



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN

COMUNICACIÓN SOCIAL

MODALIDAD PRESENCIAL

DOCUMENTO PROBATORIO DIMENSIÓN PRÁCTICA DEL
EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN: COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA

DIFUSIÓN DE CONTENIDOS DE ENTRETENIMIENTO EN MEDIOS DIGITALES Y SU
IMPACTO EN LA CALIDAD DE VIDA DE LOS HABITANTES DE LA PARROQUIA
SAN LUIS DE PAMBIL AÑO 2022

AUTORA:

VALENCIA PÁRRAGA MARJURY LISBETH

DIRECTOR:

MSC. PALMA SOSA TIYLOR IVÁN

QUEVEDO- LOS RÍOS – ECUADOR

2023



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN



DEDICATORIA

Dedico esta tesina de manera muy especial a Dios, a mis padres y mi hermano. A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome, guiándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo incondicional en todo momento, a mi hermano porque ha sido el motor y mi mayor motivación ya que quiero dejar un legado de dedicación y que tenga siempre en su corazón la fortaleza para luchar por sus propias convicciones, a mi novio que constantemente ha sido ejemplo de perseverancia. Depositando su entera confianza en cada reto que se me presentaba sin dudar ni un solo momento en mi inteligencia y capacidad. Es por ellos que soy lo que soy ahora. Los amos con mi vida.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN



AGRADECIMIENTO

El principal agradecimiento a Dios quien me ha guiado y me ha dado la fortaleza para seguir adelante.

La Universidad me dio la bienvenida como tal, las oportunidades que me han brindado son incomparables es por eso que agradezco a mis maestros por sus conocimientos compartidos, a mis padres, hermano y a mi novio quienes me han impulsado a ser mejor cada día por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios. A mis familiares que de una u otra manera me apoyaron en este camino llamado Universidad.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN SOCIAL



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Valencia Párraga Marjury Lisbeth, portadora de la cédula de ciudadanía 0202216453, en calidad de autor (a) del Informe Final de la dimensión practica dele examen complexivo de grado, previo a la Obtención del Título de Licenciada en la de Carrera de Comunicación social, declaro que soy autor (a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema: DIFUSIÓN DE CONTENIDOS DE ENTRETENIMIENTO EN MEDIOS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA CALIDAD DE VIDA DE LOS HABITANTES DE LA PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL AÑO 2022

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

Valencia Párraga Marjury Lisbeth
CI. 0202216453



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE L
EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL



CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL
DOCUMENTO PROBATORIO DIMENSIÓN PRACTICA DEL
EXAMEN COMPLEXIVO PREVIO A LA SUSTENTACIÓN

Quevedo, 2022

En mi calidad de Tutora del documento probatorio dimensión practica del examen complejo, designado por el Consejo Directivo mediante resolución CD- FAC.C.J. S.E-SO-005-RES-001-2023 certifico que el Srta. Valencia Párraga Marjury Lisbeth.

Desarrollado el documento probatorio practica del examen complejo:

DIFUSIÓN DE CONTENIDOS DE ENTRETENIMIENTO EN MEDIOS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA CALIDAD DE VIDA DE LOS HABITANTES DE LA PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL AÑO 2022.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca del documento probatorio practica del examen complejo y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSC. PALMA SOSA TIYLOR IVÁN

RESUMEN

La cultura de entretenimiento es una poderosa herramientas que emplean los medios digitales para ofrecer al público diversos espacios de contenidos de acuerdo a sus gustos y preferencias En la actualidad el desarrollo tecnológico ha variado su posición ha pasado de ser herramientas virtuales que ayudan con las tareas o ser eficientes canales de comunicación para convertirse en un medio productor de espectáculos el cual tienen una demanda extraordinaria a tal punto que cada contenido de entretenimiento que se presenta tiene millones de visitas, descargas y son financiados para dar continuidad dejando jugosos dividendos lo cual es muy productivo para continuarlos haciendo. La presente investigación tiene como objetivo analizar la difusión de contenidos de entretenimiento en medios digitales y su impacto en la calidad de vida de los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil para lo cual se aplicarán métodos, tipos de investigación, técnicas e instrumentos que inician con la recopilación de información bibliográfica, estadística, descriptiva, explicativa. Teniendo como conclusión que existen diversos tipos de entretenimiento en los medios digitales, cada uno de

ellos tienen un propósito captar la atención del usuario. No obstante, es necesario discernir lo que se observa y los efectos que puede generar en la salud física y psicológica afectando la calidad de vida de las personas por lo cual es necesario entender lo que está bien y mal para ver en familia.

Palabras clave: Contenidos De Entretenimiento, Medios Digitales, Impacto En La Calidad

ABSTRACT

Entertainment culture is a powerful tool that uses digital media to offer the public various content spaces according to their tastes and preferences. Currently, technological development has changed its position, it has gone from being virtual tools that help with homework or being efficient communication channels to become a means of producing shows which are in extraordinary demand to such an extent that each entertainment content that is presented has millions of visits, downloads and is financed to continue leaving juicy dividends which is very productive. to continue doing them. The objective of this research is to analyze the diffusion of entertainment content in digital media and its impact on the quality of life of the inhabitants of the San Luis de Pambil parish, for which methods, types of research, techniques and instruments that initiate with the collection of bibliographic, statistical, descriptive, explanatory information. Having as a conclusion that there are various types of entertainment in digital media, each of them has a purpose to capture the user's attention. However, it is necessary to discern what is observed and the effects it can generate on physical

and psychological health, affecting people's quality of life, for which it is necessary to understand what is good and what is bad to see as a family.

Keywords: Entertainment Content, Digital Media, Impact on Quality



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL



RESULTADO DE GRADUACIÓN DE LA DIMENSIÓN ESCRITA DE LA MODALIDAD EXAMEN COMPLEXIVO.

EL TRIBUNAL EXSEÑADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: DIFUSIÓN DE CONTENIDOS DE ENTRETENIMIENTO EN MEDIOS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA CALIDAD DE VIDA DE LOS HABITANTES DE LA PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL AÑO 2022

MSC. PALMA SOSA TIYLOR IVÁN
OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

W

DELEGADO DE LA DECANA

V

DELEGADO DEL CIDE

P

PROFESOR ESPECIALISTA

Valencia Párraga Marjury Lisbeth

EGRESADO (A)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL



Quevedo, 2023

**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES EN
EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del documento probatorio dimensión practica del examen complejo
la Srta. Valencia Párraga Marjury Lisbeth Con el tema: DIFUSIÓN DE CONTENIDOS DE
ENTRETENIMIENTO EN MEDIOS DIGITALES Y SU IMPACTO EN LA CALIDAD DE
VIDA DE LOS HABITANTES DE LA PARROQUIA SAN LUIS DE PAMBIL AÑO 2022

Certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Anti plagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de [%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución. Considerando que, en el documento probatorio dimensión practica del examen complejo el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

MSC. PALMA SOSA TIYLOR IVÁN
DOCENTE DE LA FCJSE.

Contenido

TEMA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL	iv
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
RESULTADO DE GRADUACIÓN DE LA DIMENSIÓN.	viii
CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES.....	ix
INTRODUCCIÓN	1
I. DESARROLLO	3
1.1.DEFINICIÓN DEL TEMA CASO DE ESTUDIO	3

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.4. OBJETIVO	5
1.4.2 Objetivo específicos.....	5
1.4 SUSTENTO TEÓRICO.....	6
Contenidos de entretenimiento	6
Las plataformas de streaming	6
Medios digitales.....	7
Herramientas virtuales	7
Los Medios Digitales y su importancia en la actualidad	8
Calidad de vida	8
Desarrollo social	8
Los efectos sociales de la tecnología	10
Calidad de vida digital	10
1.7 TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	11
Tipos de investigación	11
Investigación bibliográfica.....	11
Investigación de campo.....	11
Métodos, técnicas e instrumento.....	12
Método deductivo – Inductivo.....	12
Método Analítico	12
Técnicas	12

Encuesta	12
Instrumentos.....	13
Población y muestra de investigación.....	13
Población.....	13
Muestra	13
2. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
2.1 SITUACIONES DETECTADAS	22
2.2 SOLUCIONES PLANTEADAS	23
Bibliografía	27

Índice de tablas

Tabla 1.-Contenido de entretenimiento.....	15
Tabla 2.-Entretenimiento	16
Tabla 3.-Medios digitales.....	17
Tabla 4.-Calidad de vida.....	18
Tabla 5.-Supervisión.....	19
Tabla 6.-Calificación de contenidos	20

Tabla 7.-Impacto cultural.....	201
--------------------------------	-----

Índice de figuras

Figura 1.-Contenido de entretenimiento	15
--	----

Figura 2.-Entretenimiento	16
---------------------------------	----

Figura 3.-Medios digitales	17
----------------------------------	----

Figura 4.-Calidad de vida.....	18
--------------------------------	----

Figura 5.-Supervisión.....	19
----------------------------	----

Figura 6.-Calificación de contenidos	20
--	----

Figura 7.-Impacto cultural	21
----------------------------------	----

Figura 8.-Impacto cultural	21
----------------------------------	----

INTRODUCCIÓN

EL mundo contemporáneo con la llegada del internet, los medios digitales ha sido un elemento decisivo que ha permitido interconectar a una velocidad dominante logrando una comunicación instantánea, páginas web de contenido informativo, herramientas virtuales que permiten hacer cualquier labor, que más antes demandaba la presencia humana para realizarla, dotando de esta forma a las personas de todas las herramientas para intercambiar contenido, subir videos, enviar audios, chatear en vivo y no depender de los tradicionales medios de comunicación que por años monopolizaron la forma de transmitir información y difundir contenidos de entretenimiento.

La cultura de entretenimiento es una poderosa herramientas que emplean los medios digitales para ofrecer al público diversos espacios de contenidos de acuerdo a sus gustos y preferencias los cuales van desde una programación deportiva, películas, novelas, música, series, animes, dramatizaciones, programas culturales el cual es subido a las diferentes plataformas digitales engancho al público para que este a su vez interactúe y participe activamente y que su voz sea escuchada tocando temas sociales que son de distracción y recreación debido a la variedad en la parrillada de entretenimiento que se ofrece a un público que cada día demanda más este tipo de producto.

En la actualidad el desarrollo tecnológico ha variado su posición ha pasado de ser herramientas virtuales que ayudan con las tareas o ser eficientes canales de comunicación para convertirse en un medio productor de espectáculos el cual tienen una demanda extraordinaria a tal punto que cada contenido de entretenimiento que se presenta tiene millones de visitas, descargas y son financiados para dar continuidad dejando jugosos dividendos lo cual es muy productivo para continuarlos haciendo.

La presente investigación se centra en analizar la difusión de contenidos de entretenimiento en los medios digitales y su impacto en la calidad de vida de los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil, al ser una comunidad rural se puede observar que sus habitantes gustan de observar este tipo de contenidos de entretenimiento los cuales les generan distracción, relajación, placer y ocio generando endorfinas que mejoran la calidad de vida y evita el estrés el cual es contraproducente para la salud olvidándose de esta manera de sus tareas cotidianas.

No obstante, no todos los contenidos de entretenimientos que se presenta tiene un aporte significativo en la calidad de vida, ya que estos están diseñados para captar la atención del público tienen un formato que altera la realidad donde se difunde odio, envidia, conductas y comportamiento disfuncionales, acompañados por un contenido violento, imágenes de desnudos, argumentos subidos de tonos influyendo en las emociones de quienes observan afectando seriamente su estado psicológico y por ende su calidad de vida al no saber diferenciar la realidad con la ficción.

Para el desarrollo del estudio investigativo se utilizaron métodos, tipos de investigación, técnicas e instrumentos que inician con la recopilación de información bibliográfica, estadística, descriptiva, explicativa del tema relacionado a la industria de la cultura del entretenimiento en los medios digitales, posterior a ello se formulará un cuestionario de preguntas que será aplicado en los habitantes de la parroquia el cual servirá como una fuente primaria para obtener información y elaborar los resultados finales respaldando los objetivos planteados desde el inicio del estudio.

I. CAPITULO

1.1.DEFINICIÓN DEL TEMA CASO DE ESTUDIO

Difusión de contenidos de entretenimiento en medios digitales y su impacto en la calidad de vida de los habitantes de la parroquia San Luis De Pambil año 2022

1.2PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Una de las problemáticas que se ha podido observar en los diversos contenidos de entretenimientos en los medios digitales en la actualidad en la llamada inclusión de género forzada al tratar de imponer lo que consideran políticamente correcto que es exteriorizar a las personas de acuerdo su color de piel, identidad sexual o con necesidades distintas a las normativas establecidas por la sociedad en la familia aunque ello no se ajuste a la realidad de esta manera se tergiversan las características de personajes y se juega con las emociones de quienes observan este tipo de entretenimiento.

Los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil no son ajenos a disfrutar este tipo de contenido no obstante la influencia de cierta programación de entretenimiento ha contribuido en los más jóvenes culturalmente, algunos de ellos aprueban una nueva manera de vestir, hablar olvidando su sentido de pertenencia y adaptándose a nuevos patrones de aprendizaje lejos de los valores aprendidos con una conducta poco social afectado no solo su calidad de vida, sino de todo su entorno al no tener una comunicación asertiva con las personas que lo rodean.

Si bien es cierto los medios digitales son poderosas herramientas de entretenimiento es necesario concientizar su uso de una forma adecuada observar un tipo de contenido que aporte al intelecto y educación mejorando la calidad de vida de todos, la investigación que se presenta tendrán un aporte significativo en los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil quienes pueden conocer la importancia que tienen los medios digitales y discernir a libre elección el contenido que es adecuado para su consumo y de su familia.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se justifica por la importancia que tiene la disfunción de los contenidos de entretenimiento en los medios digitales y su impacto en la calidad de vida de los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil, al ser medios que facilitan el acceso donde se puede intercambiar información de forma libre existen diversos contenidos de género violento que no son apropiados para menores los cuales son creados con el fin de captar la atención monetizar los videos para tener más seguidores, descargas, like de manera que algunos de los contenido son negativo y puede repercutir en el estado moral de las personas que lo observan en el presente caso los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil.

El análisis de la difusión de los contenidos de entretenimientos en los medios de digitales se los efectúa para conocer el impacto en la calidad de vida de los ciudadanos determinando que hoy en día existe una avalancha de entretenimiento de toda clase dirigido al espectador desde películas, música llenos de insinuaciones de índole sexual, violento carente de valores morales muchos de los jóvenes de la parroquia ven este tipo de contenido sin una guía que los oriente en que este prototipo de distracción puede ser negativo para su desarrollo psicológico afectando su estado emocional conducta y comportamiento asumiendo que lo que observan es cotidiano que pase en la vida real ante esta problemática se espera contribuir forma

positiva mediante la investigación con información que concientice a los jóvenes que ver y los padres a limitar los horarios y supervisar los que sus hijos observan.

Los principales beneficiados de la investigación serán los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil quienes conocerán la importancia y función que tienen los medios digitales, mediante los cuales se puede subir, compartir o crear contenidos, de manera que aprendan a discernir que tipo de entretenimiento es adecuado para observar y cuál puede ser desafortunado por su negatividad y daños para su salud mental logrando proteger a la familia de información errónea inoportuna que perturba la paz y merma la calidad de vida de sus habitantes en general.

1.4. OBJETIVO

1.4.1 Objetivo general

✓ Analizar la difusión de contenidos de entretenimiento en medios digitales y su impacto en la calidad de vida de los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil

1.4.2 Objetivo específicos

✓ Identificar los tipos de entretenimiento que observan en los medios digitales, los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil.

✓ Determinar qué impacto tienen los contenidos de entretenimiento en la calidad de vida de los habitantes de la parroquia San Luis De Pambil.

✓ Desarrollar una campaña de concienciación sobre el uso adecuado de los medios digitales aportando al desarrollo y aprendizaje cultural de todos sus habitantes.

1.4 SUSTENTO TEÓRICO

Contenidos de entretenimiento

El contenido de entretenimiento es una estrategia muy utilizada en el ámbito de la mercadotecnia, la cual tiene como base el buscar que las marcas transformen su modelo de negocio basado en vender, en un plan más completo que tenga como eje captar la atención de las personas, sean o no clientes actuales. El punto clave es que esto se logra a través de recursos que les generen gusto o deleite, es decir, que los entretengan. (Gómez, 2021, pág. 7).

Cultura del entretenimiento

De acuerdo a Campana, (2020) La industria del entretenimiento por su parte se enfoca en brindar a la audiencia medios de producción cultural, generalmente con finalidades lucrativas, los cuales puede modificar los hábitos sociales, a través de la educación e información en donde su principal actividad es la económica, pues es consciente que debe incluir elementos de entretenimiento con la finalidad de incrementar el rating y para esto debe analizar la cultura de un país para proponer alternativas de entretenimiento (pág. 8)

Las plataformas de streaming

La industria del entretenimiento ha ido evolucionando durante más de un siglo, desde la aparición de películas en el cine, pasando por los videoclubs y compra de DVDs. Pero la aparición de las plataformas de streaming ha significado sin duda la mayor revolución conceptual hasta el momento. Estas plataformas permiten a los usuarios el consumo ilimitado

de contenido audiovisual en cualquier momento y lugar, dentro del catálogo que ofrezca dicha compañía (Diez, 2019, pág. 5)

Medios digitales

Por medios digitales entendemos a los espacios en los cuales se genera la comunicación y el intercambio de información entre usuarios y productores de contenido digital. Es decir, todas aquellas plataformas que se encuentran disponibles en internet.

Generalmente, los medios digitales incluyen software, imágenes, vídeos, archivos, base de datos, sonidos, entre otros. Esto hace que el contenido en este tipo de plataformas sea mucho más interactivo de lo que suele ser, por ejemplo, en las plataformas tradicionales. (Snhu, 2022, pág. 7)

Herramientas virtuales

Las herramientas virtuales son sistemas informáticos que permiten la comunicación y participación de todos los interesados sin importar el momento o el lugar donde se encuentren. Estas herramientas son importantes porque ayudan a superar barreras clásicas del aprendizaje relacionadas con el aspecto social, el aspecto emocional, así como la disponibilidad de tiempo y espacio, donde el estudiante es un elemento activo y dinámico.

Actualmente, las herramientas virtuales son parte de la vida cotidiana de cada persona, ya sea en la educación, en el trabajo o en tiempo de ocio, esto se debe al avance tecnológico vertiginoso que se produce en el mundo. Estas herramientas permiten una interacción rápida, simple y económica entre las personas en sus diversas actividades. (Sabaduche, 2019, pág. 9)

Los Medios Digitales y su importancia en la actualidad

El rápido y constante crecimiento de la tecnología digital ha impactado tanto en el mundo moderno los medios digitales son formatos presentes en internet a través de los cuales se puede compartir, crear, visualizar, modificar o guardar información a la que todo el mundo puede tener acceso en tiempo real sin importar su ubicación geográfica, mediante el uso de dispositivos electrónicos digitales; entre ellos, los smartphones, ordenadores, tablets o laptops. Estos medios tienen una gran variedad de usos que resultan ventajosos para mejorar la calidad de vida de las personas y diferentes ámbitos laborales como la mercadotecnia. (Iuv, 2021, pág. 32).

Calidad de vida

Hablar de calidad de vida, hace referencia a un concepto que puede comprender diversos niveles que pueden visualizar las demandas biológicas, económicas, sociales y psicológicas en forma individual hasta el nivel comunitario. No olvidando que se relaciona este concepto con aspectos de bienestar social. Por lo tanto, lo que llamamos calidad de vida reúne elementos objetivos y subjetivos del bienestar social que están fundados en la experiencia ya sea individual y comunitario dentro de la vida social. (Galván, 2019, pág. 14).

Desarrollo social

De acuerdo al Banco Mundial, (2020) El desarrollo social se centra en la necesidad de "poner en primer lugar a las personas" en los procesos de desarrollo. La pobreza no solo se refiere a los bajos ingresos; se trata también de la vulnerabilidad, la exclusión, las instituciones poco transparentes, la falta de poder y la exposición a la violencia. El desarrollo social promueve la inclusión social (i) de los pobres y vulnerables empoderando a las personas,

creando sociedades cohesivas y resilientes, y mejorando la accesibilidad y la rendición de cuentas de las instituciones a los ciudadanos. (pág. 5)

Inclusión social

La inclusión social es el proceso de mejorar la habilidad, la oportunidad y la dignidad de las personas que se encuentran en desventaja debido a su identidad, para que puedan participar en la sociedad; sin embargo, no es lo mismo que igualdad. Analiza y explica por qué existen algunas desigualdades como la razón por la que ciertos grupos no tienen acceso a la educación, la salud y otros servicios o reciben servicios de peor calidad. Si bien muchas veces los grupos excluidos están sobrerrepresentados entre los pobres, la exclusión social es a menudo más que pobreza y, en algunos casos, no se trata en absoluto de ésta, pues tiene que ver más con aspectos no materiales de la vida de una persona. (Molina, 2021, pág. 6)

Áreas de la calidad de vida

Según la Revista Significados, (2019) Como tal, muchos aspectos afectan la calidad de vida de una persona, desde las condiciones económicas, sociales, políticas y ambientales, hasta la salud física, el estado psicológico y la armonía de sus relaciones personales y con la comunidad. Entre sentido, podríamos analizar la calidad de vida considerando cinco grandes áreas:

- ✓ **Bienestar físico**, asociado a la salud y la seguridad física de las personas;
- ✓ **Bienestar material**, que incluiría nivel de ingresos, poder adquisitivo, acceso a vivienda y transporte, entre otras cosas;
- ✓ **Bienestar social**, vinculado a la armonía en las relaciones personales como las amistades, la familia y la comunidad;

- ✓ **Bienestar emocional**, que comprende desde la autoestima de la persona, hasta su mentalidad, sus creencias y su inteligencia emocional;
- ✓ **Desarrollo**, relacionado con el acceso a la educación y las posibilidades de contribuir y ser productivos en el campo laboral. (pág. 7)

Los efectos sociales de la tecnología

La tecnología digital y la comunicación se han filtrado de una forma casi omnipresente en la vida cotidiana actual, al menos en las sociedades occidentales. Muchas de las cosas que hacemos en día a día pasan por el uso de un ordenador o aún más, de un Smartphone que va con nosotros a todas partes. Ver el pronóstico del clima, organizar nuestra agenda personal, tener un directorio, interactuar con amigos y familiares, hacer una compra o elegir el proveedor de un servicio determinado... todos los anteriores son sólo algunos de los ejemplos de lo que podemos hacer utilizando un pequeño dispositivo portable con conexión a internet. Mucho se ha abordado el cómo esta presencia invasiva de la tecnología puede incidir en gran medida en la forma en que nos relacionamos unos con otros y sobre los efectos sociales de la tecnología. (Martínez, 2021, pág. 21).

Calidad de vida digital

- ✓ **Accesibilidad a Internet**, que mide cuánto tiempo deben trabajar las personas para pagar su conexión a Internet.
- ✓ **Infraestructura electrónica**, que define el desarrollo e inclusión de la infraestructura
- ✓ **Calidad de Internet**, es decir, cuanta rapidez y estabilidad existe en la conexión a internet en un país.
- ✓ **Digitalización del servicio público**, en este parámetro se calcula qué tan avanzados y digitalizados
- ✓ **Seguridad electrónica**, que muestra la preparación de un país para combatir los delitos cibernéticos y su compromiso (Lara, 2021)

1.7 TÉCNICAS APLICADAS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Tipos de investigación

Para obtener información se procedió a utilizar los diferentes tipos de investigación.

Investigación bibliográfica

Se utilizó como una fuente secundaria para obtener datos mediante libros electrónicos, revista, foros académicos, artículos que guardan relación con el estudio sobre la difusión de contenidos de entretenimiento a través de los medios digitales y como estos influyen en la calidad de vida de los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil.

Investigación de campo

Se usó como una estrategia para la recopilación de datos de forma directa la cual se acudirá hasta el lugar del estudio en el presente caso la parroquia San Luis de Pambil con el propósito de indagar que tipo de contenido de entretenimiento suelen ser observar los habitantes examinando causas y efectos en la conducta y comportamiento y como repercute en vida cotidiana.

Métodos, técnicas e instrumento

Método deductivo – Inductivo

Se empleó como una forma de analizar la información de manera razonable y lógica para tener información partiendo desde los hechos concretos observados para establecer las posibles conclusiones sobre el impacto que puede generar en la calidad de vida los contenidos de entretenimiento que ofrecen los medios digitales

Método Analítico

Se utilizó para analizar las variables del estudio planteado, características de forma cualitativa el propósito es obtener datos para luego ser seleccionado sobre el impacto que tiene los diversos contenidos de entretenimiento en la calidad de vida de las personas contribuyendo con información confiable para la elaboración de los resultados finales.

Técnicas

Encuesta

Se formuló un cuestionario de preguntas que serán empleados en los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil, para conocer el tipo de entretenimiento que es del agrado y preferencia evaluando si tienen un impacto en su calidad de vida, cada pregunta desarrollada estará realizada de forma clara y precisa al tratar sobre el tema, logrando que el encuestado responda de manera rápida y concisa todo lo que se está investigando.

Instrumentos

- ✓ Encuesta
- ✓ Observación

Población y muestra de investigación

Población

Para el desarrollo del tema investigativo se procedió a tomar en consideración a los principales involucrados en el caso de estudio los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil la cual tiene una población de 5.357 habitantes con un índice de crecimiento anual del 3.5% de acuerdo a datos otorgados por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) con una población económicamente activa de 3800 personas que van desde los 5 a 65 años de edad según la (PEA).

Muestra

Total, de Encuestas: 394

N=tamaño del universo de la población

n= Tamaño de la muestra

P=probabilidad de que las respuestas sean favorables

Q=probabilidad de las respuestas sean desfavorable

k= coeficiente cuyo nivel de confianza requerido por el investigador

N= Población O Universo

E= Error de muestreo

¿N=?

K=1.96

P=0.5

Q=0.5

Fórmula:

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

$$n = \frac{1.96^2 \times 0.50 \times 0.50 \times 5.357}{0.05^2 (5.357 - 1) + 1.96^2 \times 0.50 \times 0.50}$$

$$n = \frac{5.357}{0,05^2 (5.357 - 1)} = \frac{5.357}{0,0025 (5.356)}$$

$$n = \frac{5.357}{13.39} = 394$$

2. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Para obtener los datos que hicieron posible el desarrollo de la investigación fue necesario aplicar los diferentes tipos de investigación y métodos junto con la técnica de la encuesta que permitieron la recopilación de información sobre los contenidos de entretenimiento que se pueden observar mediante los medios digitales indagando en la problemática sobre el impacto en la calidad de vida de las personas, al ser herramientas virtuales que ayudan a que la comunicación sea más eficiente e inmediata con un libre acceso es necesario identificar que la cultura de entretenimiento no ofendan a la moral con un entretenimiento que pueda influir de forma negativa el estado psicológico de quienes observan como ocio para pasar un momento agradable, se conoce que algunos contenidos no son aptos para menores debido al género de violencia, imágenes explícitas que incentivan al odio generando un comportamiento inadecuado que no contribuye en el desarrollo social.

Encuesta realizada a la población a los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil sobre la difusión de contenido de entretenimiento y el impacto en su calidad de vida.

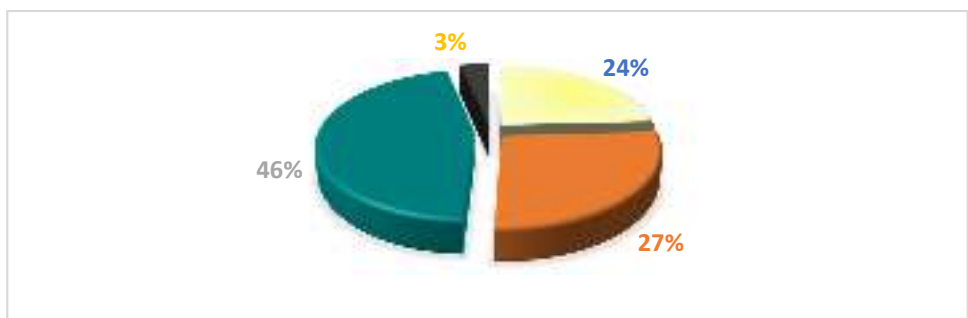
¿Qué tipo de contenido de entretenimiento observa en los medios digitales?

Tabla 1.-Contenido de entretenimiento

Preferencia	Asistencia	Porcentaje
Dramatizaciones	95	24%
Videos musicales	105	27%
Tutoriales	180	46%
Noticias	14	4%
Total	394	100%

Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjury Valencia

Figura 1.-Contenido de entretenimiento



Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjury Valencia

Análisis e interpretación de datos

De acuerdo a la encuesta realizada con los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil indica que el 24% opta por los contenidos dramáticos, mientras que un 27% prefiere los videos musicales, no obstante, el 46% indica que los videos tutoriales son sus favoritos y el 4% utiliza los medios digitales para informarse determinando de esta manera que los gustos y preferencias varían de persona a persona.

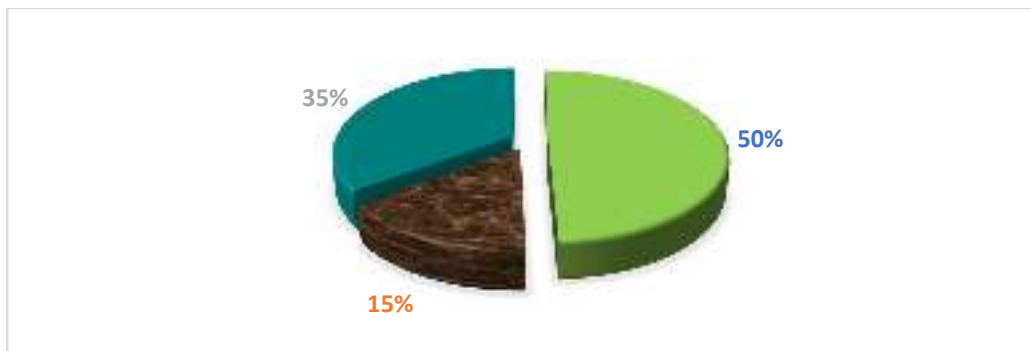
¿Considera adecuado para la familia observar este tipo de contenidos de entretenimiento?

Tabla 2.-Entretenimiento

Preferencia	Asistencia	Porcentaje
Si	195	50%
No	60	15%
Poco	139	35%
Total	394	100%

Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjury Valencia

Figura 2.-Entretenimiento



Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjury Valencia

Análisis e interpretación de datos

El 50% de la población encuestada indica que si considera adecuado que se observen este tipo de videos porque hay temas muy interesantes que aprender, mientras que el 15% manifestó que no porque existen videos de índole violentos y que tiene efectos negativos en la salud psicológica de las personas, no obstante, el 35% no se siente seguro de dar su respuesta afirmativa o negativa.

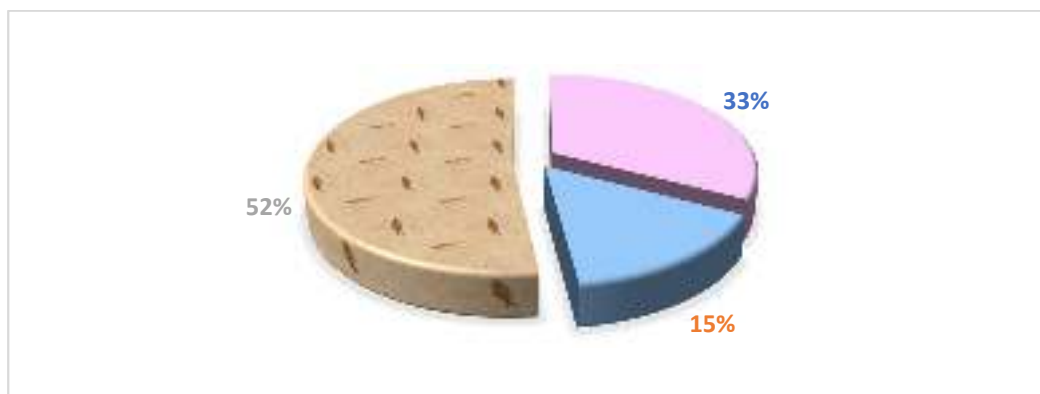
¿Considera a los medios digitales como fuente de información confiable?

Tabla 3.-Medios digitales

Preferencia	Asistencia	Porcentaje
Si	129	33%
No	60	15%
Poco	205	52%
Total	394	100%

Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjury Valencia

Figura 3.-Medios digitales



Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjury Valencia

Análisis e interpretación de datos

La encuesta revela que el 33% que las personas consideran que los medios digitales si son confiables, la información que transmiten, mientras que el 15% señala que no porque muchos de sus creadores de contenido alteran la información con la finalidad de ganar más seguidores y el 52% cree que son pocos los contenidos que hay que confiar se debe verificar que la fuente sea un medio íntegro y que no recurra a la tergiversación de la información.

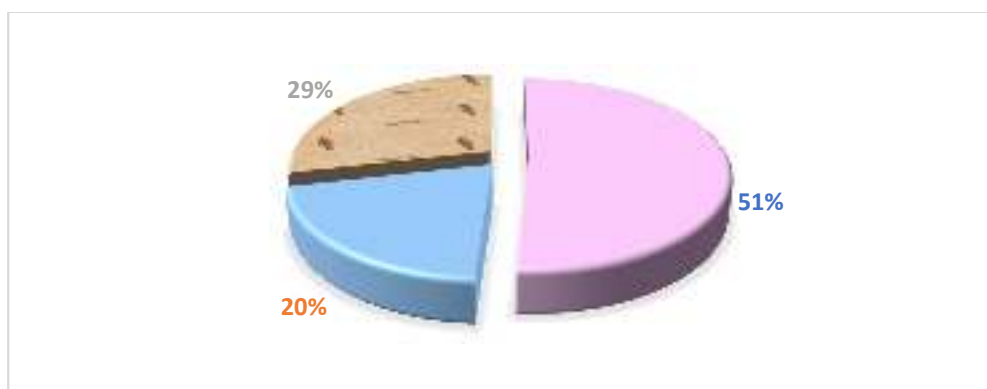
¿Cree usted que los contenidos de entretenimiento pueden influir en la calidad de vida de las personas?

Tabla 4.-Calidad de vida

Preferencia	Asistencia	Porcentaje
Si	201	51%
No	80	20%
Tal vez	113	29%
Total	394	100%

Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjory Valencia

Figura 4.-Calidad de vida



Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjory Valencia

Análisis e interpretación de datos

Dentro del rango investigativo del estudio que se presenta el 51% de la población considerada, que, si puede tener algún tipo de influencia los contenidos de entretenimientos que presentan los medios digitales, sin embargo, el 20% señala que no y un 29% que tal vez por algunos de este tipo de programación tergiversa lo que presentan.

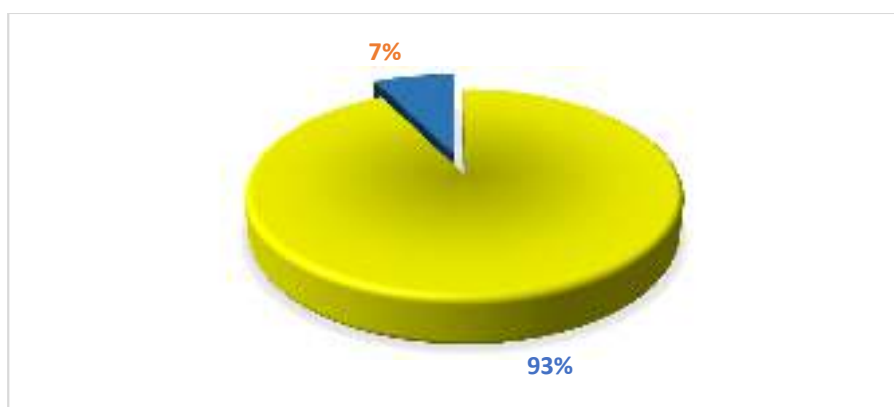
¿Considera adecuado supervisar a los menores de edad sobre el tipo y el tiempo que dedican a observar contenidos de entretenimiento mediante los medios digitales?

Tabla 5.-Supervisión

Preferencia	Asistencia	Porcentaje
Si	365	93%
No	29	7%
Total	394	100%

Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjury Valencia

Figura 5.-Supervisión



Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjury Valencia

Análisis e interpretación de datos

Los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil consideran que, si es adecuado supervisar lo que los menores observan en los medios digitales, como el tiempo que pasan navegando en la red, así lo manifiesta el 93% de los encuestados, no obstante, el 7% cree que no es necesario y basta poder inculcar buenos valores y la libertad y espacio para que el joven decida lo que es provechoso para él.

¿Como califica los contenidos de entretenimiento que generan lo medios digitales?

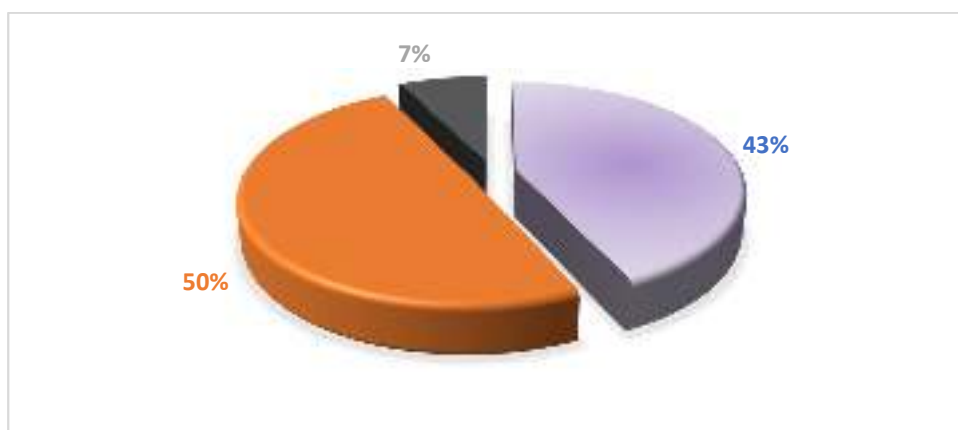
Tabla 6.-Calificación de contenidos

Preferencia	Asistencia	Porcentaje
Excelente	170	43%
Buenos	195	49%
Malos	29	7%
Total	394	100%

Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil

Elaborado por: Marjury Valencia

Figura 6.-Calificación de contenidos



Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil

Elaborado por: Marjury Valencia

Análisis e interpretación de datos

Del total de los encuestados el 43% los califica de excelentes porque muchos tienen información educativa o general en reparaciones del hogar entre otras, mientras que el 50% señala que son muy buenos para el entretenimiento y un 7% los califica de malos y nada provechosos.

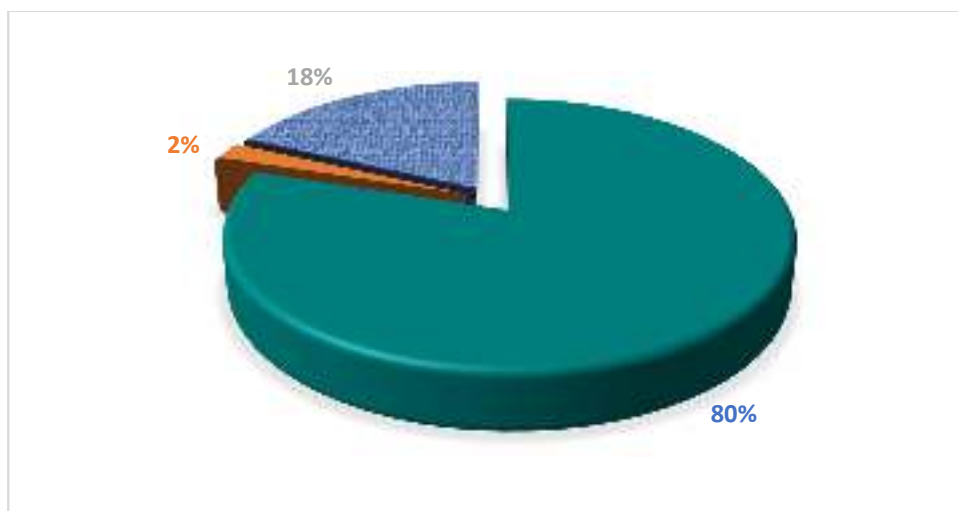
¿Cree usted que el bombardeo de diversos contenidos de entretenimiento puede tener un impacto cultural en la juventud?

Figura 7.-Impacto cultural

Preferencia	Asistencia	Porcentaje
Si	315	80%
No	8	2%
No se	71	18%
Total	394	100%

Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjury Valencia

Figura 8.-Impacto cultural



Fuente: habitantes de la parroquia San Luis de Pambil
Elaborado por: Marjury Valencia

Análisis e interpretación de datos

El 80% de la población indica que el bombardeo de diversos contenidos de entretenimiento si puede tener un impacto cultural en los jóvenes, mientras que el 2% manifiesta que no y un 18% expresa que no sabría cómo responder la pregunta

2.1 SITUACIONES DETECTADAS

Mediante el desarrollo de la investigación se pudieron encontrar diversas situaciones en cuanto a la difusión de contenidos de entretenimiento en medios digitales y su impacto en la calidad de vida de los habitantes de la parroquia San Luis De Pambil, aplicando la encuesta se logró conocer que el 80% de los encuestados les agrada observar diversos tipos de entretenimiento entre los preferidos están los tutoriales según el sondeo aplicado con un 46%, ya que encuentran que sus contenidos son novedosos y brindan información en lo que respecta a la salud, compras, reparaciones en dentro del hogar encontrado de esta manera un espacio divertido en los que se pueden relajar.

Considerando el bombardeo de contenidos que tienen los medios digitales dirigidos a todo público se formuló la pregunta si considera que este tipo de contenidos de entretenimiento puede influir en la calidad de vida de las personas reaccionando de manera positiva el 51% opinando los habitantes de la parroquia San Luis de Pambil que están consiente de la importancia que tiene la tecnología en la actualidad y como contribuye en todos los ámbitos de desarrollo del ser humano desde la educación, comunicación, salud, economía, sin embargo creen que la facilidad que estos tienen de poder acceder y la libertad que brindan en que cualquier persona puede con una cámara crear un contenido para que luego pueda ser editado y reproducido por millones de personas tiene un impacto social, más aún cuando este tipo de entretenimiento es creado para captar la atención solo con la finalidad de monetizar los videos que presentan.

En otro de los escenarios investigativos el 93% de la población encuestada considera que es necesario que los padres de familia sean más responsables y controlen el tiempo que

los menores de edad pasan consumiendo este tipo de entretenimiento limitando horarios, contenidos debido a que existes videos, música, imágenes que incentivan a la violencia el odio, la depresión y al ser menores de edad son fácilmente manipulables cambiando su cultura por lo que observan además de adoptar patrones de conductas adictivas y destructivas que no contribuyen a su calidad de vida dañando los lazos afectivos intrafamiliares y que exista poca comunicación lo cual es una de las razones para que coexistan familias disfuncionales que ante la falta de un diálogo de respeto, empatía y tolerancia sucumben ante la menor dificultad.

2.2 SOLUCIONES PLANTEADAS

Analizando la investigación detectada se pudieron plantear posibles soluciones

- ✓ Concienciar el uso de los medios digitales observando un contenido cultural que contribuya a la educación y cultura de las personas.

- ✓ Aprovechar los beneficios que ofrecen los medios digitales en cuando a realización de tareas de forma eficiente

- ✓ Motivar a los jóvenes a observar entretenimiento educativo, con valores y respeto aprendiendo a comunicar sus emociones y sentimiento con la finalidad de mejorar su calidad de vida y de su entorno.

- ✓ Advertir a las personas que cierto tipo de contenido puede generar conductas y comportamiento inapropiados que no resaltan los valores aprendidos.

✓ Proponer más actividades de integración familiar, deporte evitando pasar demasiado tiempo observando contenidos de entretenimiento.

✓ Advertir de los problemas de salud por el sedentarismo, problemas de visión, somnolencia ocasionados por pasar demasiado tiempo en el celular

✓ Asumir responsabilidades familiares orientando a los menores a limitar el tiempo que pasan navegando la red.

✓ Indicar la influencia que los contenidos de entretenimientos violentos generaran en la salud psicológica de las personas alterando sus emociones y teniendo un impacto negativo en la calidad de vida.

✓ Considerar que los patrones de conductas y comportamiento adictivos y agresivos se pueden generar por un consumo de entretenimiento violento.

2.3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

✓ Que, existen diversos tipos de entretenimiento en los medios digitales, cada uno de ellos tienen un propósito captar la atención del usuario recibir like, descargas ,compartir videos o imágenes y tener más subscriptores logrando monetizar el contenido que si bien es cierto muchos son educativos, entretenidos y tocan temas sociales que educan e influyen de forma cultural incentivando el turismo, gastronomía, medicina, existen otros que no son apropiados para ser observados porque tienen un contenido violento que estimulan a la falta de respeto a

los valores la sociedad generando un impacto negativo para la calidad de vida de las personas porque impactan en su desarrollo psicológico.

✓ Se determinó que algunos espacios de entretenimientos no son adecuados para menores de edad, debido al contenido de imágenes que deben ser censuradas cuyo único fin es generar polémica y tener más vistas, influyendo en el comportamiento, ya que para los jóvenes son atraídos provocando que pasen largas horas del día observándolos, interactuando con otras personas con sus mismos gustos causando desgaste mental y físico que deteriora las habilidades cognitivas y la calidad de vida de las personas.

✓ Que, en la actualidad en la parroquia no habido la suficiente orientación sobre el uso adecuado de los medios digitales advirtiendo de los peligros que pueden tener en algunos de sus contenidos en la salud física y psicológica de sus habitantes, causando que muchas personas prefieran pasar horas observando el entretenimiento que este les provee que entablar una comunicación con su familia deteriorando las relaciones humanas por la falta de comunicación.

Recomendaciones

✓ Se recomienda utilizar los medios digitales para reproducir un contenido educativo provechoso para el intelecto y desarrollo de ideas siguiendo de esta manera perfiles de creadores de entretenimiento formativo que permiten entretenerse y divertirse al mismo tiempo por los aportes que tienen en la sociedad en general por lo cual es necesario apoyarlos favoreciendo a la cultura del respeto que se hace mediante este tipo de entretenimiento

✓ Se sugiere supervisar y controlar los que los menores de edad observan mediante los medios digitales, como padres de familia se debe limitar cierto contenido que puede afectar la salud mental de los menores que son vulnerables y fácilmente manipulables afectando su calidad de vida por caer en conductas y comportamientos de adicción por el contenido que observan.

✓ Se propone desarrollar una campaña de concienciación sobre el buen uso de los medios digitales aportando al desarrollo y aprendizaje cultural de todos sus habitantes utilizando de manera beneficiosa las ventajas que brinda la tecnología cultivando valores para las nuevas generaciones.

Bibliografía

- Banco Mundial. (2020). Desarrollo social. <https://www.bancomundial.org/es/topic/social-development/overview>.
- Campana, G. (2020). La cultura del entretenimiento en la televisión un análisis de la popularidad y la recepción del programa showmatch . Universidad Andina Simón Bolívar <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream>.
- Diez, L. (2019). El streaming como forma de entretenimiento. Universidad de León <https://buleria.unileon.es/bitstream/handle>.
- Galván, M. (2019). ¿Que es calidad de vida? <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa2/n2/m2.html>.
- Gómez, M. (2021). Consejos para hacer contenido de entretenimiento. <https://bizznkt.com/consejos-para-hacer-contenido-de-entretenimiento/>.
- Iuv. (2021). Los Medios Digitales y su importancia en la actualidad. <https://blog.iuv.edu.mx/2021/03/22/medios-digitales-importancia-actualidad/>.
- Lara, D. (2021). Calidad de vida digital. <https://cronica.com.ec/2021/10/29/calidad-de-vida-digital/>.
- Martínez, C. (2021). Los efectos sociales de la tecnología: ¿La era de la tecnología está influyendo en la sociedad? <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/influencia-tecnologia-sociedad/>.
- Molina, C. (2021). La inclusión social, un compromiso a largo plazo. <https://blogs.worldbank.org/es/latinamerica/la-inclusion-social-un-compromiso-largo-plazo#>.
- Sabaduche, D. (2019). Herramientas virtuales orientadas a la optimización del aprendizaje participativo: Estado del Arte . https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/sme_v6n1_art2.pdf?sequence.

Significados. (2019). Qué es la Calidad de Vida. <https://www.significados.com/calidad-de-vida/>.

Snhu. (2022). ¿Cuáles son los tipos de medios digitales? <https://es.snhu.edu/noticias/cuales-son-los-tipos-de-medios-digitales>.

ANEXOS

Ficha técnica de preguntas

N°	Preguntas	Si	No
1	¿Qué tipo de contenido de entretenimiento observa en los medios digitales?		
2	¿Considera adecuado para la familia observar este tipo de contenidos de entretenimiento?		
3	¿Considera a los medios digitales como fuente de información confiable?		
4	¿Cree usted que los contenidos de entretenimiento pueden influir en la calidad de vida de las personas?		
5	¿Considera adecuado supervisar a los menores de edad sobre el tipo y el tiempo que dedican a observar contenidos de entretenimiento mediante los medios digitales?		
6	¿Como califica los contenidos de entretenimiento que generan los medios digitales?		
7	¿Cree usted que el bombardeo de diversos contenidos de entretenimiento puede tener un impacto cultural en la juventud?		

Foto 1. Habitantes de san Luis de Pambil



Foto 2. Desarrollo de encuestas

