



## Uso de las tecnologías virtuales durante la pandemia: Aportes de la generación Millennial para el año 2023

José Iván Madrigal Mora<sup>1</sup>, Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología. 2022

### Resumen

Esta investigación se lleva a cabo con el fin de determinar el uso y aportes de la generación Millennial con respecto a las tecnologías virtuales para definir las lecciones y recomendaciones que permitan potenciar las fortalezas y oportunidades, y minimizar las amenazas futuras ante las nuevas pandemias. El problema que atiende esta investigación es, ¿cuáles son los aportes de la generación Millennial costarricense de la provincia de San José para el año 2023 enfocados en el uso de las tecnologías virtuales desde la pandemia?

Para cumplir con los objetivos planteados se aplicará el instrumento cuestionario mediante la técnica de la encuesta, la cual se aplicará a un mínimo de 50 personas que laboren en el área financiera de las ferreterías ubicadas en la GAM. Los resultados obtenidos establecen que los aportes de la generación Millennial a los diferentes campos de acción de nuestro acontecer fueron claves durante la pandemia, pues sentaron las bases de lo que hoy conocemos como la reactivación económica. Además, se logró determinar que estos se caracterizan por poblaciones ágiles que cubren grandes problemáticas con un movimiento hacia la simplicidad, buscando obtener más con menos a través de la virtualidad y demostrando que se puede sostener una economía, aprender una carrera, y trabajar con igual calidad y productividad como si estuvieran presentes.

Por último, se establece como recomendaciones: La implementación de medidas de control para tener una sana relación con lo digital, es decir, como un balance trabajo/vida. Además, se recomienda la implementación de programas de aprendizaje sobre las herramientas virtuales de reuniones y seguimiento, y tareas específicas. También, es importante Incentivar a generaciones más jóvenes en el trabajo colaborativo por medio de las aplicaciones. La inclusión de programas de estudio que tengan relación con la virtualidad nos va a ayudar como humanidad a prepararnos para las nuevas pandemias que vengan.

*Palabras Clave: Virtual, pandemia, aplicaciones, RPA, Realidad Aumentada, Colaborativo, Productividad*

---

<sup>1</sup>Bachiller en Administrador de Empresas, cursa el MBA con énfasis en Techonology Management en la Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología: labora como gerente de proyectos en la empresa Vmware Ltda.

## **Abstract**

This research is carried out in order to determine the use and contributions of the Millennial generation with respect to virtual technologies to define the lessons and recommendations that allow strengthening strengths and opportunities and minimize future threats in the face of new pandemics. The problem that this research addresses is, what are the contributions of the Costa Rican Millennial generation of the province of San José for the year 2023 mainly focused on the use of virtual technologies since the pandemic?

To meet the stated objectives, the questionnaire instrument will be applied through the survey technique, which will be applied to a minimum of fifty people who work in the financial area of the hardware stores located in the GAM. The results obtained establish that the contributions of the Millennial generation to the different fields of action of our events were key during the pandemic, since they laid the foundations for what we know today as economic reactivation. In addition, it was possible to determine that these are characterized to be and work agile populations that cover large problems with a movement towards simplicity seeking to obtain more with less through virtuality, they demonstrated with that, an economy can be sustained, a career learned, and work with the same quality and productivity as if they were present.

Finally, it is established as recommendations: The implementation of control measures to have a healthy relationship with the digital, that is, as a work/life balance, it is also recommended the implementation of learning programs on virtual meeting and follow-up tools, and specific tasks. In addition, it is important to encourage collaborative work from younger generations through applications, the inclusion of study programs that are related to virtuality will help us as humanity to prepare for the new pandemics that come.

*Keywords: Virtual, pandemic, applications, RPA, Augmented Reality, Collaborative, Productivity*

## **Introducción**

La investigación tiene como propósito establecer cuáles son los aportes tecnológicos en la cultura y la sociedad Millennial costarricense, a partir de la pandemia del COVID y post pandemia; específicamente centrado en la provincia de San José. Estos cambios sociales fueron vividos por la sociedad y continúan aun hoy y en gran parte, ellos fueron impulsados por la generación Millennial, quienes son según el artículo (Ayuso, 2017) “(...), jóvenes que nacieron entre 1982 y 2004 serán más del 70% de la fuerza laboral del mundo desarrollado en 2025. Probablemente habrán empezado a tomar las riendas del futuro de la humanidad.”, que desde los 90 viene marcando la pauta con avances tecnológicos que han servido para mantener las economías mundiales.

El objeto de esta investigación se centra en cómo la generación de los Millennial ha hecho aportes con las tecnologías virtuales en todos los ámbitos, a fin de poder determinar las recomendaciones durante el 2023 y los años venideros como aportes a la vida profesional y laboral de esta generación. Además, de caracterizar todos lo que han ocurrido en la generación Millenial y su correlación con los efectos en productividad y eficiencia, en los cambios culturales y sociales de esos cambios, si hay alguno. Para esto

se realizará una encuesta con la herramienta *Google Forms* a un segmento de la población representativa, como mínimo a cincuenta nacidos en la generación, con el fin de identificar y analizar todos estos cambios, logros y efectos sociales. Y se establezcan las recomendaciones que permitan una mejor comprensión dentro de esta importante generación de la sociedad y la economía nacional.

Los avances tecnológicos del milenio han provocado cambios importantes en nuestra sociedad, en cómo nos relacionamos, como trabajamos y como somos como profesionales. Para justificar la investigación se responde a cuatro preguntas claves, la primera de ellas se basa en la necesidad e importancia que tiene el hecho de determinar el impacto y los avances de las nuevas tecnologías virtuales en los ámbitos laborales personales y económicos. Todos estos como aportes de la generación Millennial a la sociedad costarricense, debido a que muchos se han visto obligados a replantear sus estrategias de permanencia y sobrevivencia.

En segundo lugar, la investigación que se lleva a cabo está destinada a ser parte y referencia de investigaciones en áreas de psicología de comportamiento. Y aporta a empleadores, psicólogos y público en general, deseoso de entender esta fascinante generación, las pautas para entender los cambios sociales que ha sufrido en estos dos últimos años la sociedad costarricense.

En tercer lugar, en cuanto a los beneficios, se podrán listar los efectos en productividad y eficiencia laboral, los nuevos criterios socialmente aceptados y brindar recomendaciones que permitan la aceptación de esta generación en el país y que, de esta manera, sea beneficioso para todas aquellas personas y empleados.

Y finalmente después de haberse enfrentado a cambios drásticos, muchas empresas tuvieron que cerrar sus puertas al público, debido a la situación que se vivió con la pandemia. El aporte de este trabajo de investigación es facilitar las recomendaciones para entender mejor esta generación y su aporte durante la pandemia.

El problema planteado en esta investigación es el siguiente: ¿cuáles son los aportes de la generación Millennial costarricense de la provincia de San José para el año 2023 enfocado en el uso de las tecnologías virtuales desde la pandemia? El Objetivo general de la investigación es “Analizar los aportes de la generación Millennial para el año 2023 desde la perspectiva del uso de las tecnologías virtuales a partir de la pandemia” y con el propósito de poder delimitar de forma apropiada la presente investigación se establecieron los siguientes tres objetivos específicos, los cuales se detallan a continuación. El primero es identificar los usos y aportes de la generación Millennial en cuanto a tecnologías virtuales a partir de la pandemia. Describir las características de las tecnologías virtuales que han sido claves para la generación en estudio. Y tercero consiste en sugerir recomendaciones a partir de las tecnologías virtuales actuales para poder dar un uso eficiente en el 2023 en el ámbito personal académico y laboral.

A continuación, los conceptos claves de la investigación acorde con los objetivos a través de la revisión bibliográfica.

### **Revisión Bibliográfica**

Se puede establecer que, de acuerdo con los objetivos planteados en el presente trabajo de investigación, según indica (Abitia, 2021) en el Boletín de la Dirección General de Comunicación Social de México, la pandemia acelera diez años el uso de tecnologías digitales. Rodríguez nos plantea que la emergencia sanitaria nos permitió avanzar diez años en términos de habituarnos al uso de la tecnología. Lo mismo

ocurrió con las universidades, profesores y alumnos quienes tuvieron que adaptarse a las clases en línea, que no fue opcional. Como consecuencia de este hecho, nos volvimos más alfabetizados en términos digitales para ser más proactivos.

En la actualidad las condiciones exigen nuevos dominios para facilitar la gestión masiva de los conocimientos por parte de docentes y estudiantes, por tanto, las tecnologías actúan como intermediarias de este proceso, resultando fundamental en el proceso de creación de un sistema de educación amplio y efectivo. Es indispensable la selección y uso de herramientas tecnológicas necesarias en la orientación del proceso docente-educativo de acuerdo con el contexto real del aprendizaje virtual. Ante esta realidad, el problema del curso en cuestión es la necesidad de la gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje desde una asignatura, integrando la metodología didáctica con las plataformas y herramientas tecnológicas.

Por otra parte, es importante tener conciencia de que el país se encuentra en una coyuntura educativa complicada, la cual convierte este momento en la historia como un posible crisol de innovación, en cuanto al rol del personal docente, esta crisis sanitaria ha sido un gran desafío para este, pero a la vez una oportunidad de aprendizaje, en el sentido de su capacidad para integrar las tecnologías de la información en el proceso de enseñanza y generar, a su vez, espacios educativos desde la virtualidad. Bajo esta mirada, (Bellei & Muñoz, 2021) plantean que “La educación en línea asume que todos tienen condiciones óptimas de conexión a Internet, profesores con las capacidades suficientes y padres con tiempo.”

A nivel internacional, en los últimos años se han vivenciado diferentes crisis, es por ello por lo que la UNICEF y la UNESCO, cobran un rol protagónico al brindar apoyo ante estos conflictos. Estas experiencias permiten visualizar las acciones correspondientes en el terreno educativo. Desde el organismo internacional, la educación será vista como fundamental para poder sobrellevar los peligros que aquejan a los diferentes contextos que se presentan, donde la escuela es un lugar que brinda protección a la niñez que se encuentra desvalida (UNESCO, 2020). Es por ello por lo que desde esa instancia se les proporciona alimentos, agua, atención médica y suministros de higiene. Asimismo, se les ofrece apoyo psicosocial que les brinda estabilidad para sobrellevar el trauma que experimentan. Bajo esa lógica, la educación intenta ser, para los niños, el pilar que les permita levantarse de la crisis, así como también el superar su meta de ser simplemente el espacio de aprendizaje en contenidos, y ser uno que permita la construcción emocional y social, que son fundamentales para desempeñarse en el futuro.

En este contexto, lo que se ha visto con notoriedad es la poca preparación docente en el empleo de las nuevas tecnologías, por lo que una gran parte ha optado usar, como único medio, el celular y la red social WhatsApp, en donde solo copian y envían textos y audios poco demostrativos y explicativos, por lo que el alumnado se siente solo en su aprendizaje, dado que no tiene el apoyo adecuado de sus docentes y familiares (Blanco y Blanco, 2021)

Ahora bien, si hablamos del uso de las tecnologías virtuales de la información durante la pandemia no se puede dejar de lado el rol que tiene la educación en tecnología de visión, de cómo el motor de transformación e innovación frente a la complejidad del contexto, es un salvavidas. Es por este motivo que su apoyo es crucial en las realidades más desfavorables, ya que invertir en educación tecnológica en situaciones de crisis refuerza la resiliencia y la cohesión social entre las diferentes comunidades y desempeña un papel crucial en la reconstrucción sostenible. La inversión en estos casos debe ir de la mano en superar las brechas educativas para beneficiar a los más vulnerables de cada territorio, estas brechas se hacen más visibles con las crisis y es de suma urgencia trabajar para superarlas. Lo expuesto con anterioridad muestra el rol que tiene la educación en diversas situaciones de crisis, la misma que cobra

valor al impactar y estar directamente ligada al aspecto socioemocional de los niños, por tanto, es el refugio frente a la tormenta; precisamente es el personal docente quien brinda dicho apoyo.

Por otra parte, desde el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas de Argentina, expresan que es necesario replantear la educación y asumir un desafío que hace años se había presentado: la digitalización en materias educativas (Kemelmajer, 2020). Esta pandemia vino a acelerar este proceso de cambio, cambio para el cual los sistemas educativos, incluyendo el argentino, no estaban preparados, desde el cuerpo docente hasta el estudiantil. Por tanto, es necesario redefinir el rol que debe cumplir cada uno de los actores involucrados en estos procesos de crisis y de cambios para lograr mejores resultados

Ahora bien, la televisión y la radio son el principal medio de acceso de las familias, lo que refleja el atraso existente en la implementación de conectividad mediante la Internet de banda ancha, así como, la falta de computadoras o equipos similares que permitan una enseñanza virtual sincrónica. Se entiende que estas opciones se relacionan con tres aspectos: condiciones geográficas de las instituciones educativas, aspecto socioeconómico del estudiantado y sus familias; y nivel de alistamiento digital (Gómez & Escobar, 2021)

En cuanto a ejemplos concretos de las estrategias utilizadas en pandemia, se tiene el caso de Croacia, que implementó el Proyecto *e-Škole*, el cual consiste en la educación para la vida, donde el estudiantado recibe formación con base en los elementos relevantes para su desarrollo en la sociedad (Sianes & Sánchez, 2020). Asimismo, los profesores y las profesoras son guías del evento educativo, pero en su labor se pueden encontrar estudiantes que pueden tomar diferentes roles de acuerdo con sus características personales y de aprendizaje: aquellos con experiencia en tecnología, que se sienten a gusto en el ambiente virtual y ayudan a sus pares, que tienen dificultades en el manejo de tecnologías, o bien, que encuentran irrelevante la educación a distancia (Castillo, 2020)

Por otro lado, otro aporte del uso de las tecnologías virtuales en tiempos de crisis fue clave para enfrentar desafíos de salud, además, de apoyar los esfuerzos productivos de recuperación económica tras la pandemia, “La pandemia ha puesto en evidencia la necesidad de un enfoque que trascienda lo nacional, y fortalezca la integración regional a partir de sistemas de Ciencia y Tecnología vinculados entre los países y sus sistemas productivos. La humanidad está en una carrera para encontrar una vacuna y tratamientos que permitan neutralizar los efectos sanitarios de la pandemia y es aquí donde los esfuerzos conjuntos y coordinados se tornan fundamentales”, declaró (Alicia, 2020) secretaria ejecutiva de la CEPAL.

Otro aporte importante creado a partir de la pandemia en ámbitos políticos y gubernamentales fue de hecho, la medida que crece la demanda de tecnologías digitales, siendo que los gobiernos locales y regionales están cada vez más comprometidos con mejorar la vida de todas las poblaciones bajo los principios de privacidad, libertad de expresión y democracia. Es clave para el futuro de las naciones liderar el camino para asegurar un futuro digital centrado en las personas donde los gobiernos locales y regionales hagan uso de datos y tecnologías digitales como una herramienta para mejorar sus políticas públicas.

Por otra parte, según (Fernández & Vergara, 2020) ,el principal argumento a favor del crecimiento de estos entornos y tecnologías en el mundo es la necesidad de que las personas estén presentes en el espacio real donde se realiza la acción y la posibilidad de compartir objetivos y modelos virtuales no físicos. Entre los principales entornos y tecnologías virtuales reductores del riesgo de contagio y propagación del Covid-19 en el entorno educativo se encuentran:

- Learning Management System (LMS) como LinkedIn learning, *courseera*
- Realidad Virtual (VR), RPA, y tecnologías de automatización
- Realidad Aumentada (AR) y el Metaverso

Por su parte, (Cardosa, 2020) nos plantea el enfoque conocido como “Design Thinking”, el cual es una herramienta para lograr la reactivación económica en tiempos de crisis, esta puede contribuir a desarrollar soluciones a los múltiples y complejos problemas que plantea la reactivación económica en tiempos inciertos. El análisis mostrado aquí se fundamenta en los aportes que generan las tecnologías digitales en el diseño de soluciones que se enfocan en los usuarios en las tres áreas claves para la modernización industrial, las cuales son la formación del talento virtualmente o a distancia, así como también, las nuevas formas de organización del trabajo remoto y la redefinición de las operaciones de las empresas para aumentar la resiliencia y la eficiencia de las cadenas de suministro.

A continuación, se desarrollará la metodología que se utilizará para abordar esta investigación.

## **Metodología**

Se usa la investigación descriptiva para este tipo de investigación, que según (Hernández, C, & P, 2018), “busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. “Esta solamente pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren y no tiene como objetivo establecer cómo se relacionan entre sí.”

De esta forma, se pueden determinar las recomendaciones financieras que debe aplicar el sector ferretero en el Valle Central a partir de la reactivación postpandemia para el segundo semestre de 2022. Esta investigación se llevará a cabo mediante el enfoque cuantitativo, que según (Hernández, C, & P, 2018), se define como el método mediante el cual se busca demostrar qué tan bien se adecua el conocimiento a la realidad objetiva, para lo que se utiliza la recolección de datos con el fin de corroborar la hipótesis, utilizando para ello, el análisis estadístico y la medición numérica, todo con el propósito de probar teorías y establecer pautas de comportamiento.

Así es como este enfoque permitirá cumplir con los objetivos planteados de identificar las necesidades buscando ante todo explicar como la generación Millennial mantuvo el barco a flote durante la pandemia y después.

La población de esta investigación es finita y se define cuando se conoce el número de participantes que están inmersos dentro del universo en investigación, además, que en cada una se cuenta con un registro documental de las unidades que las integran. Es importante indicar que no se pudo obtener información de fuentes actualizadas sobre la cantidad exacta de la población, el conjunto de todas las personas adultas mayores en edad laboral que pertenezcan a la generación de los Millennial, en la GAM al 2019, y que según se mostró es de aproximadamente un 1250 000 habitante según (INEC, 2019) de un estudio población en edad laboral en la GAM al 2019

El muestreo que se utilizará es el no probabilístico de conveniencia y la elección de los elementos no depende de la probabilidad, dado que obedece a causas relacionadas con los propósitos del investigador

o a las particularidades de la investigación (Hernández, C, & P, 2018). El procedimiento no se basa en fórmulas de probabilidad, no es mecánico, más bien, depende de la toma de decisiones de un investigador o más y las muestras seleccionadas observan otros criterios de investigación. La muestra deberá realizarse a 52 personas de la generación Millennial que trabajan en el sector privado en el Valle Central, durante el período postpandemia en el cuarto trimestre de 2022.

Se realizará una encuesta y como instrumento el cuestionario que consiste en una serie de preguntas que pueden abrirse o cerrarse y tiene la intención de indagar mediante preguntas estructuradas con base en un proceso metódico (Hernández, C, & P, 2018). En el apartado siguiente se detallan los resultados más relevantes de la investigación llevada a cabo.

### **Análisis de Resultados**

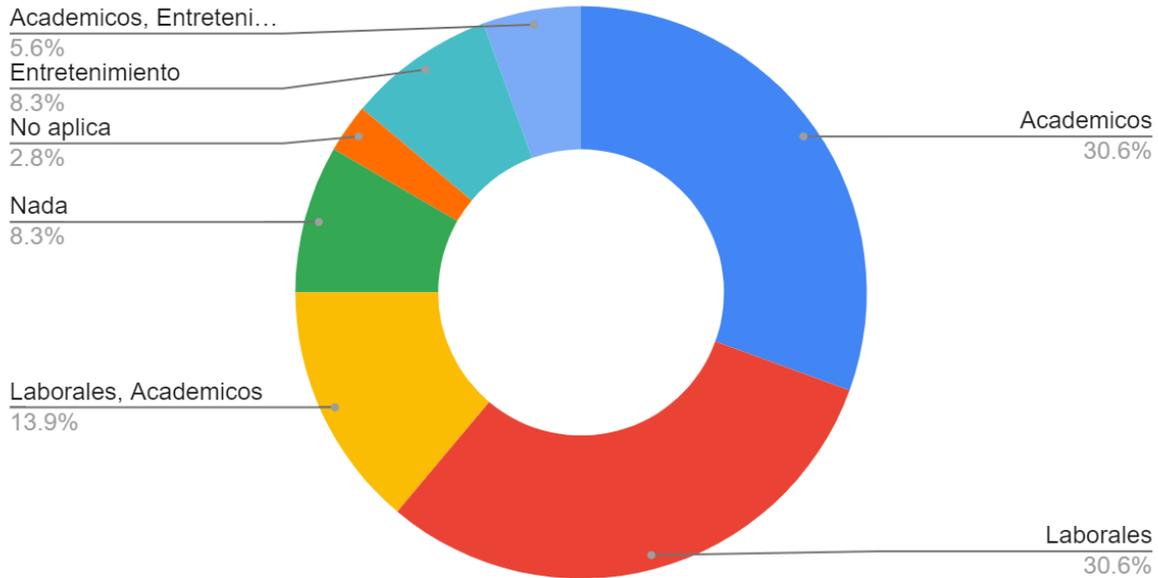
La encuesta realizada consta de 33 preguntas y se aplicó a un total de 52 personas que trabajan en su mayoría en el sector privado financiero o banca en la GAM, durante el período postpandemia en el segundo semestre de 2022.

En cuanto al perfil de los entrevistados se pudo establecer que el 56% de los participantes son del género masculino y el restante 44% de los encuestados corresponden al género femenino. Respecto al rango de edad, se determina que el 46% indica tener más de 30 años y hasta los 40, mientras que el 35% tiene un rango etario que los ubica con más de 20 y hasta los 30 años, por otra parte, el 17% los encuestados declara tener más de 40 y hasta los 50 años, por último, solo el 1.9% de los participantes se encuentra en el rango de más 50 años.

Adicionalmente, al consultar por el grado académico de los participantes se establece que el 63.5% de los participantes cuenta con un grado académico de universidad completa, el 28% de los entrevistados indica tener la universidad apenas en curso, el 1.8% de los encuestados cuenta con bachillerato en secundaria y solamente el 6% de los participantes no cuenta con estudios.

**Figura 1**

*Aportes y usos de los entornos virtuales que dejó la pandemia*



Fuente: elaboración propia, 2022.

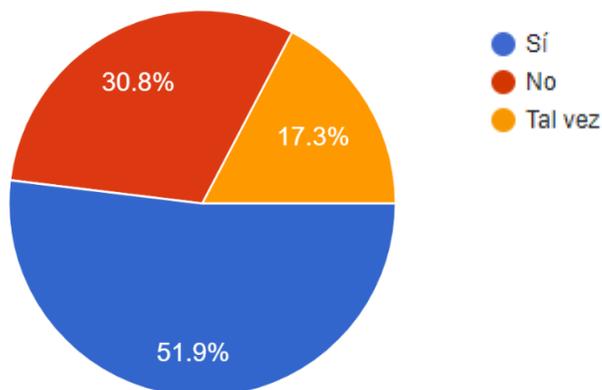
Según se establece en la figura 1, hay una división equitativa de los entornos pues nos indica que el 30.6% de los entrevistados considera que se obtuvieron mayor aportes y usos de los ambientes virtuales en el ámbito laboral al igual que el ámbito académico; mientras que solo el 8.3% en entretenimiento; un 13.9 %, considera que ambas laboral y académico y un 8.3% que no, en ningún ámbito.

El primer objetivo del presente trabajo de investigación busca Identificar los usos y aportes de la generación Millennial en cuanto a tecnologías virtuales a partir de la pandemia. Para esto, las primeras cinco preguntas buscaban identificar desde diversas aristas que permiten comprender si hubo algún aporte y cuál fue el uso que se le dio a los entornos virtuales, si generó algún tipo de crisis financiera en los trabajos o si el cambio abrupto encontró sin preparación tecnológica los puestos de trabajo, que ocasionaran que debieron tomarse decisiones drásticas para enfrentarla, así como si se enfrentó a necesidades de entrenamientos y dificultades de adaptación a la forma de trabajo remota. Ante estas consultas, el 63% de los participantes considera que la compañía para la que laboran no tuvo afectaciones de ningún tipo; el 5.8% considera que la afectación fue parcial o desconocida, mientras que el 28% consideró que no existió afectación alguna para la compañía.

Por otra parte, el 53.8% de los entrevistados indica que, producto de esta afectación, no se generó una crisis financiera en la compañía, mientras que el 30.8% aporta que, si bien es cierto, existió una crisis financiera, esta solamente los afectó de manera parcial y el 13.5% considera que sí existió una crisis financiera y afectó la compañía.

**Figura 2**

*Aportes de la generación Millennial, conocimiento de conceptos*



*Fuente: elaboración propia, 2022.*

Según se establece en la figura 2, un 51.9% está familiarizado con términos de cultura general actualizada como realidad aumentada, Bitcoin, RPA y el metaverso, y están en conocimiento de las diversas herramientas para trabajar y estudiar de manera remota, mientras un 30.8% no tienen un concepto claro de estos términos debido a que sus puestos de trabajo no están relacionados, y, además, un 17.3% tiene más o menos claro estos conceptos o de que se tratan.

Las respuestas del entrevistado frente a la pregunta de este apartado se consideran más relevante, decir que el tiempo, su manejo y gestión, fue sin dudas un aspecto sobresaliente en la experiencia de la virtualidad. Las respuestas se orientan a señalar que la virtualidad permite, tanto al trabajador como al estudiante, optimizar el tiempo, evitar perderlo en desplazamientos hasta el lugar de trabajo o estudio, flexibilizarlo y gestionarlo de manera más autónoma.

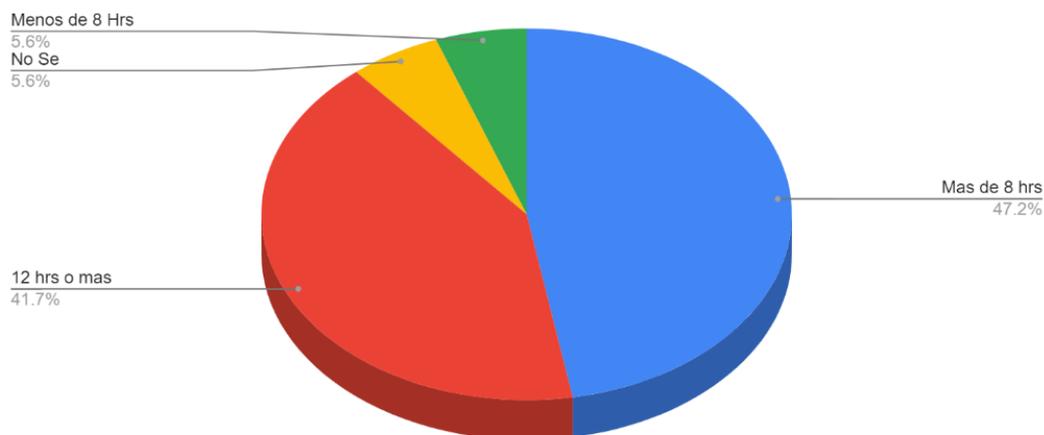
El segundo objetivo de la presente investigación consiste en describir las características de las tecnologías virtuales que han sido claves para la generación en estudio. Para dar respuesta a este objetivo, se plantearon siete preguntas en las que se describen algunas de las posibilidades de herramientas y términos que permitirían entender cuáles son las características y conocimiento de esta generación en relación con las tecnologías. Este apartado pretendía también definir si es un tema de si sabemos cómo usar la tecnología para poder aprovecharla en nuestro ambiente presencial; es decir, que de cierta manera empezamos a generar modelos híbridos que nos permiten liberar instalaciones físicas, y quizá exista la posibilidad de cubrir otras áreas de necesidad.

A continuación, se muestran los principales resultados obtenidos:

- Acceso a plataformas de aprendizaje en línea: un 76% de los entrevistados cuentan en sus compañías con plataformas de este tipo en su trabajo. Mientras que un 17.3% no tienen, y finalmente un 5.8% no están seguros de que tengan.
- Se pretendía comprender el ambiente de las compañías con respecto a mantenerse trabajando remotos aun después de la pandemia y el resultado nos indicó que para un 65.4% de los entrevistados la compañía sí continuara en remote y un 25% ya está de manera presencial, solo un 7.7% tal vez vuelvan a la presencialidad y un 1.9% sus trabajos no aplican para esto.
- Seguidamente se preguntó si las compañías para las que trabajan les brindaron algún incentivo económico por el uso de la electricidad o Internet durante la pandemia, a lo que el 59.6% indicó que no recibieron ese apoyo, un 28.8% sí lo recibió.
- Un 73.1% utilizaron plataformas virtuales de aprendizaje de manera personal o laboral durante la pandemia, un 17.3% no lo hicieron y un 9.6% no están seguros.
- Para estas últimas dos preguntas se pretendía dimensionar el conocimiento en términos de cultura general de la actualidad para ver el grado de relación con los participantes y obtuvimos los siguientes: un 48% tiene presencia activa en redes sociales mientras que un 36.5 no lo tiene y un 15.4 más o menos.

**Figura 3**

*Tiempo aproximado en línea*



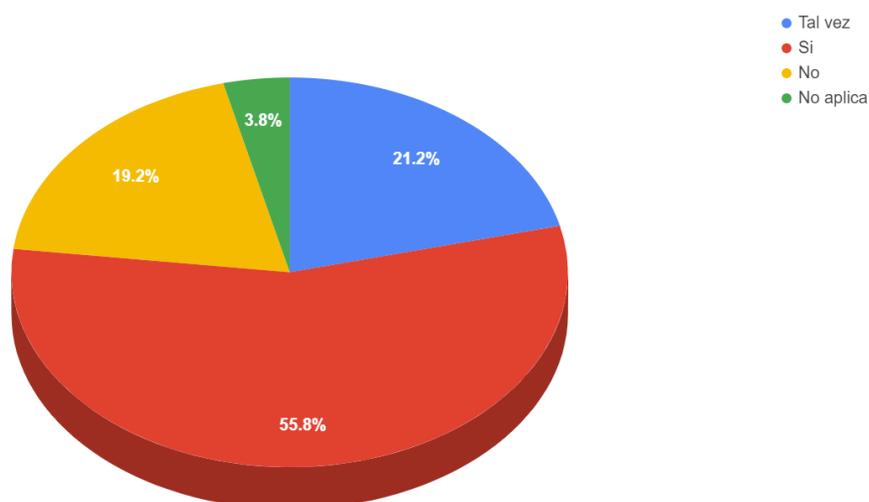
*Fuente: elaboración propia, 2022.*

Según la figura 3, el tiempo aproximado que los participantes están diariamente en línea es de un 47.2% entre 8 hrs y 12 hrs, un 41.7% está más de 12 hrs diarias conectados, por el contrario, un 5.8% está menos de 8hrs diarias o no sabe.

El tercer objetivo de esta investigación consiste en mencionar las recomendaciones a partir de las tecnologías virtuales para que la generación Millennial pueda dar uso eficiente en el 2023 en el ámbito profesional-laboral, de esta manera aplicarlas para la reactivación económica Postpandemia en el corto plazo. Así es como para poder determinarlo se plantearon once preguntas que pretendían establecer un punto de referencia en conocimiento general sobre los usos y aportes de las plataformas virtuales sobre los diferentes ámbitos mediante el establecimiento de parámetros simples como tiempo de conexión, que, según el estudio, el 58.8% de los participantes está consciente del tiempo que dedica a diario a estar en línea utilizando plataformas de colaboración virtuales. Además, el apoyo de las compañías en temas de aprendizaje y entrenamientos digitales indicó el 65.4% de los participantes tiene en su trabajo un equipo competente encargado de estos entrenamientos y un 25% no lo tienen. Asimismo, que la importancia del balance vida/trabajo que las compañías dedican un 65.4% a darles prioridad y solo un 23% no lo consideran prioritario y un 9.6% tal vez sea prioridad. Así como generalidades de tipos de aplicación que utilizan y el impacto de una posible vuelta a la normalidad presencial en la productividad y la calidad del trabajo que indicó que un 42.3% considera que volver incrementaría la productividad y la calidad y solo un 34.6% no. Así como dimensionar el grado de impacto en la economía en el uso de estos servicios que un 55.8% considera que estas plataformas de alguna forma pueden ayudar a dinamizar la economía de cara a la reactivación económica que el país está buscando.

#### Figura 4

*Las Tecnologías virtuales y la activación de la economía*



Fuente: elaboración propia, 2022.

De la figura anterior podemos indicar que, solamente el 56% de los participantes considera que las plataformas virtuales pueden convertirse en motor de economía, además, un 21% aún conservan sus dudas sobre si debería ser el motor único. Por otra parte, el 19.2% de los entrevistados determinó que no necesariamente las tecnologías virtuales de trabajo entretenimiento y estudio podrían por sí mismas sostener la economía de cara al momento que estamos viviendo. Adicionalmente se podría estimar que un 19% de los participantes del estudio considera que la virtualidad es un impedimento para mejorar en términos de calidad o productividad asociada a los trabajos. Al otro lado un 56% considera que si la presencialidad vuelve no necesariamente la calidad o productividad laboral vuelve consigo. Además, un 21.2 % no responde o no está de acuerdo. Es necesario poner mayor énfasis en la formación de las generaciones nuevas en lo que se refiere a las nuevas habilidades digitales, pues, como ya se ha evidenciado en la encuesta, es pertinente que este grupo cuente con una mayor preparación para poder crear ambientes de aprendizaje virtual propicios para sus estudiantes; con ello permite el desarrollo de la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, educar a distancia significa generar un espacio que permita lograr un aprendizaje auténtico y significativo, que invite al alumnado a interactuar con su proceso de formación, así como el desarrollo de su autonomía y las habilidades que se encuentran asociadas a la utilización de las tecnologías virtuales.

Tal como plantean estudios similares (González, Polanco, & Peñaloza, 2021), los resultados de esta investigación confirman que las actitudes son permeables a las circunstancias y a lo que acontece en el contexto. Más aún, ante un cambio tan abrupto, vertiginoso y sorpresivo como el generado por la pandemia. Indudablemente, el contexto tan particular, sin precedentes, generado como consecuencia de la suspensión de la presencialidad, puso en jaque al sistema completo obligándolo de algún modo a usar las tecnologías virtuales, acercarse a ellas, conocer herramientas y desarrollar así distintas facetas de la competencia digital. Probablemente, como una consecuencia del uso obligado de la tecnología, avanzaron en dominarlas, se volvieron más hábiles y modificaron entonces la actitud. De hecho, los conocimientos, habilidades y competencias digitales se han considerado como un factor con potencial incidencia en las actitudes hacia las estas. (Coronado Regis, 2018). Así, este mayor conocimiento, dominio y habilidad con diversas herramientas digitales, conseguidos tras la experiencia forzada de su uso, impactó, en general favorablemente, en la disposición del profesorado para incluirlas en sus prácticas.

Luego del análisis de los resultados se presentan las conclusiones y recomendaciones que responden al problema planteado.

### **Conclusiones y recomendaciones**

El primer objetivo del trabajo de investigación busca identificar los usos y aportes de la generación Millennial en cuanto a las tecnologías virtuales a partir de la pandemia, al respecto, los resultados de la encuesta indican que sí hubo aportes en el ámbito laboral y académico, que fue donde más se dio uso de los entornos virtuales específicamente. Además, se logró constatar con los participantes de la encuesta que no se generó crisis en los trabajos debido a que en años anteriores a la pandemia la mayoría de las empresas ya hacían trabajos desde la casa, lo que facilitó la movilización de sus empleados a la virtualidad, también, se logró sustentar la base de estudio de la investigación, con aportes de la generación Millennial que en su mayoría es la población más laboralmente activa de la actualidad ha sido la que en efecto mantuvo el barco a flote durante los años anteriores.

El segundo objetivo tiene como propósito describir las características de las tecnologías virtuales que han sido claves para la generación en estudio. Como resultado de la encuesta se puede concluir que los criterios de uso y aportes de la generación se basaron en el conocimiento que tenía ya de algunas de las herramientas de nuestro día a día que usamos para conversar y reunirnos, para poder vernos en video y hacer de la virtualidad una buena normalidad. Además, se pudo constatar que algunos de los términos básicos de conocimiento general como lo son RPA, el bitcoin, la realidad aumentada, que permite la unificación de mundo físico con tecnología virtual utilizando el 5G, la mayoría de estos conceptos ya desarrollados por esta generación pues “hemos” crecido con todo eso.

El tercer objetivo consiste en mencionar las recomendaciones a partir de las tecnologías virtuales para que la generación Millennial pueda dar uso eficiente en el 2023 en el ámbito profesional-laboral, de esta manera aplicarlas para la reactivación económica postpandemia en el corto plazo y como resultado de la encuesta, se puede indicar lo siguiente:

El lanzamiento de campañas de concientización del tiempo que gastamos en el mundo digital para lograr reducir la brecha de balance de vida/trabajo. Además, de llevar programas de esta naturaleza a más trabajos, en el entendido de que los aportes de la generación Millennial han sido invaluableles pues todas estas ideas han sido un motor de economía. Además, se puede destacar como recomendación la necesidad que tiene el país para abarcar nichos de mercado no explotados utilizando las tecnologías virtuales como herramienta para dinamizar la economía como las plataformas express de comida, las aulas virtuales de aprendizaje y las experiencias inmersivas de realidad virtual.

Incentivar desde generaciones más jóvenes el trabajo colaborativo por medio de las aplicaciones, la inclusión de programas de estudio que tengan relación con la virtualidad nos va a ayudar como humanidad a prepararnos para las nuevas pandemias que vengan, así como nos ayudó en esta pasada el hecho de que la población trabajadora del estudio ya tenía estos conocimientos.

## Referencias bibliográficas

Abitia, G. J. (24 de noviembre de 2021). *PANDEMIA ACELERA 10 AÑOS EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES*. Obtenido de Boletín UNAM DGCS-419, Oficina de Comunicación. <https://tinyurl.com/2o8gfa7m>.

Bárceñas, A. (7 de mayo 2020). *Aporte de la ciencia, tecnología e innovación es clave para enfrentar los desafíos en la industria de la salud y la recuperación económica tras la pandemia*. Comunicado de prensa. ONU Recuperado de <https://tinyurl.com/2moz5nuc>.

Bellei, C. y Muñoz, G. (2020). *La casa no es una escuela: propuestas de política educativa en tiempos de pandemia*. Columna. Centro de Investigación Periodística (CIPER). <https://bit.ly/2UxdJnX>

Cardosa, G. (2020) *Reactivación económica en tiempos de incertidumbre: El enfoque de DESIGN THINKING*. INCAE. Recuperado de <https://tinyurl.com/2k6phsqc>.

Castillo, L, M (2020). *Lo que la pandemia nos enseñó sobre la educación a distancia*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/270/27063237028/html/index.html>.

Coronado Regis, Jorge. (2015). *Uso de las TIC y su relación con las competencias digitales de los docentes en la institución educativa # 5128 del distrito de Ventanilla-Callao* [Tesis de Maestría]. <https://tinyurl.com/2fbh8jdj>.

Fernandez, V. (2020). *El coronavirus y las tecnologías virtuales*. *Magisterio*. Recuperado de <https://www.magisnet.com/2020/03/el-coronavirus-y-las-tecnologias-virtuales/>

Gómez-Arteta, I. y Escobar-Mamani, F. (2021). *Educación virtual en tiempos de pandemia: incremento de la desigualdad social*. *Chakiñan, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. PREPRINT PAPERS. <https://tinyurl.com/2zvxiqvj>.

González, R; Polanco, R; Peñaloza, E. 2021. *Desarrollo de una escala de actitudes hacia el uso de las Tecnologías de la información y la Comunicación (tic) en la actividad docente*. Recuperado de <https://tinyurl.com/2m4lqx52>.

Guerra, A (2017). *Una generación entre dos mundos*. Recuperado de [https://elpais.com/politica/2017/03/04/actualidad/1488647914\\_007106.html](https://elpais.com/politica/2017/03/04/actualidad/1488647914_007106.html).

Hernández, R., Fernández C., & Baptista P., (2018). *Metodología de la Investigación*. México DF: McGraw Hill.

Kemelmajer, C. (2020). *Educación en tiempos de pandemia: consejos de especialistas para enriquecer las aulas virtuales*. CONICET. <https://tinyurl.com/2zy8y8t5>.

Sianes, A. y Sánchez, E. (2020). *E-learning en 15 días. Retos y renovaciones en la Educación Primaria y Secundaria de la República de Croacia durante la crisis del COVID-19. How have we Introduced distance Learning?* *Revista Española de Educación Comparada* (36), 181-195. <https://tinyurl.com/2esflagu>.

UNESCO (2020). *La educación en situaciones de crisis*. <https://es.unesco.org/themes/educacion-situaciones-crisis>.

## **Anexo 1 - Cuestionario**

**Encuesta dirigida a las personas adultas laborando en empresas privadas del Valle Central del Costa Rica.**

**OBJETIVO GENERAL DEL ESTUDIO:** El objetivo general de la presente investigación es “Analizar los aportes de la generación Millennial para el año 2023 desde la perspectiva del uso de las tecnologías virtuales a partir de la pandemia”

**Tema de la Investigación:** ¿Cuáles son los aportes de la generación Millennial costarricense de la provincia de San José para el año 2022 enfocados en el uso de las tecnologías virtuales durante la pandemia?

**ENCABEZADO-PRESENTACIÓN DE LA ENCUESTA:** Estimados colegas, la finalidad de esta encuesta consiste en identificar la experiencia y uso que tuvieron de plataformas virtuales para el trabajo durante la pandemia (2020-2021) en el sector privado desde la óptica aportes, beneficios. Además, esto es parte fundamental del proyecto final de investigación de la Maestría en Administración con énfasis en manejo de tecnología de Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología que actualmente curso.

Para responder a esta encuesta, lea las preguntas cuidadosamente indique la respuesta correcta para cada una de ellas, favor devolverla a través de esta herramienta Google Forms. Para ello debe seleccionar el botón que indica “Enviar”, que se ubica al final del cuestionario.

**Gracias por su colaboración**

**OBJETIVO ESPECÍFICO 1:** Identificar los usos y aportes de la generación Millennial de tecnologías virtuales a partir de la pandemia.

### **Preguntas**

1. ¿Afectó laboralmente la pandemia del COVID-19 a la compañía en la que usted labora?
  - a) Sí \_\_\_
  - b) No \_\_\_
  - c) PARCIALMENTE
  - d) NO APLICA
2. ¿Enfrentó la compañía para la cual usted labora una crisis tecnológicamente hablando durante la pandemia?
  - a) Sí \_\_\_
  - b) No \_\_\_
  - c) PARCIALMENTE
  - d) NO APLICA

3. ¿Tuvo la compañía para la cual trabaja, que tomar decisiones serias de inversión tecnológica para poder enfrentar la crisis provocada por la pandemia del COVID -19?

- a) Sí \_\_\_
- b) No \_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

4. ¿Desde la óptica tecnológica y de uso de herramientas virtuales en el día a día, la compañía se enfrentó a necesidades de aprendizaje durante la pandemia?

- a) Sí \_\_\_
- b) No \_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

5. ¿Cuáles con las necesidades de aprendizaje postpandemia que usted considera son más urgentes trabajar? (

- a) Sí \_\_\_
- b) No \_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

**OBJETIVO ESPECÍFICO 2:** Describir las características de las tecnologías virtuales que han sido claves para la generación en estudio.

### Preguntas

6. ¿La compañía para la cual labora tiene acceso a la alguna plataforma de aprendizaje en línea??

- a) Sí \_\_\_
- b) No \_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

7. ¿La compañía para la cual labora tiene acceso a plataformas de reuniones virtuales?

- a) Sí \_\_\_
- b) No \_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

8. ¿Ha considerado la compañía la necesidad de mantener en trabajo remoto después de la pandemia?

- a) Sí \_\_\_
- b) No \_\_\_

- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

9. ¿Durante la pandemia, la compañía para la cual labora le brindó apoyo económico por el uso día Internet o electricidad?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

10. ¿Durante la pandemia, experimentó con el aprendizaje virtual, ya sea para laborar o académicamente?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

11. ¿Tiene usted presencia activa en redes sociales?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

12. ¿Está familiarizado con términos como Realidad Aumentada, Bitcoin, RPA y Metaverso?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

**OBJETIVO ESPECÍFICO 3:** Sugerir recomendaciones a partir de las tecnologías virtuales actuales para poder dar un uso eficiente en el 2023 en el ámbito personal académico y laboral.

### Preguntas

13. ¿Utiliza usted alguna aplicación tipo Outlook o Excel en su trabajo?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

14. ¿En promedio cuánto tiempo pasa usted “conectado a la Internet” diariamente?

- a) Más de 8 hrs \_\_\_\_
- b) 12 hrs o mas \_\_\_\_
- c) Menos de 8 Hrs
- d) NO sé

15. ¿Considera que, los entrenamientos (Como usar), en aplicaciones son un tema necesario?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

16. ¿Posee la empresa un equipo de trabajo competente en temas de uso de plataformas virtuales?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

17. ¿Es usted consciente del tiempo que pasa diariamente en plataformas en línea?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

18. ¿Considera que, el tema de salud y balance vida /trabajo es de gran prioridad en su empresa?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

19. ¿La compañía realiza periódicamente la aplicación de cursos de actualización en sus empleados de las diversas plataformas con las que cuenta?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

20. ¿Cuenta la compañía con la aplicación de la herramienta Teams o Skype etc?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

21. ¿Ha utilizado alguna vez herramientas digitales de reporte o análisis de datos tipo

Power Query, Excel o PowerBI, Tableau?

- a) Sí \_\_\_\_

- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

22. ¿De ser opcional consideraría necesario volver a la presencialidad laboral como método para incrementar la productividad o la calidad?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

23. ¿Creen usted que nuevas plataformas virtuales de colaboración, goce y entretenimiento podrían ayudar para que el sector económico pueda reactivarse en el corto plazo postpandemia?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_
- c) PARCIALMENTE
- d) NO APLICA

**PERFIL DEL ENCUESTADO:**

24. ¿Trabaja usted actualmente en el sector privado?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_

25. ¿Trabaja en la GAM?

- a) Sí \_\_\_\_
- b) No \_\_\_\_

26.Cuál es el tamaño de la empresa para la cual labora según lo siguiente:

Pequeña (Micro- PYMES - Local) \_\_\_\_\_

Mediana (hasta 250 empleados) \_\_\_\_\_

Grande (Mas de 250 empleados mundial) \_\_\_\_\_

27. Años que tiene la empresa en el mercado costarricense:

- a) Entre 0 y hasta 5 años \_\_\_\_\_
- b) Más de 5 años y hasta 10 años \_\_\_\_\_
- c) Más de 10 años y hasta 15 años \_\_\_\_\_

d) Más de 15 años \_\_\_\_\_

28. Edad del entrevistado:

a) Entre 20 y hasta 30 años \_\_\_\_\_

b) Más de 30 años y hasta 40 años \_\_\_\_\_

c) Más de 40 años y hasta 50 años \_\_\_\_\_

d) Más de 50 años \_\_\_\_\_

29. Sexo:

a) M \_\_\_\_

b) F \_\_\_\_

c) Otro

d) No Responde

30. Profesión: \_\_\_\_\_

31. Grado académico:

a) Escuela Completa \_\_\_\_\_

b) Universidad en Proceso \_\_\_\_\_

c) Universidad Completa \_\_\_\_\_

b) Sin Estudios académicos \_\_\_\_\_

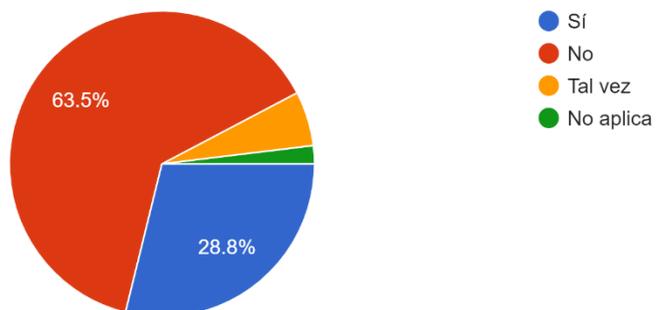
33. Puesto que ejerce en la compañía: \_\_\_\_\_

¡Gracias por su colaboración!

## Anexo 2 – Datos obtenidos en la encuesta

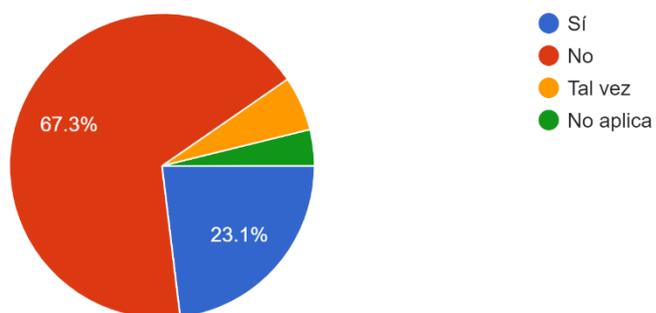
1. ¿Afectó laboralmente la pandemia del COVID-19 a la compañía en la que usted labora?

52 responses



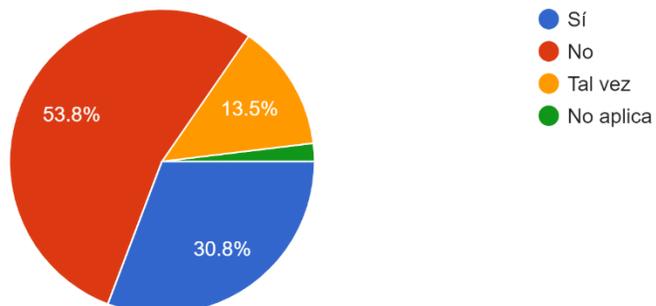
2. ¿Enfrentó la compañía para la cual usted labora una crisis tecnológicamente hablando durante la pandemia?

52 responses



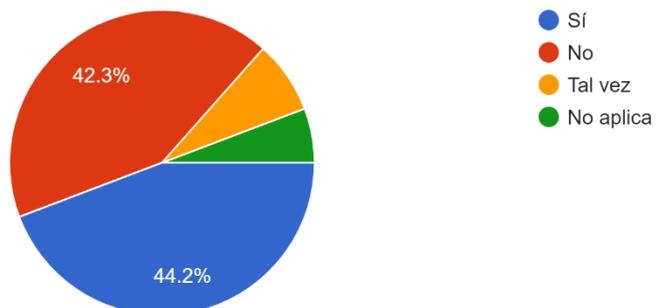
3. ¿Tuvo la compañía para la cual trabaja, que tomar decisiones serias de inversión tecnológica para poder enfrentar la crisis provocada por la pandemia ?

52 responses



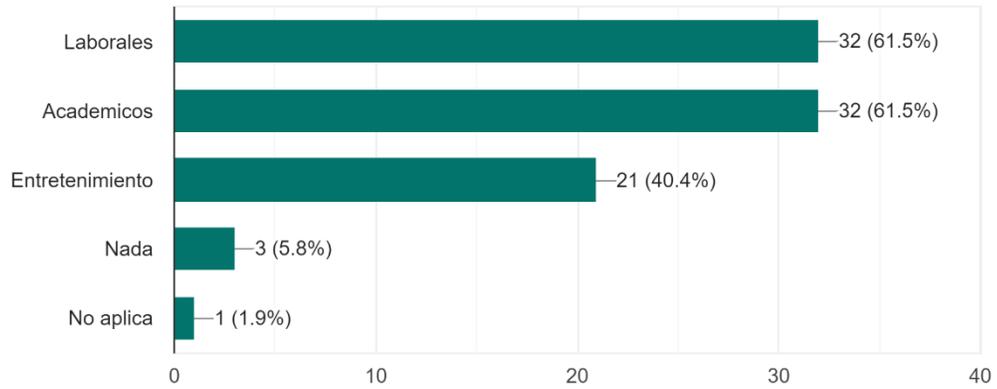
4. ¿Desde la óptica tecnológica y de uso de herramientas virtuales en el día a día , la compañía se enfrentó a necesidades de aprendizaje durante la pandemia?

52 responses



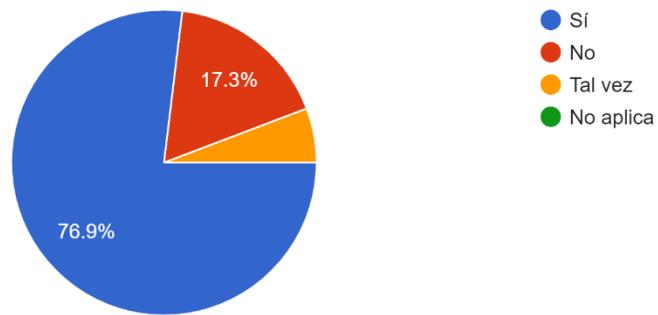
5. ¿Cuáles de las siguientes representan los aportes y usos de los entornos virtuales que le dejó la pandemia?

52 responses



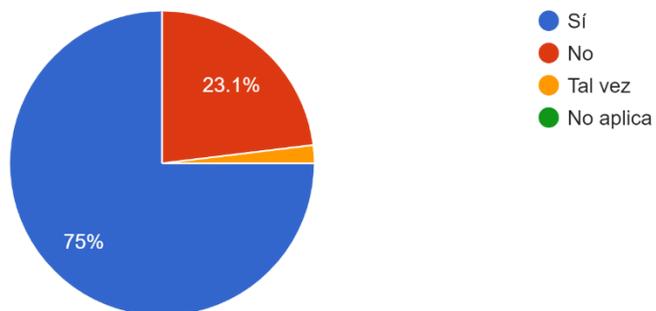
6. ¿La compañía para la cual labora tiene acceso a la alguna plataforma de aprendizaje en línea ?

52 responses



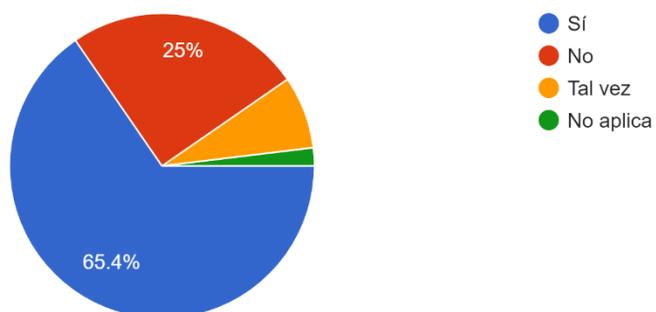
7. ¿ La compañía para la cual labora tiene acceso a plataformas de reuniones virtuales ?

52 responses



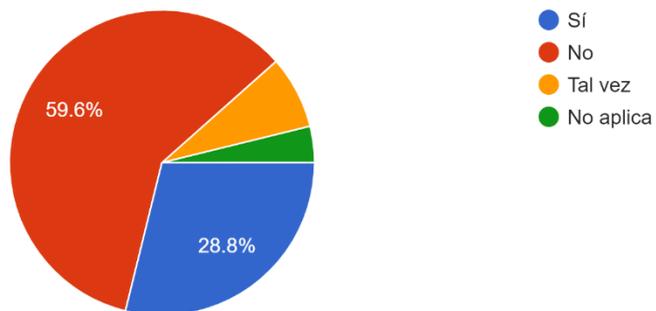
8. ¿Ha considerado la compañía la necesidad de mantener en trabajo remoto después de la pandemia?

52 responses



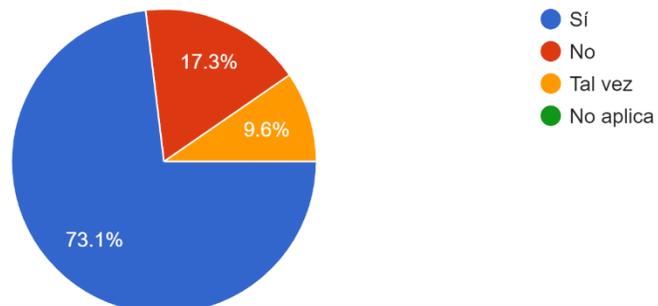
9. ¿Durante la pandemia, la compañía para la cual labora le brindo apoyo económico por el uso del internet o electricidad ?

52 responses



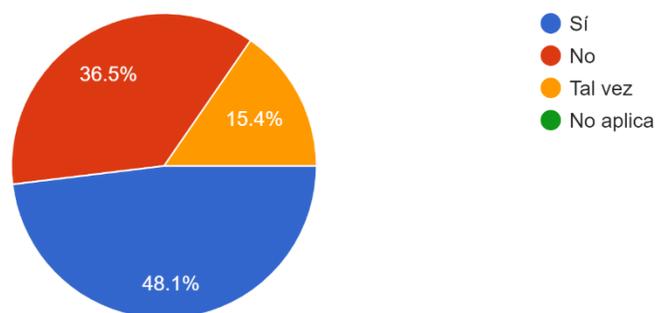
10. ¿Durante la pandemia, experimento con el aprendizaje virtual ya sea para laborar o académicamente?

52 responses



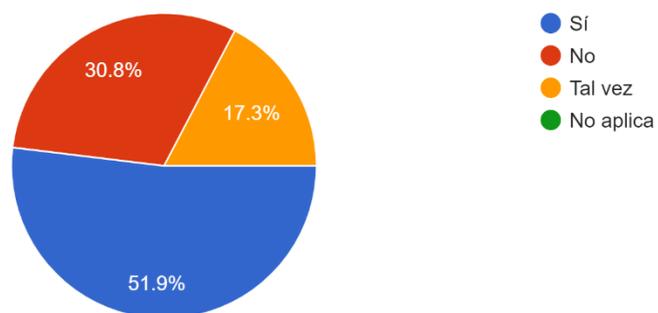
11. ¿Tiene usted presencia activa en redes sociales?

52 responses



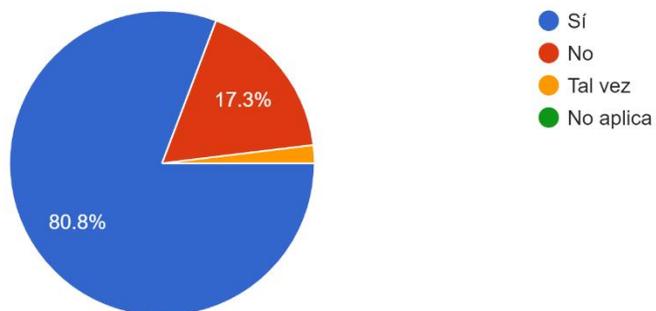
12. ¿Está familiarizado con términos como Realidad Aumentada, Bitcoin, RPA, y Metaverso?

52 responses



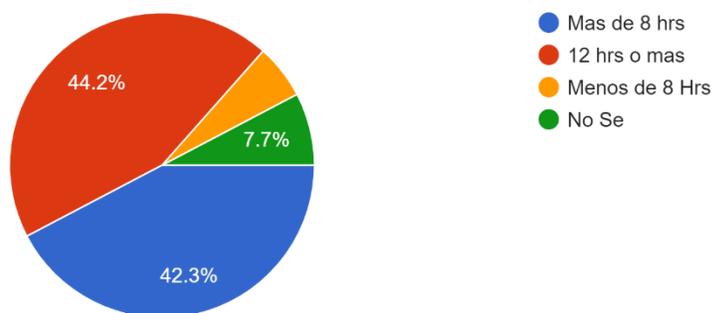
13. ¿Utiliza usted alguna aplicación tipo Outlook o Excel en su trabajo?

52 responses



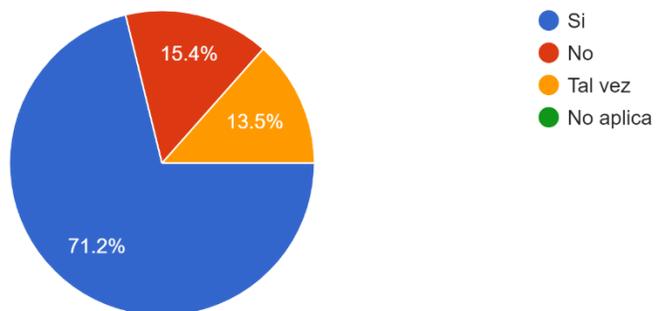
14. ¿Aproximadamente cuánto tiempo pasa usted "conectado al internet" diariamente?

52 responses



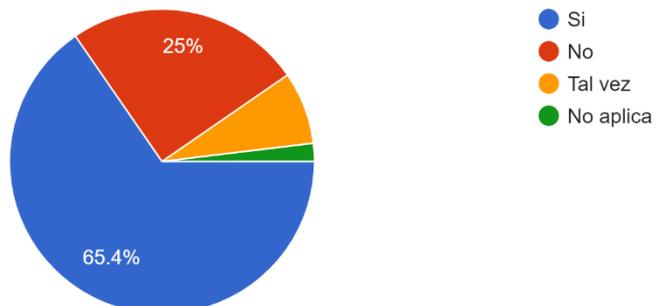
15. ¿Considera que, los entrenamientos (Como usar) , en aplicaciones son un tema necesario?

52 responses



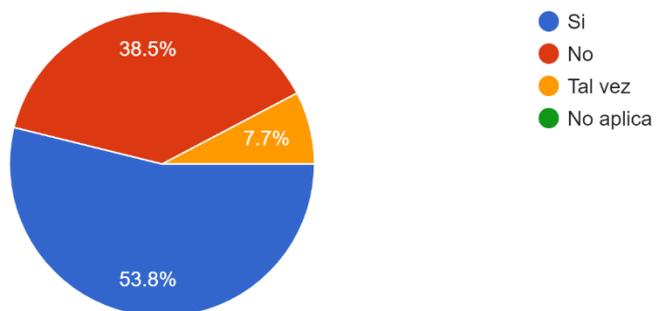
16. ¿Posee la empresa un equipo de trabajo competente en temas de uso de plataformas virtuales?

52 responses



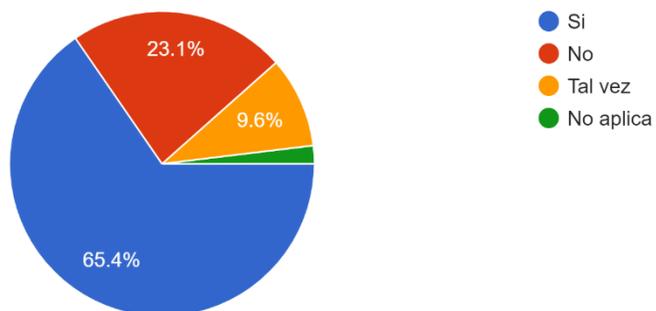
17. ¿Es usted consciente del tiempo que pasa diariamente en plataformas en línea?

52 responses



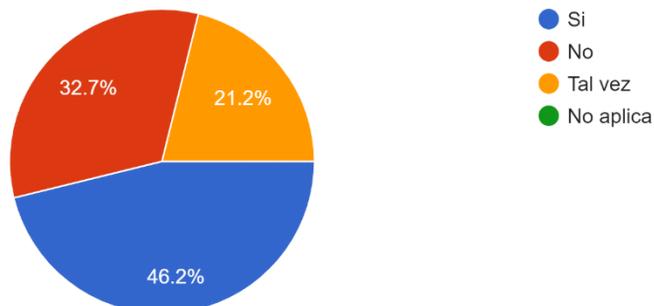
18. ¿Considera que, el tema de salud y balance vida /trabajo es de gran prioridad en su empresa?

52 responses



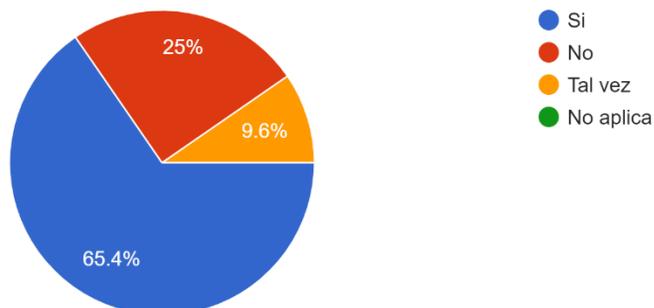
19. ¿La compañía realiza periódicamente la aplicación de cursos de actualización en sus empleados de las diversas plataformas con las que cuenta?

52 responses



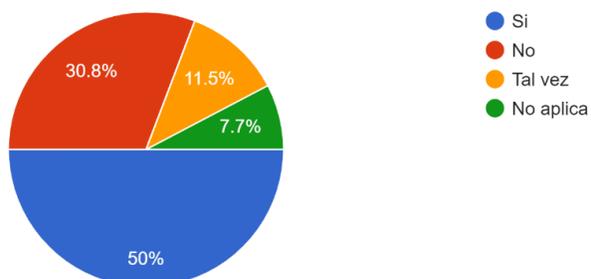
20. ¿Cuenta la compañía para la cual trabaja con la aplicación de la herramienta tipo Teams o Skype etc?

52 responses



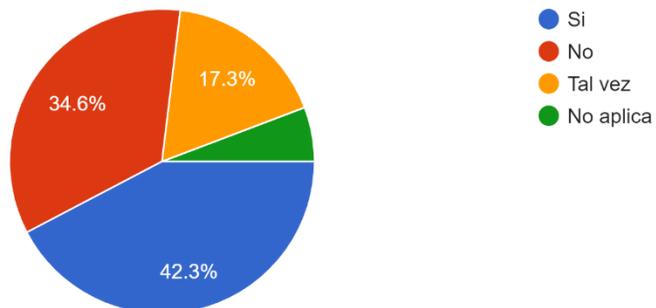
21. ¿Ha utilizado alguna vez herramientas digitales de reporte o análisis de datos tipo Power Query, Excel o PowerBI, Tableau?

52 responses



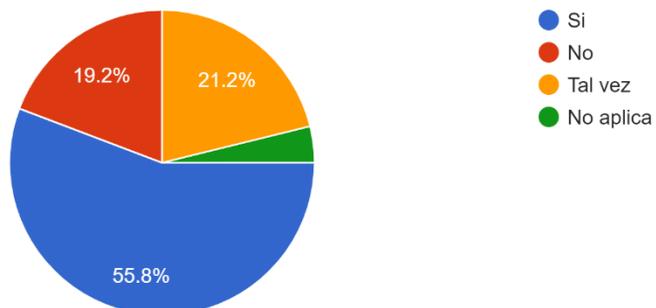
22. ¿De ser opcional consideraría necesario volver a la presencialidad laboral como método para incrementar la productividad o la calidad?

52 responses



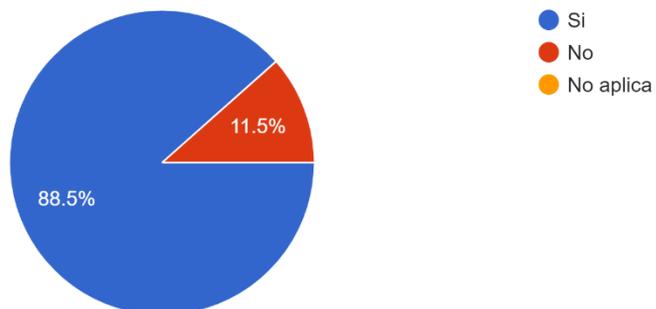
23. ¿Creen usted que nuevas plataformas virtuales de colaboración, goce y entretenimiento podrían ayudar para que el sector económico pueda reactivarse en el corto plazo postpandemia?

52 responses



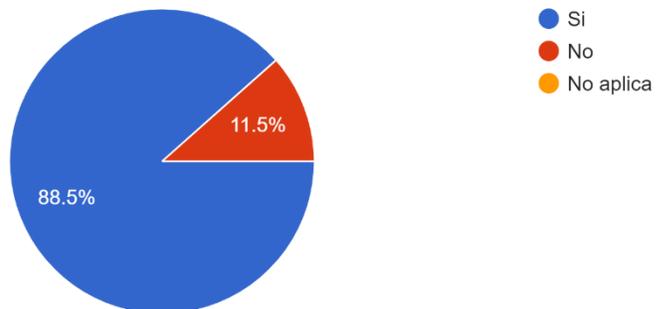
24. ¿Trabaja usted actualmente en el sector privado?

52 responses



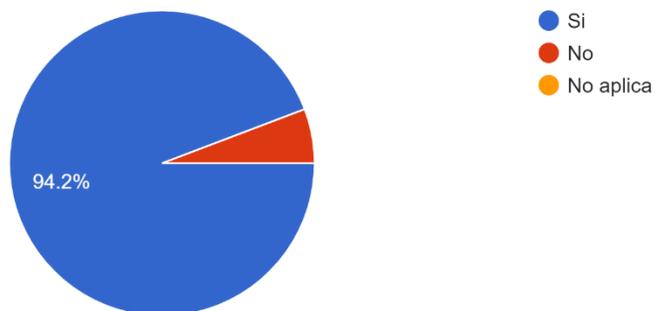
25. ¿Trabaja usted actualmente en el sector privado?

52 responses



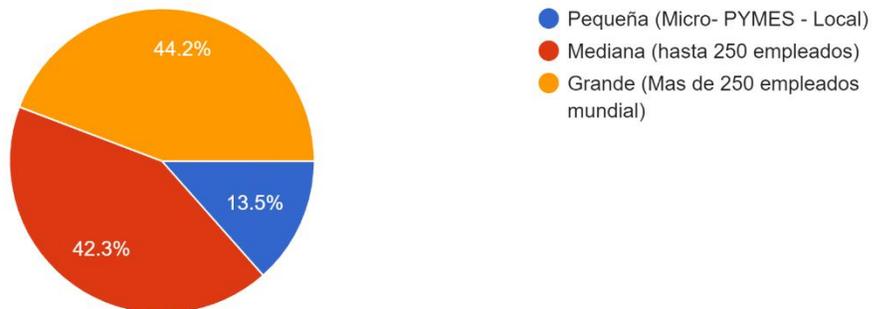
26. ¿Trabaja usted en la GAM?

52 responses



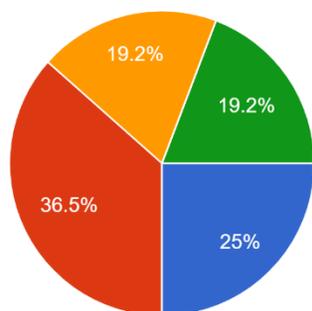
27. Cual es el tamaño aproximado de la empresa para la cual labora según lo siguiente:

52 responses



### 28. Cuantos años tiene la empresa en el mercado costarricense?

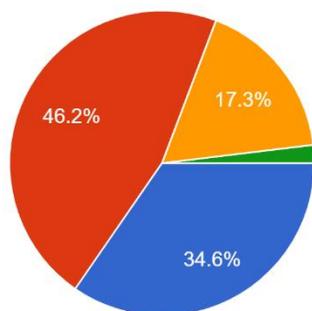
52 responses



- Entre 0 y hasta 5 años
- Más de 5 años y hasta 10 años
- Más de 10 años y hasta 15 años
- Más de 15 años

### 29. Edad del entrevistado:

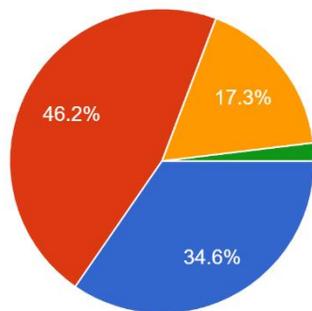
52 responses



- Entre 20 y hasta 30 años
- Más de 30 años y hasta 40 años
- Más de 40 años y hasta 50 años
- Más de 50 años

### 30. Edad del entrevistado:

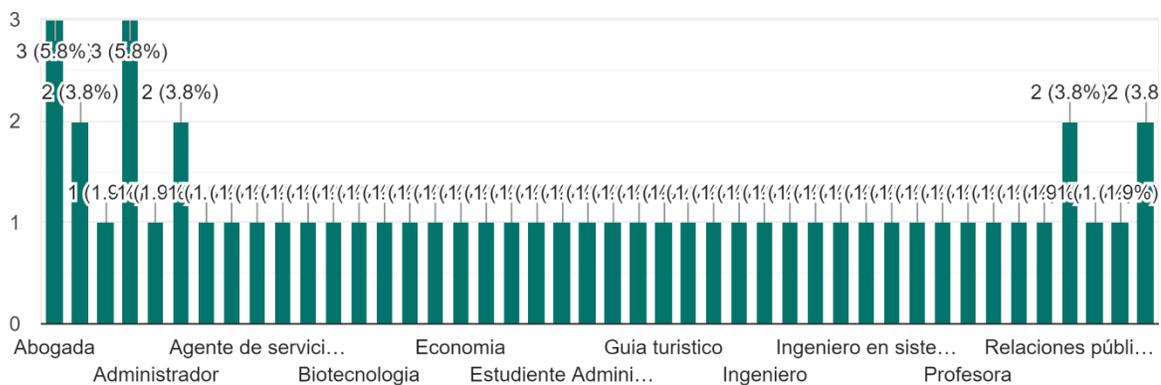
52 responses



- Entre 20 y hasta 30 años
- Más de 30 años y hasta 40 años
- Más de 40 años y hasta 50 años
- Más de 50 años

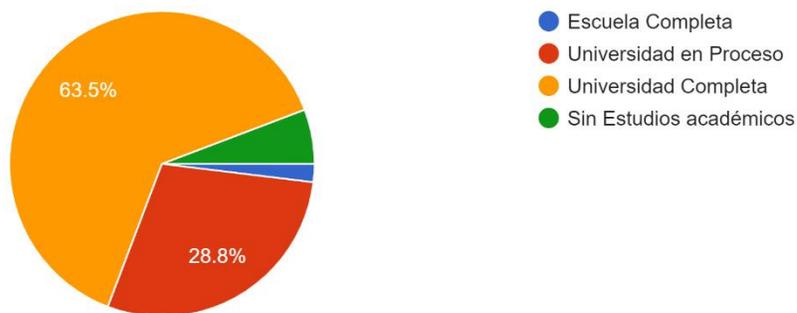
### 31. Profesión del entrevistado:

52 responses



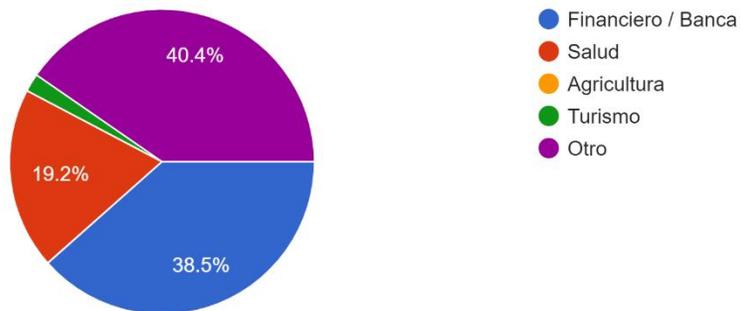
### 32. Grado académico del entrevistado:

52 responses



### 33. Sector económico de la economía a la que pertenece la compañía del entrevistado:

52 responses



## Anexo 3 – Revision Filológica



*M. L. Vilma Isabel Sánchez Castro*  
*Bachiller y Licenciada en Filología Española. U.C.R.*

---



### A QUIEN INTERESE

Yo, Vilma Isabel Sánchez Castro, Máster en Literatura Latinoamericana, Bachiller y Licenciada en Filología Española, de la Universidad de Costa Rica; con cédula de identidad 6-054-080; inscrita en el Colegio de Licenciados y Profesores, con el carné N° 003671, hago constar que he revisado el siguiente documento. Y he corregido en él los errores encontrados en ortografía, redacción, gramática y sintaxis. El cual se intitula

**USO DE LAS TECNOLOGÍAS VIRTUALES DURANTE LA PANDEMIA:  
APORTES DE LA GENERACIÓN MILLENNIAL PARA EL AÑO 2023**

**JOSÉ IVÁN MADRIGAL MORA**

**MBA CON ÉNFASIS EN TECHNOLOGY MANAGEMENT**

**ULACIT**

Se extiende la presente certificación a solicitud del interesado en la ciudad de San José a los veintinueve días del mes de noviembre de dos mil veintidós. La filóloga no se responsabiliza por los cambios que se le introduzcan al trabajo posterior a su revisión.

  
M.L. Vilma Isabel Sánchez Castro  
Máster en Literatura Latinoamericana. UCR.  
Bachiller y Licenciada en Filología Esp. UCR.  
Cédula 600540080-Carné 003671

---

*Teléfonos 2227-8513. Cel 8994-76-93 Apartado 563-1011 Y griega*  
*Correo electrónico: vilma\_sanchez@hotmail.com-info@chavesysanchezfilologos.com*  
*Página Web: Chaves y Sanchez filólogos*  
*Waze Chaves y Sánchez filólogos*