35(6), 1656–1664.
<https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.04.011>
- Chamarro, A., Oberst, U., Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., & Castellana, M. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? *Adicciones*, 20(2), 149–159.
- Chapman, L., Masters, J., & Pedulla, J. (2010). Do digital divisions still persist in schools? Access to technology and technical skills of teachers in high needs schools in the United States of America. *Journal of Education for Teaching*, 36(2), 239–249. <https://doi.org/10.1080/02607471003651870>
- Che, W., Yang, M., & Li, J. (2022). The impact of internet celebrity economy on sustainable city design: From the perspectives of economics and carbon emissions. *Sustainable Cities and Society*, 78, 103631.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.scs.2021.103631>
- Chen, Y.-R. R., & Zhao, X. (2021). Digital dialogue in online brand communities: Examining the social network outcomes of brands' dialogue with Facebook users. *Telematics and Informatics*, 57, 101507.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tele.2020.101507>
- Cheung, K. L., Schwabe, I., Walthouwer, M. J. L., Oenema, A., Lechner, L., & De Vries, H. (2017). Effectiveness of a video-versus text-based computer-tailored intervention for obesity prevention after one year: a randomized controlled trial. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 14(10), 1275.
- Choi, C., & Yi, M. H. (2009). The effect of the Internet on economic growth: Evidence from cross-country panel data. *Economics Letters*, 105(1), 39–41.
- Cid, M. T., & Allepuz, J. P. (2004). Evolución y utilización de internet en la educación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 24, 59–67.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802404>
- Clarke, G. R. G. (2008). Has the internet increased exports for firms from low and middle-income countries? *Information Economics and Policy*, 20(1), 16–37.

- Cornejo, M., & Tapia, M. L. (2011). Redes sociales y relaciones interpersonales en internet. *Fundamentos En Humanidades*, 12(24), 219–229.
- Cusihuamán Sisa, G. N., Alarcón Condori, J. G., & Ontiveros Aparicio, W. R. (2020). Tecnologías de la información y comunicación, interculturalidad y desarrollo rural en la provincia de la unión, Arequipa Perú. *PUBLICACIONES*, 50(2 SE-Artículos), 15–29. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v50i2.13940>
- Czapiewski, K., & Geograficzne, P. T. (2012). Wykorzystanie ICT w rolnictwie Mazowska-ujęcie przestrzenne. *Studia Obszarów Wiejskich*.
- Dans Álvarez de Sotomayor, I., & Muñoz Carril, P. C. (2016). Las redes sociales como motivación para el aprendizaje: opinión de los adolescentes. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 2(1), 20–28. <https://doi.org/10.20548/innoeduca.2016.v2i1.1041>
- Davenport, T. H., & Prusak, L. (1998). *Working knowledge: How organizations manage what they know*. Harvard Business Press.
- De-Ugarte, D. (2007). *El poder de las Redes*. Grupo Cooperativo de las Indias.
- Diez-Gracia, A., & Sánchez-García, P. (2022). The news gap in the ‘triple digital agenda’: The different interests of media, audience and networks. *Communication and Society*, 35(1), 63–80. <https://doi.org/10.15581/003.35.1.63-80>
- Distéfano, M. J., O’Conor, J., Mongelo, M. C., & Lamas, M. C. (2015). Tecnología positiva. El uso de la tecnología para mejorar el bienestar personal y las interacciones sociales. *Psicodebate*, 15(1), 93. <https://doi.org/10.18682/pd.v15i1.485>
- Edel-Navarro, R. (2010). Entornos virtuales de aprendizaje: la contribución de" lo virtual" en la educación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15(44), 7–15.
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The Benefits of Facebook “Friends:” Social Capital and College Students’ Use of Online Social Network Sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143–1168. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x>
- Enke, N., & Borchers, N. S. (2021). Social media influencers in strategic communication: A conceptual framework for strategic social media influencer communication. In *Social Media Influencers in Strategic Communication* (pp. 7–23). Routledge.
- Espinar, E., & González, M. J. (2009). Jóvenes en las redes sociales virtuales. Un análisis exploratorio de las diferencias de género. *Feminismo/s*, 14, 87-106.
- Etxeberría, A. (2007). *Libro de Buenas Prácticas de e-learning*. Asociación de centros de enseñanza a Distancia, Madrid.-ESPAÑA.
- Fernandes, S., Panda, R., Venkatesh, V. G., Swar, B. N., & Shi, Y. (2022). Measuring the impact of online reviews on consumer purchase decisions – A scale development study. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 68, 103066. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2022.103066>

- Ferrer, J., Clemenza, C., & Rivera, A. B. (2001). Generación del conocimiento y transformación universitaria. *Multiciencias*, 1(1), 17–23.
- Flanagin, A. J., & Metzger, M. J. (2008). The credibility of volunteered geographic information. *GeoJournal*, 72(3–4), 137–148. <https://doi.org/10.1007/s10708-008-9188-y>
- Flichy, P. (2006). Flichy - Entre la técnica digital y la sociedad. *Telos*, 1–24. [file:///D:/Posiblemente trabaje con ella/doc/FLICHY-El-individualismo-conectado.pdf](file:///D:/Posiblemente%20trabaje%20con%20ella/doc/FLICHY-El-individualismo-conectado.pdf)
- Flores-Cueto, J. J., Hernández, R. M., & Garay-Argandoña, R. (2020). Tecnologías de información: Acceso a internet y brecha digital en Perú. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(90), 504–527. <https://doi.org/10.37960/rvg.v25i90.32396>
- Foster, R. N. (1986). *Innovation: The Attacker's Advantage*. Summit Books. <https://books.google.com.pe/books?id=F4u3AAAAIAAJ>
- García Galera, M. del C., Seco, J. A., & Hoyo Hurtado, M. del. (2013). La participación de los jóvenes en las redes sociales: finalidad, oportunidades y gratificaciones. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 48, 95–110.
- Garrido-Lora, M., Duran, J. B., & Ramos, R.-À. M. (2016). De les TIC a les TRIC. Estudi sobre l'ús de les TIC i la divisòria digital entre adults i adolescents a Espanya. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 44–57.
- Giddens Cifuentes, A. P. (2000). *Un mundo desbocado: Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Taurus.
- Giraldo Malca, C. X. (2012). *La influencia del consumo de Internet en la comunicación entre adolescentes y padres en zonas rurales*.
- González, J. L. G. (2012). Estilos de aprendizaje en la era digital. *Estilos de Aprendizaje. Investigaciones y Experiencias: [V Congreso Mundial de Estilos de Aprendizaje]*. Santander, 27, 28 y 29 de Junio de 2012.
- Gutiérrez Tapias, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y " aprender a aprender". *Tendencias Pedagógicas*.
- Hao, H. T. (2019). Internet-Famous and Urban Vitality: A Preliminary Study of Urban Design in the View of Era. *Urbanism and Architecture*, 16, 131–132. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85123398509&partnerID=40&md5=2648d4a5a870e21c017bd0624e4a0cad>
- Hjelm-Lidholm, S., Radon, A., Sundström, M., & Balkow, J. (2017). No Title. *Understanding ON-Line Fashion Buying Behavior on Impulse: Feelings Nothing More than Feelings, Advanced Fashion Technology and Operations Management*, 235–249. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85057485867&partnerID=40&md5=b3fcee1f02fc565da0cf0ac3553908e>
- Huamán Flores, F., Palomino Moreno, H., Atarama Rojas, T., & 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 . In

Comuni@cción (Vol. 8, pp. 16–25). scielo .

- INEI. (2020). Acceso de los hogares a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). *Instituto Nacional de Estadística Informatica*, 4, 1–55.
- Ito, M. (2013). *Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media*. The MIT press.
- Kahne, J., Lee, N., & Feezell, J. (2012). The Civic and Political Significance of Online Participatory Cultures among Youth Transitioning to Adulthood. *Journal of Information Technology & Politics*, 10.
<https://doi.org/10.1080/19331681.2012.701109>
- Koh, J., Kim, Y.-G., Butler, B., & Bock, G.-W. (2007). Encouraging participation in virtual communities. *Communications of the ACM*, 50(2), 69–73.
<https://doi.org/10.1145/1216016.1216023>
- Korkmaz, Ö., Erer, E., & Erer, D. (2022). Internet access and its role on educational inequality during the COVID-19 pandemic. *Telecommunications Policy*, 46(5), 102353. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.telpol.2022.102353>
- Koutroumpis, P., Leiponen, A., & Thomas, L. D. W. (2020). Small is big in ICT: The impact of R&D on productivity. *Telecommunications Policy*, 44(1), 101833.
- Lagos Herrera, I. E., Tarifeño Rubilar, F. A., & Abello Riquelme, R. D. (2019). Exploración de actividades digitales asincrónicas escritas en futuros docentes de Educación Básica. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(37), 153–168. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191837lagos10>
- Lara, R. B., Lizano, M. V., & Paredes, J. J. R. (2017). El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en la generación de conocimiento de estudiantes universitarios. *CienciAmérica: Revista de Divulgación Científica de La Universidad Tecnológica Indoamérica*, 6(1), 57–63.
- Llanos Palomino, P. R. (2018). Análisis del uso de las Tecnologías de la Información y comunicación como instrumento de desarrollo para Cotahuasi, provincia de la Unión Región Arequipa 2018. *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*.
- Lozano-Blasco, R., Robres, A. Q., & Sánchez, A. S. (2022). Internet addiction in young adults: A meta-analysis and systematic review. *Computers in Human Behavior*, 130, 107201. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107201>
- Lu, X., Zhang, R., Wu, W., Shang, X., & Liu, M. (2018). Relationship between internet health information and patient compliance based on trust: empirical study. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), e9364–e9364.
- Madhavaram, S. R., & Laverie, D. A. (2004). Exploring impulse purchasing on the internet. *Advances in Consumer Research*, 31(1), 59–66.
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-36249016950&partnerID=40&md5=aeb20d9b7219368cb757c9043b5ff59f>
- Maglione, C., & Varlotta, N. (2012). *Investigación, gestión y búsqueda de información en Internet*. file:///C:/Users/Luis/Downloads/esilo de vida digital/Investigación, gestión y búsqueda de información en internet.pdf

- Malinen, S. (2015). Understanding user participation in online communities: A systematic literature review of empirical studies. *Computers in Human Behavior*, 46, 228–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.004>
- Montag, C., & Davis, K. L. (2018). Affective neuroscience theory and personality: an update. *Personality Neuroscience*, 1(e12), 1–12. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85055293630&partnerID=40&md5=d5c2c0207ce7f98724d1dea8ec697ff3>
- Moral, F., Canto, J., & Gómez-Jacinto, L. (2004). Internet y desindividuación. Nuevas perspectivas sobre la desindividuación en la red: El modelo de identidad social de los fenómenos de desindividuación (SIDE). *Revista de Psicología Social*, 19(1), 93–106. <https://doi.org/10.1174/021347404322726571>
- Mota, F. P. B., & Cilento, I. (2020). Competence for internet use: Integrating knowledge, skills, and attitudes. *Computers and Education Open*, 1, 100015. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeo.2020.100015>
- Müller, S. M., Wegmann, E., Stolze, D., & Brand, M. (2020). Maximizing social outcomes? Social zapping and fear of missing out mediate the effects of maximization and procrastination on problematic social networks use. *Computers in Human Behavior*, 107. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106296>
- Nightingale, P. (2004). Technological capabilities, invisible infrastructure and the un-social construction of predictability: the overlooked fixed costs of useful research. *Research Policy*, 33(9), 1259–1284. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.respol.2004.08.008>
- Noormohammadpour, P., Taei, F., Selk-Ghaffari, M., Taei, F., Mansournia, M. A., & Kordi, R. (2021). Effectiveness of an individualized internet-based physical activity program: A randomized controlled trial. *European Journal of Integrative Medicine*, 45, 101356. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.eujim.2021.101356>
- Nordfalt, J. (2009). Unplanned grocery purchases: The influence of the shopping-trip type revisited. *Journal of Consumer Behaviour*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.1002/cb.269>
- Parra Castrillón, E. (2010). Las redes sociales de Internet: también dentro de los hábitos de los estudiantes universitarios. *Anagramas-Rumbos y Sentidos de La Comunicación*, 9(17), 107–116.
- Paunov, C., & Rollo, V. (2016). Has the Internet Fostered Inclusive Innovation in the Developing World? *World Development*, 78, 587–609. <https://doi.org/10.1016/j.worlddev.2015.10.029>
- Pavlou, P. A. (2003). Consumer acceptance of electronic commerce-integrating trust and risk with the technology acceptance model. *International Journal of Electronic Commerce*, 7(3), 69–103. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-0038335683&partnerID=40&md5=cf799026aec8f648eb597b94e829b27c>
- Pelaprat, E., & Brown, B. (2012). Reciprocity: Understanding online social relations. *First Monday*.
- Peña-García, N., Gil-Saura, I., Rodríguez-Orejuela, A., & Siqueira-Junior, J. R. (2020).

Purchase intention and purchase behavior online: A cross-cultural approach.
Heliyon, 6(6), e04284–e04284.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04284>

- Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E., & Partida Ibarra, J. Á. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa / The Knowledge Society and the Information Society as the cornerstone in educational technology innovation. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 847–870. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Phang, C. W., Kankanhalli, A., & Huang, L. (2014). Drivers of quantity and quality of participation in online policy deliberation forums. *Journal of Management Information Systems*, 31(3), 172–212.
- Polanyi, M. (2009). The tacit dimension. In *Knowledge in organizations* (pp. 135–146). Routledge.
- Preece, J. (2000). *Online communities: Designing usability and supporting socialbilty*. John Wiley & Sons, Inc.
- Rivera-Tapia, J., Cedillo-Ramirez, L., Pérez-Nava, J., Flores-Chico, B., & Aguilar-Enriquez, R. (2018). Uso de tecnologías, sedentarismo y actividad física en estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Ciencias*, 5(1), 17–23. <file:///C:/Users/carog/OneDrive/Documentos/2600103.pdf>
- Rodriguez Sevilla, A. H., & Ruiz Albarrán, J. M. (2018). Diseño de una red de Banda Ancha para la Región Arequipa. *Pontificia Universidad Católica Del Perú*, 888.
- Rueger, S. Y., Malecki, C. K., Pyun, Y., Aycock, C., & Coyle, S. (2016). A meta-analytic review of the association between perceived social support and depression in childhood and adolescence. *Psychological Bulletin*, 142(10), 1017.
- Ryu, K., Kim, Y., Kim, J., & Woo, M. (2021). False accusation of online games: Internet gaming can enhance the cognitive flexibility of adolescents. *Asian Journal of Sport and Exercise Psychology*, 1(2), 116–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ajsep.2021.09.006>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.
- Sampieri, R. H., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.
- Sánchez Vera, M., Prendes Espinosa, M., & Serrano Sánchez, J. (2011). Modelos de interacción de los adolescentes en contextos presenciales y virtuales. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 35, a158–a158.
- Scheerder, A., van Deursen, A., & van Dijk, J. (2017). Determinants of Internet skills, uses and outcomes. A systematic review of the second- and third-level digital divide. *Telematics and Informatics*, 34(8), 1607–1624. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.07.007>

- Schou Andreassen, C., & Pallesen, S. (2014). Social network site addiction-an overview. *Current Pharmaceutical Design*, 20(25), 4053–4061.
- Seçkin, G. (2020). Expansion of Parson's sick role into cyberspace: Patient information consumerism and subjective health in a representative sample of U.S. internet users. *Social Science & Medicine*, 247, 112733. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2019.112733>
- Shin, D.-H., & Shin, Y.-J. (2011). Why do people play social network games? *Computers in Human Behavior*, 27(2), 852–861.
- Storper, M., & Venables, A. J. (2004). Buzz: Face-to-face contact and the urban economy. *Journal of Economic Geography*, 4(4), 351–370. <https://doi.org/10.1093/jnlecg/lbh027>
- Stracuzzi, S. P., & Pestana, F. M. (2003). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Swist, T., Collin, P., McCormack, J., & Third, A. (2015). *Social media and the wellbeing of children and young people: A literature review*.
- Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K., & Kundi, G. S. (2021). Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people. *Technology in Society*, 65, 101565. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101565>
- Teng, C.-I., Huang, T.-L., Liao, G.-Y., & Dennis, A. R. (2022). Administrator-users contribute more to online communities. *Information & Management*, 59(8), 103717. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.im.2022.103717>
- Thaichon, P., Weaven, S., Quach, S., Bodey, K., Merrilees, B., & Frazer, L. (2018). Female Franchisees; a Lost Opportunity for Franchising Sector Growth? *J. Strat. Market.*, 1–16. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85081418697&partnerID=40&md5=a1b3273282ad5cba15cd50d77d5af029>
- Tojib, D., & Khajehzadeh, S. (2017). Mitigating customers' negative responses to physical presence reduction. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 37, 109–118. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2017.03.009>
- Travieso, D. M. (2015). Advances in New Technologies in the Organization and Representation of Knowledge. *Revista Venezolana de Información Año*, 12(2), 11–25. [file:///C:/Users/Luis/Downloads/esilo de vida digital/Dialnet-AvancesDeLasNuevasTecnologiasEnLaOrganizacionYRepr-5178417.pdf](file:///C:/Users/Luis/Downloads/esilo%20de%20vida%20digital/Dialnet-AvancesDeLasNuevasTecnologiasEnLaOrganizacionYRepr-5178417.pdf)
- Valencia Peris, A. (2013). Actividad física y uso sedentario de medios tecnológicos de pantalla en adolescentes. *Universitat de València*, 1–430. <http://hdl.handle.net/10550/28151>
- Van Deursen, A. J., van der Zeeuw, A., de Boer, P., Jansen, G., & van Rompay, T. (2019). Digital inequalities in the Internet of Things: differences in attitudes, material access, skills, and usage. *Information, Communication and Society*, 20(17), 1–19. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85083731456&partnerID=40&md5=f25e3b1c590ddc5a3e3de9176debb975>

- Varela Orozco, M. (2005). *Internet como plataforma de la Nueva Economía*. 24–30.
- Verduyn, P., Ybarra, O., Résibois, M., Jonides, J., & Kross, E. (2017). Do Social Network Sites Enhance or Undermine Subjective Well-Being? A Critical Review. *Social Issues and Policy Review*, 11(1), 274–302. <https://doi.org/10.1111/sipr.12033>
- Villanueva Paredes, G. X., Aragón Cusirramos, K., Ballón Manrique, L., Delgado Dávila, S. A., Mamani Solano, K. Y., & Portugal Villanueva, Y. P. (2015). Influencia de las TIC en las microempresas de Arequipa, 2021. *SCIENTIARVM*, 1(1), 23–28. <https://doi.org/10.26696/sci.epg.0146>
- Windschitl, M. (2002). Framing constructivism in practice as the negotiation of dilemmas: An analysis of the conceptual, pedagogical, cultural, and political challenges facing teachers. *Review of Educational Research*, 72(2), 131–175.
- Wojcik, S., & Hughes, A. (2019). Sizing up Twitter users. *PEW Research Center*, 24.
- Yuste, B. (2020). Las nuevas formas de consumir información de los jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, 108, 179–191. <https://bit.ly/3tEXHqV>
- Zaryn, D. (2013). C@Mbio : El impacto de internet en la vida diaria. *Queensland University of Technology*, 6, 471.
- Zheng, H., Ma, W., Wang, F., & Li, G. (2021). Does internet use improve technical efficiency of banana production in China? Evidence from a selectivity-corrected analysis. *Food Policy*, 102, 102044. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.foodpol.2021.102044>

ANEXOS

Anexo I. Instrumento de recolección de datos

ENCUESTA

Estimados estudiantes de la Escuela Profesional de ____ queremos conocer acerca de los Estilos de Vida en Internet, cuyos resultados permitirán orientar las actividades para el desarrollo de nuestra asignatura. Las respuestas son confidenciales y anónimas, por lo que esperamos la máxima sinceridad. Agradecemos su colaboración.

Sexo

Hombre

Mujer

Edad

☐

17 años

☐

18 años

☐

19 años

☐

20 años

☐

21 años

☐

22 años

☐

23 años

☐

24 años

☐

25 años a más

Actividades Digitales

Usualmente uso internet en mi celular para:

Marque su punto de vista, donde (1) equivale a una posición “totalmente en desacuerdo” a (5) que equivale a una posición “totalmente de acuerdo”

Cod.	Ítems	1	2	3	4	5
AD_01	Jugar juegos o escuchar música en línea.					
AD_02	Comprar productos o servicios.					
AD_03	Compartir mi opinión en comunidades digitales (Facebook, Twitter, etc.).					
AD_04	Chatear con mis amigos o compañeros.					
AD_05	Reservar pasajes en avión/bus, alojamiento, etc. para mis viajes.					
AD_06	Participar en eventos sociales.					
AD_07	Leer noticias u obtener información.					
AD_08	Descargar o ver películas en línea.					

Intereses Digitales

Uso internet en mi celular porque:

Marque su punto de vista, donde (1) equivale a una posición “totalmente en desacuerdo” a (5) que equivale a una posición “totalmente de acuerdo”

Cod.	Ítems	1	2	3	4	5
ID_01	Estoy muy interesado en descubrir nuevas cosas.					
ID_02	Me gusta estar actualizado con los últimos avances tecnológicos.					
ID_03	Me siento feliz de usar nueva tecnología.					
ID_04	Me gusta obtener conocimiento a través de internet.					
ID_05	Me gusta participar en comunidades online.					

ID_06	Me gusta navegar y buscar en la web.					
ID_07	Disfruto comprar por internet.					

Opinión sobre el Internet

El constante avance de internet en los celulares es:

Marque su punto de vista, donde (1) equivale a una posición “totalmente en desacuerdo” a (5) que equivale a una posición “totalmente de acuerdo”

Cod.	Ítems	1	2	3	4	5
OI_01	Positivo para nuestra sociedad.					
OI_02	Positivo para nuestra cultura.					
OI_03	Positivo para nuestro sistema educativo.					
OI_04	Positivo para nuestra economía.					
OI_05	Bueno para darle felicidad a nuestra vida cotidiana.					
OI_06	Muy importante para saber acerca de las personas vulnerables y su situación.					

Valor del internet

Creo que usando internet en mi celular podemos...

Marque su punto de vista, donde (1) equivale a una posición “totalmente en desacuerdo” a (5) que equivale a una posición “totalmente de acuerdo”

Cod.	Ítems	1	2	3	4	5
VI_01	Mejorar nuestra convivencia.					
VI_02	Mejorar nuestra eficiencia laboral.					
VI_03	Expandir mi círculo de amigos.					
VI_04	Mejorar la interacción entre las personas.					
VI_05	Reducir la interacción física y emocional con los demás.					
VI_06	Obtener un ambiente de aprendizaje que nos favorezca.					
VI_07	Obtener nuevos conocimientos.					

Anexo II. Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	VALORES/ESCALA	INSTRUMENTO
Intereses Digitales	El estilo de vida electrónico es un concepto que está muy ligado a la forma de vida de las personas, involucra cuanto tiempo y dinero invierten en ella (Kaynak & Kara, 2001).	Modelamiento de Ecuaciones Estructurales SmartPLS (SEM) Estructural Equation Modeling	ID_01 Estoy muy interesado en descubrir nuevas cosas. ID_02 Me gusta estar actualizado con los últimos avances tecnológicos. ID_03 Me siento feliz de usar nueva tecnología. ID_04 Me gusta obtener conocimiento a través de internet. ID_05 Me gusta participar en comunidades online. ID_06 Me gusta navegar y buscar en la web. ID_07 Disfruto comprar por internet	Tipo escala de Likert Valoración de 1 a 5 1=Totalmente en desacuerdo 2= En desacuerdo 3= Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4= De acuerdo y 5= Totalmente de acuerdo * Numérica	Cuestionario adaptado. Interese Digitales. (Hassan, Ramayah, Mohamed, & Maghsoudi, 2015) E-lifestyle, customer satisfaction, and loyalty among the generation y mobile users. 01.
Opinión sobre la Internet	Al respecto de los estilos de vida se plantean dimensiones tales como, Actividades, Interese y Opiniones (AIO) insertas otras variables que ayudan a estructurar el estilo de vida de las personas. Termina siendo un elemento principal pues incluye juicios de valor. (Ramos, 2008; Wells & Tigert, 1977).	Modelamiento de Ecuaciones Estructurales SmartPLS (SEM) Estructural Equation Modeling	OI_01 Positivo para nuestra sociedad. OI_02 Positivo para nuestra cultura. OI_03 Positivo para nuestro sistema educativo. OI_04 Positivo para nuestra economía. OI_05 Bueno para darle felicidad a nuestra vida cotidiana. OI_06 Muy importante para saber acerca de las personas vulnerables y su situación.	Tipo escala de Likert Valoración de 1 a 5 1=Totalmente en desacuerdo 2= En desacuerdo 3= Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4= De acuerdo y 5= Totalmente de acuerdo * Numérica	Cuestionario adaptado. Opinión sobre la Internet (Hassan, Ramayah, Mohamed, & Maghsoudi, 2015) E-lifestyle, customer satisfaction, and loyalty among the generation y mobile users. 01.

Actividades Digitales	Las actividades digitales hoy tienen componentes diversos, no solo los relacionados a la academia o búsqueda especializada, si no también al ocio, aquel que la mayoría de personas aboca su tiempo y la gran parte de ellas son prolongadas, haciendo muchas veces un cambio en el comportamiento y hábitos de vida del estudiante tornándola perjudicial para su rendimiento académico, físico y mental(Kolhar, Kazi, & Alameen, 2021). Rahman (2014)	Modelamiento de Ecuaciones Estructurales SmartPLS (SEM) Estructural Equation Modeling	AD_01 Jugar juegos o escuchar música en línea. AD_02 Comprar productos o servicios. AD_03 Compartir mi opinión en comunidades digitales (Facebook, Twitter, etc.). AD_04 Chatear con mis amigos o compañeros. AD_05 Reservar pasajes en avión/bus, alojamiento, etc. para mis viajes. AD_06 Participar en eventos sociales. AD_07 Leer noticias u obtener información. AD_08 Descargar o ver películas en línea.	Tipo escala de Likert Valoración de 1 a 5 1=Totalmente en desacuerdo 2= En desacuerdo 3= Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4= De acuerdo y 5= Totalmente de acuerdo * Numérica	Cuestionario adaptado. Actividades Digitales (Hassan, Ramayah, Mohamed, & Maghsoudi, 2015) E-lifestyle, customer satisfaction, and loyalty among the generation y mobile users. 02.
Valor de la Internet	El valor hacia la internet es cada día una constante dada sus múltiples opciones que brinda tanto en uso de servicios como adquisición de recursos para su aplicación en las diferentes plataformas y redes sociales, esto facilita la definición del concepto de usuario, sus aptitudes, acciones, etc. Explicados por situaciones concretas (Fernández de la Iglesia, Casal Otero, Fernández Morante, & Cebreiro, 2020).	Modelamiento de Ecuaciones Estructurales SmartPLS (SEM) Estructural Equation Modeling	VI_01 Mejorar nuestra convivencia. VI_02 Mejorar nuestra eficiencia laboral. VI_03 Expandir mi círculo de amigos. VI_04 Mejorar la interacción entre las personas. VI_05 Reducir la interacción física y emocional con los demás. VI_06 Obtener un ambiente de aprendizaje que nos favorezca. VI_07 Obtener nuevos conocimientos.	Tipo escala de Likert Valoración de 1 a 5 1=Totalmente en desacuerdo 2= En desacuerdo 3= Ni en desacuerdo ni de acuerdo 4= De acuerdo y 5= Totalmente de acuerdo * Numérica	Cuestionario adaptado. Valor de la Internet (Hassan, Ramayah, Mohamed, & Maghsoudi, 2015) E-lifestyle, customer satisfaction, and loyalty among the generation y mobile users. 03.

Anexo III. Validación de instrumento

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación:

ESTILO DE VIDA ELECTRÓNICO Y SU INFLUENCIA EN LAS ACTIVIDADES DIGITALES MEDIADA POR EL VALOR DE LA INTERNET, EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS, AREQUIPA 2023.

Instrumento de investigación:

La recopilación de los datos se realizará una adaptación al cuestionario propuesto por (Hassan, Ramayah, Mohamed, & Maghsoudi, 2015) en E-lifestyle, customer satisfaction, and loyalty among the generation mobile users. Se mide cuatro dimensiones con 28 ítems correspondientes.

De las variables; Intereses Digitales con total de 07 ítems, para Opinión sobre la internet, se cuenta con 05 ítems, así mismo, para Valor de la Internet se tienen 07 ítems, por último de la variable Actividades Digitales con 04 ítems. Se propone previamente una evaluación estadística por homologación para encontrar su relación de confiabilidad del instrumento y así su validez.

CRITERIO DE VALIDACIÓN	APRECIACIÓN			
	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente
• Presentación del instrumento	X			
• Claridad en la relación de los ítems.	X			
• Pertinencia con las variables e indicadores	X			
• Relevancia del contenido	X			
• Factibilidad de la aplicación	X			

Validado por : Dr. Olger A. Gutiérrez Aguilar – Investigador RENACYT.
Lugar de Trabajo : Universidad Católica de Santa María
Cargo : Docente de la Universidad Católica de Santa María
Correo : ogutierrez@ucsm.edu.pe
Teléfono : 958320001

Observaciones: Habiendo analizado el instrumento mencionado, se determina que es APLICABLE y se integra a la naturaleza de la investigación la que permitirá recolectar los datos de estudio sin mayor problema.

Firma _____
DNI. 29456811

Anexo IV. Estadísticas complementarias

Evaluación del modelo de medida de constructos reflexivos.

	Alfa de Cronbach	rho_A	Fiabilidad compuesta (pc)	Varianza extraída media (AVE)
Actividades Digitales	,709	,706	,839	,635
Intereses Digitales	,889	,890	,918	,693
Opinión sobre la internet	,846	,847	,890	,620
Valor de la internet	,753	,777	,857	,668

Anexo V. Base de datos

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1	Sexo	Edad	EA1	EA2	EA3	EA4	EA5	EA6	EA7	EA8	EI1	EI2	EI3	EI4	EI5	EI6	EI7	EO1	EO2
2	2	21	3	4	5	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	21	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	2	22	3	2	4	5	2	4	3	3	4	5	5	4	3	4	2	5	4
5	2	23	5	3	2	5	5	4	4	5	5	4	4	5	3	5	3	4	4
6	2	21	5	5	2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4
7	2	20	4	3	2	2	4	1	4	2	3	4	3	4	4	4	3	4	3
8	2	22	3	3	4	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4
9	1	17	5	3	3	4	2	2	4	4	4	3	3	4	3	5	3	3	3
10	2	22	4	3	2	5	5	5	2	2	5	4	5	4	4	4	4	4	4
11	2	23	5	4	3	4	2	3	4	5	5	3	5	4	3	4	5	5	5
12	2	17	3	2	3	5	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5
13	1	25	5	3	2	5	2	2	4	4	4	3	3	3	2	3	1	5	5
14	2	20	4	4	2	5	2	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	3
15	2	21	4	1	2	4	1	1	2	4	4	4	4	4	4	2	5	4	4
16	2	22	5	3	1	3	3	3	5	4	5	5	5	4	5	3	4	2	3
17	2	21	5	3	1	5	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5
18	2	25	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
19	1	17	4	2	3	5	1	2	4	5	4	5	5	5	4	4	3	5	5
20	2	20	4	2	1	5	2	3	4	3	4	3	3	4	3	5	2	5	4
21	1	21	4	4	2	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	2
22	2	19	4	2	5	5	1	2	3	2	5	2	3	2	3	2	3	4	3
23	1	18	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4
24	1	25	2	3	1	4	1	1	3	4	2	4	5	4	4	4	3	5	3
25	1	25	5	3	1	4	4	1	5	4	5	5	5	5	4	5	2	5	3
26	1	21	5	2	1	5	2	5	4	4	5	4	4	5	3	5	3	5	5
27	2	22	4	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4
28	2	24	4	3	1	5	2	1	5	4	5	3	3	5	1	5	3	5	5
29	1	23	3	2	4	5	2	2	3	3	4	4	3	4	3	5	3	3	4
30	1	25	4	4	2	4	3	3	4	5	5	4	3	4	3	4	4	4	2
31	1	17	5	3	4	5	2	2	4	5	4	3	5	5	3	4	3	5	4
32	2	22	3	4	2	5	5	3	4	5	5	4	4	4	3	5	3	4	4
33	2	23	4	4	1	5	3	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4
34	2	22	5	3	4	5	2	5	2	5	5	4	3	3	3	4	5	3	2
35	2	20	2	2	1	5	2	1	3	5	3	2	2	2	2	2	2	3	3
36	1	21	3	4	5	5	3	3	5	5	4	5	5	5	3	3	4	3	3
37	1	21	3	5	1	2	3	2	4	1	5	4	5	5	1	5	5	5	5
38	2	23	5	3	2	5	3	3	3	4	3	4	5	4	2	5	3	4	4
39	2	22	4	3	1	5	4	2	4	5	5	3	4	4	2	4	4	3	5
40	2	20	1	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4
41	2	20	3	3	3	5	1	4	5	5	3	2	3	4	1	5	2	5	5
42	2	25	5	3	1	5	2	1	4	5	5	3	3	4	4	3	1	3	5
43	2	21	2	2	2	4	3	1	5	4	4	3	3	5	3	4	2	4	4
44	2	23	4	1	1	2	2	1	3	5	1	1	2	5	1	5	1	3	3
45	2	24	4	3	2	5	3	1	4	1	5	5	5	5	1	1	3	3	3

T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD
EO3	EO4	EO5	EO6	EV1	EV2	EV3	EV4	EV5	EV6	EV7
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	5	5	5	3	5	3	2	5	3	5
5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	5
5	4	4	4	3	4	5	5	3	5	5
5	5	5	5	3	5	5	4	2	5	5
3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3
3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5
3	4	5	4	3	3	3	3	4	3	4
3	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4
5	5	2	4	3	4	2	2	4	5	5
3	4	5	5	3	4	4	4	5	3	4
5	5	4	5	3	5	5	5	2	5	5
5	5	3	5	2	5	5	4	5	4	5
5	4	5	5	2	2	3	3	4	4	5
4	5	2	3	2	5	4	3	4	4	5
4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4
5	5	5	5	3	4	3	3	4	3	4
5	5	4	3	5	5	5	3	3	5	5
4	4	2	2	2	4	3	3	4	4	5
5	5	1	5	3	2	4	3	5	3	5
4	4	2	2	1	4	5	3	1	4	2
4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5
4	4	3	3	3	4	1	1	3	4	5
5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5
5	5	5	4	4	4	3	5	3	3	4
5	4	1	5	2	3	1	1	4	4	5
4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	5
4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4
5	5	3	5	3	5	5	4	4	5	5
4	5	5	5	5	3	4	3	3	3	4
4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4
4	4	1	3	3	4	3	1	5	3	4
2	3	2	1	2	3	3	1	5	3	2
4	4	3	5	3	4	4	4	3	4	5
5	5	3	4	3	4	4	3	3	4	5
5	5	3	4	3	4	5	3	3	5	5
5	5	3	5	1	3	4	2	2	3	5
5	4	4	5	4	4	5	5	3	3	5
5	5	3	3	2	2	3	4	1	3	5
5	5	2	5	1	2	1	1	1	5	5
3	5	4	5	3	4	4	3	4	4	5
4	3	2	5	2	2	3	3	5	4	4
3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
46	2	21	5	3	2	5	3	4	5	2	4	3	4	5	3	3	3	4	4
47	1	23	5	4	1	5	1	1	5	5	3	1	1	1	5	2	4	5	5
48	2	22	4	5	3	5	4	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5
49	1	22	4	3	4	5	3	4	5	1	5	4	5	5	4	5	4	5	5
50	1	25	5	1	5	5	2	4	5	1	5	5	5	5	5	5	3	5	5
51	1	19	5	3	4	5	1	4	4	5	4	4	5	5	4	5	2	5	5
52	1	21	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	5	5
53	2	21	1	1	1	5	1	1	3	4	5	2	2	3	1	3	1	3	4
54	2	19	1	4	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
55	1	22	4	2	2	5	1	1	4	2	4	3	3	3	2	3	2	4	3
56	2	22	4	3	4	5	1	1	5	4	4	3	4	4	4	4	3	5	5
57	2	20	3	1	1	5	1	2	4	2	3	2	2	3	2	4	1	4	4
58	1	25	3	1	2	3	1	1	4	4	3	2	3	3	5	5	1	5	4
59	2	25	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
60	2	20	5	3	2	3	3	2	3	1	4	4	4	4	2	4	4	5	3
61	2	21	5	5	4	5	4	3	5	5	5	3	3	3	5	5	4	4	4
62	2	21	4	2	2	5	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	5	4
63	2	25	4	1	4	4	2	2	5	5	4	3	3	4	4	5	1	2	2
64	2	25	4	3	3	5	3	2	4	5	3	3	4	4	3	4	3	3	3
65	1	24	3	4	3	5	3	2	4	1	5	5	5	5	4	5	4	4	5
66	2	20	5	4	2	5	4	2	5	5	4	3	5	5	2	4	4	4	4
67	2	23	1	3	3	5	5	2	5	5	5	5	5	5	1	5	5	3	3
68	2	21	4	3	2	5	3	4	3	5	4	3	4	4	2	3	3	4	4
69	2	21	5	3	3	5	1	2	5	5	5	5	5	5	4	5	2	5	5
70	2	21	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	3	3	3	5	5	5
71	2	21	3	3	2	5	3	2	4	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4
72	1	21	2	2	2	5	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	4	3
73	2	21	5	4	4	5	3	5	5	4	5	4	3	4	4	4	3	5	4
74	1	18	4	1	4	4	1	3	5	4	4	3	3	5	5	5	1	3	4
75	2	21	5	4	2	5	4	3	4	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5
76	2	21	5	5	3	4	2	3	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	5
77	2	20	4	1	5	4	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5
78	2	22	3	3	4	2	4	1	4	2	3	4	4	4	4	4	1	3	4
79	2	22	3	2	2	5	5	4	5	5	3	4	3	5	5	5	3	5	5
80	2	22	4	3	3	5	1	3	3	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4
81	2	21	3	2	4	5	1	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	3	2
82	2	21	5	3	3	4	3	2	3	3	5	3	5	4	4	4	3	4	3
83	2	21	5	5	3	5	5	3	4	2	5	5	5	5	3	5	5	3	5
84	2	23	4	2	1	5	3	2	5	4	4	4	3	4	4	4	5	3	3
85	1	24	5	5	1	4	5	3	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5
86	1	22	2	1	2	4	1	1	2	2	4	4	4	3	3	3	1	4	4
87	2	21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1
88	1	23	4	2	4	3	2	1	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	3
89	2	19	4	4	4	5	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4
90	2	21	5	5	3	5	3	3	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	4

T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD
5	5	3	5	3	4	5	5	4	5	5
5	5	5	5	3	5	3	2	4	3	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	4	4	5	5	4	3	4	5
3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	4	4	4	3	3	4	2	5
5	5	3	1	3	3	3	3	4	3	3
4	3	3	5	3	3	3	5	5	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	4	3	2	2	3	3	2	4	5	5
5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5
4	4	3	5	2	4	4	4	3	3	4
5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5
4	4	3	4	2	5	5	4	5	4	5
2	5	4	4	1	3	3	2	5	3	3
4	4	3	5	3	4	5	4	3	3	4
5	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5
2	3	2	1	3	4	2	2	1	4	4
4	5	3	4	2	3	4	3	4	3	4
5	5	5	4	4	5	5	3	3	5	5
4	4	4	4	4	4	2	3	1	4	4
3	5	5	5	3	5	3	3	3	3	5
5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5
5	5	5	5	3	5	3	2	4	3	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
3	4	2	4	1	3	3	2	4	2	3
5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4
3	4	4	4	3	5	5	4	5	5	4
4	4	3	4	3	5	5	5	4	4	4
5	5	3	5	3	5	4	3	5	4	5
5	5	2	4	3	4	4	1	1	4	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	4	4	5	5	4	1	4	5
5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5
4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	4
4	4	3	4	2	3	4	3	3	2	4
4	4	3	3	3	4	4	2	1	4	5
5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4
3	2	3	2	2	4	3	3	4	3	3
5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4
4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4
1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5
4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4
4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
91	2	21	4	3	3	5	3	3	4	2	4	3	4	4	4	5	3	3	3
92	2	21	3	2	4	3	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3
93	2	23	4	2	2	4	3	3	5	5	4	4	5	5	3	5	3	5	5
94	2	21	3	3	4	5	1	1	3	4	3	2	2	2	2	3	3	3	4
95	1	21	2	1	2	4	1	1	3	5	4	4	4	5	2	4	3	4	4
96	2	21	5	2	2	5	1	3	4	5	3	2	4	5	3	5	1	3	3
97	2	25	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	3	3
98	2	20	5	1	1	3	1	3	5	4	4	3	4	4	3	3	1	5	4
99	2	25	4	4	5	2	2	2	5	3	5	5	5	5	3	4	5	5	5
100	2	21	3	4	5	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
101	1	17	4	1	2	3	1	3	5	5	5	5	5	5	3	5	3	4	3
102	1	17	3	3	3	4	1	3	5	3	5	5	5	5	4	5	3	5	4
103	2	19	4	1	4	3	1	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	4	4
104	1	17	4	1	3	2	1	3	3	2	3	4	3	3	3	2	1	3	3
105	2	17	2	1	3	5	1	4	5	3	5	5	5	5	4	5	1	5	5
106	2	17	4	3	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4
107	1	17	4	1	1	3	1	1	3	1	4	2	3	3	1	3	1	3	5
108	2	18	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5
109	2	17	3	2	4	3	1	2	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	5
110	2	17	4	1	3	2	1	1	4	4	5	4	4	5	4	3	1	3	3
111	2	17	5	2	4	5	2	3	5	4	4	4	5	5	3	5	2	5	4
112	1	17	4	4	3	5	3	3	5	3	5	5	5	4	3	5	4	3	4
113	1	20	5	2	1	3	1	2	4	5	5	4	3	5	2	5	3	3	3
114	2	18	5	1	4	5	1	4	5	2	5	4	5	5	5	4	3	4	4
115	2	17	5	3	4	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4
116	1	17	4	5	2	5	5	1	3	4	4	5	5	4	3	5	5	4	4
117	2	18	3	2	3	5	1	2	3	3	5	3	5	5	2	4	2	5	5
118	2	18	2	2	2	4	1	3	2	3	1	1	2	1	1	1	2	3	2
119	1	17	5	2	2	3	1	3	3	2	4	3	4	4	3	3	2	3	5
120	2	18	4	5	3	3	1	4	4	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5
121	1	18	5	3	3	5	3	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4
122	1	19	3	5	2	5	3	3	3	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5
123	1	18	3	1	4	5	1	1	2	4	3	2	2	3	4	4	1	5	4
124	2	18	1	2	3	3	1	1	3	2	5	2	2	4	2	5	2	4	3
125	2	17	3	1	1	3	1	1	3	4	3	2	3	3	2	3	1	3	3
126	2	18	4	3	3	5	2	3	4	5	4	4	5	5	3	5	3	5	4
127	1	18	3	3	1	5	1	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
128	1	18	4	5	5	5	3	5	4	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5
129	2	18	5	4	5	3	2	4	5	4	5	3	4	5	2	5	4	5	5
130	2	18	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	3	3
131	1	17	3	4	1	4	3	2	3	4	2	4	4	3	2	2	5	3	3
132	2	18	4	3	1	5	2	2	5	3	5	3	3	4	3	4	3	5	4
133	1	21	2	4	1	1	5	2	3	2	5	4	5	4	3	3	5	4	4
134	2	17	4	1	3	3	1	1	3	2	3	2	3	3	3	2	1	3	3
135	1	17	4	2	4	5	1	4	5	2	5	5	4	5	2	4	1	3	3

T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD
4	2	2	3	3	4	4	5	3	4	4
3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	4
5	3	5	4	4	4	3	3	2	5	5
4	4	3	5	2	3	3	2	3	3	3
3	3	5	4	4	5	3	2	2	1	5
3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4
4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4
5	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5
5	5	4	4	3	5	2	4	4	4	4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	3	2	3	3	5	5	3	5	4	5
5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	5
5	5	4	5	3	4	4	4	1	5	5
5	4	2	3	2	3	3	3	1	4	3
5	5	3	4	2	5	4	3	3	4	5
4	4	4	5	4	5	4	5	3	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	5
5	5	1	5	3	5	4	4	5	3	5
3	4	4	4	2	5	4	3	4	5	5
4	4	3	4	4	3	4	4	1	3	5
5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5
4	4	3	4	2	4	4	2	2	3	5
3	3	4	4	4	5	5	5	3	4	5
5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5
5	5	4	5	1	5	5	5	1	4	5
4	5	5	5	2	4	5	4	3	5	5
5	5	4	3	4	3	5	4	4	4	5
3	2	2	4	2	4	4	4	3	2	4
4	4	4	5	4	5	5	5	2	5	5
5	5	4	4	4	5	4	4	3	5	5
4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	5
5	5	5	5	4	4	4	2	3	4	5
5	4	5	4	4	3	4	3	3	5	5
4	3	3	4	2	3	3	3	5	4	4
4	3	2	3	2	4	3	2	4	3	3
5	5	4	5	3	4	4	4	2	3	5
3	5	1	5	3	3	3	4	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5
5	5	3	4	5	4	4	4	5	5	5
5	4	5	5	4	5	5	5	3	4	5
4	4	5	3	4	3	5	4	2	3	3
5	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4
5	5	3	4	1	5	2	3	1	2	4
4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	5
5	5	3	4	3	5	4	5	4	5	5

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
136	1	21	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	5	3
137	2	21	4	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
138	1	18	2	1	1	3	1	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3
139	2	17	5	1	4	5	1	4	4	4	5	5	5	5	5	5	2	3	4
140	2	17	3	1	1	5	1	1	1	2	3	4	5	4	1	2	1	5	4
141	1	17	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	1	4	2
142	2	18	5	3	4	5	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5
143	1	20	1	3	4	4	5	5	3	5	3	3	2	2	3	3	3	3	3
144	1	18	2	2	3	4	1	2	3	4	4	4	3	4	3	5	2	3	5
145	1	17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	3
146	2	18	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	1	4	5
147	2	20	5	4	2	5	3	1	4	2	4	4	4	4	2	4	4	5	5
148	1	17	4	3	1	4	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	2	4	4
149	1	17	5	1	1	3	1	3	4	1	5	5	5	5	3	5	1	3	4
150	1	17	2	1	2	4	1	3	4	1	5	4	5	4	3	4	1	5	4
151	1	18	5	3	1	3	1	2	3	3	4	4	4	3	1	4	3	3	3
152	1	17	3	1	2	5	1	2	4	3	4	4	5	3	3	5	2	3	4
153	1	17	3	4	1	5	2	3	3	4	3	4	5	4	2	3	4	4	3
154	1	21	5	5	5	5	3	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4
155	1	18	2	1	3	3	1	3	4	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4
156	1	19	4	2	1	5	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4
157	2	17	1	5	1	5	1	1	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5
158	2	17	4	3	2	3	1	2	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3
159	1	17	5	4	4	2	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
160	2	17	4	1	2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	1	4	4
161	1	17	5	3	3	5	1	1	3	5	3	2	2	5	2	4	3	4	5
162	2	18	2	1	1	2	1	1	4	2	5	5	5	5	2	5	1	5	3
163	1	17	5	2	4	4	2	3	3	4	5	5	4	4	3	5	3	5	4
164	2	19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
165	1	21	4	2	1	4	1	1	4	1	4	4	2	4	1	4	2	3	3
166	1	21	3	2	4	4	2	3	4	3	4	4	4	5	3	4	2	3	4
167	1	17	5	1	1	5	1	1	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5
168	2	17	3	2	1	5	1	1	3	1	2	2	3	3	1	2	2	3	2
169	1	17	4	2	2	5	1	2	4	3	5	4	5	4	3	5	3	5	4
170	1	17	2	3	1	3	1	1	3	3	4	4	4	3	1	3	2	4	3
171	2	18	1	2	1	2	1	1	5	1	5	5	1	5	1	5	1	5	1
172	1	20	3	5	4	4	5	2	5	3	5	4	5	5	3	4	3	3	3
173	2	18	2	2	4	4	1	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4
174	2	17	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	5	5
175	2	17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
176	1	20	3	2	2	2	2	2	4	3	3	4	4	4	2	3	2	4	3
177	1	17	5	1	4	3	2	3	3	1	4	2	2	5	4	2	1	4	4
178	1	17	5	4	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	3
179	1	20	2	2	1	2	3	3	5	3	5	5	5	5	3	4	2	3	3
180	1	17	3	1	1	4	1	2	5	2	3	3	2	3	1	2	1	4	4

T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD
5	5	3	4	3	5	4	5	3	3	5
5	5	4	5	4	3	4	4	5	5	5
3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2
3	3	4	3	5	5	5	5	4	4	5
5	5	4	4	2	4	4	2	2	4	4
3	4	2	3	2	4	4	2	2	3	4
5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5
3	3	2	2	4	2	2	2	3	3	2
4	2	4	4	3	4	4	3	2	5	5
5	5	5	5	3	5	5	5	3	3	5
5	5	4	5	5	5	1	5	1	5	5
5	5	3	4	1	3	1	2	4	4	5
3	4	4	3	3	3	4	5	3	2	2
5	5	3	4	3	5	5	5	3	5	5
5	5	5	5	2	3	4	3	3	5	5
2	4	3	4	2	4	4	4	3	4	5
5	4	3	5	3	3	5	5	3	5	4
4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4
5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5
5	5	5	5	5	5	1	1	1	5	5
3	3	3	5	3	3	4	3	4	3	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	3	4	2	5	5	3	4	4	5
5	5	3	5	3	5	3	2	1	5	5
5	4	3	5	3	4	4	3	3	3	4
5	5	5	4	5	5	5	5	2	4	5
3	5	4	4	2	4	4	2	4	2	5
3	4	4	5	4	3	5	5	4	4	5
5	5	4	5	5	3	5	5	4	4	5
4	2	2	3	3	4	4	3	4	4	4
5	5	3	4	3	5	4	3	4	5	5
3	3	3	2	2	4	4	3	3	2	4
5	1	1	5	1	5	1	5	1	5	5
4	4	4	5	1	4	3	4	5	1	4
4	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3
5	5	3	4	3	4	3	4	4	4	4
1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1
4	3	3	3	1	2	2	3	1	2	4
2	4	5	3	2	3	5	1	5	1	4
4	4	4	4	4	5	5	5	3	4	5
3	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5
5	4	3	2	4	5	5	5	5	5	5

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
181	1	22	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
182	1	17	5	1	3	2	1	3	3	1	2	4	4	2	3	2	1	5	4
183	1	20	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	5	3	3	4	3
184	2	17	4	2	3	5	1	5	5	3	4	4	4	5	3	5	3	4	3
185	1	17	5	1	1	3	1	1	3	1	1	1	4	3	1	5	1	3	3
186	2	20	4	5	3	5	4	1	3	5	5	5	5	5	2	5	4	4	4
187	1	17	4	1	1	5	1	1	1	3	3	2	3	4	3	5	1	3	3
188	2	19	4	1	4	5	1	3	5	5	3	3	3	4	3	4	1	4	4
189	2	18	4	3	2	5	3	3	4	2	3	3	4	4	3	5	4	4	4
190	2	17	5	2	3	3	1	1	3	3	2	2	3	4	4	4	1	3	3

T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	3	4	4	5	5	5	3	4	3
5	3	3	3	3	4	4	4	5	4	3
5	4	3	4	3	4	5	3	3	3	5
4	5	4	5	3	3	5	4	3	4	5
5	5	1	5	1	4	1	1	5	2	5
4	5	3	3	2	4	3	3	3	3	5
4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4
4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5
4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	5

Anexo V. Cronograma de trabajo

Tiempo	2022 - 2023															
	DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO			
Actividades	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Implementación del proyecto																
Presentación del proyecto																
Estructuración de datos																
Levantamiento de observaciones																
Presentación de informe																
Sutentación Tesis																