



HÁBITOS DE CONSUMO Y USO DE PLATAFORMAS DE STREAMING ENTRE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE ECUADOR: El impacto de las plataformas de streaming

CARLOS BARROS BASTIDAS ¹

carlos_barros_b@me.com

¹ Facultad de Ingeniería, Universidad Espíritu Santo, Ecuador

PALABRAS CLAVES	RESUMEN
plataformas de streaming rendimiento académico aprendizaje autorregulado valor de entretenimiento capitalismo de plataformas	<i>Los servicios de streaming han transformado los hábitos de consumo audiovisual. Este estudio analiza su uso y relación con la atención y el rendimiento académico percibido en estudiantes universitarios ecuatorianos. Basado en un modelo ampliado de aceptación tecnológica, se aplicó un cuestionario a 460 estudiantes de entre 18 y 25 años. Los indicadores de fiabilidad fueron satisfactorios (α de Cronbach: 0,79–0,85; KMO > 0,80). Los resultados revelaron que el 55,87 % utilizaba Internet más de seis horas diarias, mientras que el entretenimiento constituyó la principal motivación de uso (47,83 %), frente a fines académicos (19,57 %). Además, el 34,35 % reconoció distracciones académicas asociadas al streaming y el 18,70 % percibió una disminución de su rendimiento. Se concluye que el consumo digital intensivo puede afectar la atención, la autorregulación y el tiempo de estudio, evidenciando la necesidad de promover estrategias de apoyo académico y alfabetización digital crítica.</i>

Recibido: 04/ 01 / 2026

Aceptado: 07/ 03 / 2026

1. Introducción

A lo largo de la última década, el streaming digital ha revolucionado por completo el mundo del entretenimiento, alejando a las audiencias de los horarios rígidos para acercarlas a contenidos flexibles y bajo demanda, adaptados a los gustos personales. Plataformas como Netflix, YouTube y Disney+ ilustran este cambio, al permitir a los usuarios acceder a amplias bibliotecas de contenidos a través de múltiples dispositivos y en distintas regiones. Esta transición refleja una digitalización más amplia de la industria del entretenimiento, en la que el consumo está cada vez más impulsado por las plataformas en línea y las experiencias personalizadas de los usuarios (Bastos et al., 2024). Informes recientes sugieren que las plataformas de streaming alcanzaron más de 1 500 millones de suscripciones en todo el mundo en 2024, lo que pone de relieve hasta qué punto estos servicios se han integrado en la rutina diaria de las personas (Ribke y Wayne, 2025). Al mismo tiempo, la envergadura económica del sector sigue creciendo, con previsiones que estiman que los ingresos superarán los 200 000 millones de dólares en 2027 (Zhang y Hua, 2025). Esta expansión no solo está relacionada con el progreso tecnológico y una mayor variedad de contenidos, sino también con el uso cada vez mayor de la personalización basada en algoritmos, que tiende a mantener a los usuarios más tiempo en las plataformas y va moldeando gradualmente la forma en que eligen y consumen los medios de comunicación (Chapman y Abraham, 2025; Dekker y Tverdina, 2025).

Más allá de sus aspectos económicos y tecnológicos, el uso de las plataformas de streaming está estrechamente relacionado con la forma de pensar y comportarse de las personas. Estudios recientes sugieren que el diseño de estas plataformas suele aprovechar ciertas tendencias cognitivas, como el deseo de recompensas inmediatas, para mantener a los usuarios viendo contenidos durante períodos más largos, un comportamiento conocido comúnmente como «maratón de series» (Alimoradi et al., 2022; Chang y Peng, 2022). Este comportamiento se entiende cada vez más como un tipo de adicción conductual, en la que las personas se sienten impulsadas a seguir viendo contenido de forma casi automática, y a menudo les resulta difícil detenerse o regular el tiempo que dedican a consumir contenido (Forte et al., 2021; Chang y Peng, 2022). Estos patrones cobran especial relevancia cuando se analizan grupos como el de los estudiantes universitarios, que están constantemente inmersos en entornos digitales y a menudo compaginan múltiples actividades al mismo tiempo. En este contexto, el reto de gestionar la atención se agrava aún más, ya que su capacidad para regular su propio comportamiento aún se encuentra en fase de desarrollo, lo que los hace más propensos a un uso excesivo o problemático de las plataformas de streaming (Deng et al., 2024; Lades et al., 2022;).

En América Latina, el crecimiento de las plataformas de streaming ha sido especialmente notable en los últimos años, estrechamente vinculado a la expansión generalizada de las tecnologías digitales en toda la región (Lobato, 2020; Chaudhary et al., 2025). Datos recientes sugieren que ver vídeos en línea se ha convertido en una actividad habitual para una gran parte de la población, y que una proporción significativa de los usuarios de Internet consume regularmente contenidos en streaming (Mulla, 2022). Este crecimiento está estrechamente vinculado al aumento de la conectividad y al acceso móvil. En países como Ecuador, el acceso a Internet se ha expandido significativamente en los últimos años, llegando a una gran parte de la población. Este crecimiento ha estado impulsado principalmente por el uso generalizado de los dispositivos móviles, que se han convertido en la principal forma en que las personas se conectan y acceden a contenidos digitales (Alderete, 2019; Bastidas-Morocho, 2025). A pesar de estos avances, el acceso a las tecnologías digitales no se ha desarrollado de manera uniforme en todo el país. Siguen existiendo claras diferencias entre los centros urbanos y las zonas más remotas, donde la conectividad sigue siendo más limitada. En ciudades como Guayaquil y Quito, el acceso tiende a ser más estable y generalizado, mientras que en las regiones rurales las barreras estructurales siguen influyendo en la forma en que las personas se conectan y utilizan los servicios digitales (Alderete, 2017; Galperin y Fernanda Vicens, 2017).

Al mismo tiempo, los hábitos de consumo en América Latina revelan características distintivas. La amplia disponibilidad de opciones de streaming gratuitas e informales ha contribuido a una marcada preferencia por los contenidos no de pago, a menudo vinculada a limitaciones económicas estructurales y a un acceso desigual a los servicios de suscripción (Kuss y Griffiths, 2017; Lobato, 2020). Estos patrones coexisten con un estilo de vida cada vez más digital, especialmente entre la población más joven. Los estudiantes universitarios representan un grupo muy expuesto a estas dinámicas. Las investigaciones en el ámbito de la educación superior muestran que los estudiantes están

constantemente rodeados de estímulos digitales, lo que hace que sea habitual que dividan su atención entre múltiples tareas (Casa-Coila et al., 2025). Estar conectado continuamente suele dificultar la concentración, lo que aumenta la probabilidad de sufrir distracciones y hace más difícil mantener una atención sostenida en el trabajo académico (Deng et al., 2024; Martin et al., 2025). Además, las pruebas sugieren que el consumo intensivo de medios, incluido el streaming, puede afectar negativamente a indicadores del rendimiento académico como la nota media, especialmente cuando la autorregulación es limitada (Junco, 2015; Adelantado-Renau et al., 2019).

A pesar de la rápida expansión de las plataformas de streaming a nivel mundial, sigue existiendo una notable falta de investigación centrada en cómo se experimentan estos servicios en contextos emergentes como Ecuador. Los estudios publicados en revistas de gran impacto han prestado poca atención a las percepciones subjetivas de los usuarios, que son fundamentales para comprender la implicación sostenida con los medios digitales (Wu y Xie, 2024; Dekker y Tverdina, 2025). Esta laguna cobra aún más relevancia si se tiene en cuenta que el consumo de medios viene determinado no solo por la tecnología, sino también por factores culturales (Heuman y Rampazzo Gambarato, 2023; Ro et al., 2025). En el contexto latinoamericano, y especialmente en las sociedades andinas, los valores colectivos y las prácticas sociales pueden influir en la forma en que se seleccionan, comparten e interpretan los contenidos (Duarte y Suárez, 2012). Al mismo tiempo, existe muy poca evidencia empírica sobre el consumo de contenidos en streaming entre los estudiantes universitarios ecuatorianos, una población muy expuesta a los entornos digitales (Pegalajar Palomino y Rodríguez Torres, 2023; Morales-Urrutia et al., 2026). Investigaciones recientes muestran que los comportamientos de visionado compulsivo están estrechamente vinculados a los procesos de autorregulación y a la interferencia de objetivos, especialmente entre los usuarios más jóvenes (Lades et al., 2022). Para abordar esta laguna, el presente estudio adopta un Modelo de Aceptación de la Tecnología ampliado con el fin de explorar no solo cómo los estudiantes perciben y utilizan las plataformas de streaming, sino también cómo su contexto cotidiano influye en estos comportamientos. Para ello, tiene en cuenta factores como la creciente disponibilidad de la conectividad móvil y los efectos persistentes del estrés pospandémico, que pueden condicionar la forma en que los estudiantes interactúan con los servicios de streaming en su rutina diaria (Venkatesh y Davis, 2000; Dwivedi et al., 2021).

El objetivo de este estudio es analizar los hábitos de consumo de medios de los estudiantes universitarios en Ecuador, prestando especial atención al uso de las redes sociales y las plataformas de streaming, con el fin de comprender cómo la digitalización está transformando las prácticas de consumo audiovisual entre la población joven. En concreto, este estudio pretende (1) identificar patrones de uso del streaming, (2) evaluar las percepciones de los estudiantes en cuanto a la utilidad y el valor de entretenimiento, y (3) examinar el impacto de estos hábitos en la atención y el rendimiento académico. Basándose en la bibliografía existente, se proponen dos hipótesis: H1: los niveles más altos de consumo de streaming se asocian negativamente con la atención sostenida; y H2: las percepciones positivas de los usuarios median la relación entre el uso del streaming y la nota media. Para comprobar estas hipótesis, el estudio adopta un diseño de métodos mixtos con una muestra de $N = 460$ estudiantes universitarios, combinando datos de encuestas con análisis tanto estadísticos como cualitativos.

2. Metodología

Este estudio adopta un enfoque de métodos mixtos para comprender mejor la complejidad del consumo de contenidos en streaming entre los estudiantes universitarios, combinando datos cuantitativos sobre los patrones de uso con información sobre cómo se viven estas plataformas en la vida cotidiana. Este tipo de diseño resulta especialmente útil en la investigación sobre medios digitales, donde la mera observación del comportamiento no suele ser suficiente para explicar por qué los usuarios interactúan con las tecnologías de determinadas maneras. Estudios previos sugieren que la combinación de datos cuantitativos y cualitativos ayuda a construir una visión más completa tanto de lo que hacen los usuarios como de cómo interpretan sus experiencias, especialmente en contextos altamente digitalizados (Venkatesh et al., 2013; Creswell y Plano Clark, 2018). En este sentido, el estudio se basa en un modelo ampliado de aceptación de la tecnología, que destaca la importancia de la utilidad percibida, el disfrute y los factores contextuales a la hora de determinar tanto la adopción como el uso continuado de las plataformas digitales (Dwivedi et al., 2021; Al-Adwan et al., 2023). El hecho de centrarse en estudiantes universitarios de entre 18 y 25 años responde a que este grupo suele estar muy involucrado con los

medios digitales y representa una población clave para comprender los patrones de consumo emergentes.

Por último, el uso de un cuestionario en línea estructurado permite recopilar datos coherentes y comparables en una muestra relativamente amplia, lo cual es esencial para identificar tendencias de comportamiento y comprobar relaciones teóricas en este campo (Hair et al., 2019) (Tabla 1)

Tabla 1 Estructura del cuestionario

Sección	Temática	Variables medidas	Indicadores de ejemplo
A	Data sociodemográfica	Edad, sexo, tipo de universidad, programa	Rango de edad, nivel académico
B	Acceso a la tecnología	Propiedad del dispositivo, acceso a internet	Uso de smartphone, conectividad
C	Consumo de medios digitales	Tiempo de conexión, hábitos de uso	Horario diario, horas de mayor consumo
D	Uso de redes sociales	Plataformas, frecuencia, propósito	Instagram, TikTok, tiempo de uso
E	Consumo de plataformas de streaming	Plataformas, frecuencia, tipo de contenido	Netflix, YouTube, series/películas
F	Impacto y percepción	Utilidad, preferencia, cambio de comportamiento	Cambio de hábitos, influencia en las decisiones

Fuente: Elaboración propia a partir del diseño del instrumento de recolección de datos aplicado a estudiantes universitarios de Ecuador (2026)

Para reforzar la calidad del instrumento de medición, el cuestionario se sometió en primer lugar a un proceso de validación de contenido mediante una revisión por parte de expertos, en la que especialistas en medios digitales y diseño de encuestas evaluaron la claridad, la pertinencia y la coherencia de los ítems con los objetivos del estudio. Tras este paso, se llevó a cabo una prueba piloto con un grupo de estudiantes universitarios para identificar posibles ambigüedades y mejorar la redacción y la estructura de la encuesta antes de su implementación completa. A continuación, se examinó la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach, y todos los constructos mostraron valores por encima del umbral comúnmente aceptado de 0,70, lo que sugiere una consistencia interna adecuada (Watkins, 2018; Hair et al., 2019). Además, se examinó la validez de constructo mediante el análisis factorial exploratorio (AFE), una técnica estadística multivariante que se utiliza habitualmente para identificar la estructura subyacente de un conjunto de variables observadas y para determinar cómo se agrupan los ítems en dimensiones latentes significativas. En la práctica, el AFE permite a los investigadores reducir muchas variables a un conjunto más reducido de factores, lo que lo hace especialmente útil en el desarrollo y la validación de instrumentos basados en encuestas. Estudios recientes destacan que el EFA desempeña un papel clave a la hora de descubrir constructos latentes cuando las estructuras teóricas no están plenamente establecidas, y se ha aplicado ampliamente en campos como las ciencias sociales, la educación y la investigación en gestión para evaluar la validez de la medición (Howard, 2023; Liotta et al., 2023). Mediante la aplicación del EFA en este estudio, fue posible verificar si los ítems incluidos en el cuestionario se ajustaban de forma coherente a las dimensiones esperadas del comportamiento de streaming y las percepciones de los usuarios. Para evaluar con mayor detalle la idoneidad de los datos para el análisis factorial, se examinaron tanto la medida de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) como la prueba de esfericidad de Bartlett. Cuando el valor de KMO supera 0,80, indica un alto nivel de adecuación de la muestra y sugiere que las correlaciones entre las variables son lo suficientemente compactas como para producir factores fiables. Paralelamente, si la prueba de Bartlett es estadísticamente significativa ($p < 0,001$), se confirma que la matriz de correlación no es una matriz identidad y que existen relaciones significativas entre los ítems. Estas condiciones son esenciales a la hora de aplicar el análisis factorial exploratorio, ya que garantizan que el conjunto de datos contenga suficiente varianza compartida para justificar la extracción de constructos latentes (Hair et al., 2019). En la práctica, el cumplimiento de estos umbrales refuerza la confianza en que el instrumento está midiendo dimensiones subyacentes coherentes, en lugar de variables no relacionadas entre sí. En conjunto, estos resultados respaldan la solidez del modelo de medición y justifican el uso del análisis factorial en este estudio. En la Tabla 2 se presenta un resumen de los indicadores de fiabilidad y validez obtenidos.

Tabla 2 Indicadores de fiabilidad y validez

Constructos	Número de ítems	Alfa de Cronbach	KMO	Varianza explicada (%)
-------------	-----------------	------------------	-----	------------------------

Intensidad de uso del streaming	4	0.81	0.82	62%
Utilidad percibida	3	0.85	0.84	65%
Valor de entretenimiento	3	0.83	0.80	63%
Impacto académico	4	0.79	0.81	60%

Fuente: Elaboración propia con base en los resultados del análisis de fiabilidad y validez del instrumento (2026)

La tabla 2 presenta los resultados de fiabilidad y validez de los constructos principales, en los que el número de ítems (por ejemplo, 4 para la intensidad de uso del streaming, 3 para la utilidad percibida y el valor de entretenimiento, y 4 para el impacto académico) se corresponde con las preguntas de la encuesta diseñadas para medir cada concepto. Los valores del alfa de Cronbach, que oscilan entre 0,79 y 0,85, indican una buena consistencia interna, lo que significa que los ítems de cada constructo están estrechamente relacionados y miden la misma dimensión subyacente (Hair et al., 2019). Del mismo modo, los valores de KMO superiores a 0,80 confirman que los datos son adecuados para el análisis factorial, ya que reflejan una varianza compartida suficiente entre los ítems. La varianza explicada, entre el 60 % y el 65 %, sugiere que cada factor capta una parte sustancial de la variabilidad total, lo que respalda la coherencia y la unidimensionalidad de los constructos. Es importante destacar que estos indicadores se derivan de procedimientos estadísticos aplicados al conjunto de datos, mientras que los demás parámetros se calculan mediante análisis de correlación y análisis factorial exploratorio, lo que proporciona una sólida evidencia de la robustez del instrumento de medición. La encuesta se difundió a través de los canales de comunicación de la universidad y de plataformas en línea, lo que permitió a los estudiantes participar de forma voluntaria y anónima; todas las respuestas se trataron de forma confidencial y de acuerdo con las directrices éticas habituales. El análisis comenzó con estadísticas descriptivas para ofrecer una visión general de los hábitos de los estudiantes en cuanto al uso de los medios de comunicación y el streaming. A continuación, para examinar las relaciones propuestas, se aplicó un conjunto de técnicas inferenciales. En primer lugar, se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson para estimar la fuerza y la dirección de la asociación entre el consumo de streaming y la atención sostenida (H1), donde el coeficiente r refleja la relación lineal entre dos variables (p. ej., $-1 \leq r \leq 1$). A continuación, se llevó a cabo un análisis de regresión múltiple para evaluar el efecto predictivo del uso del streaming sobre la atención, controlando al mismo tiempo otras variables, expresado típicamente como $Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \varepsilon$, donde Y representa la atención y las variables X representan los patrones de consumo y las variables de control (Wooldridge, 2003; Hair et al., 2019). Para profundizar en el mecanismo subyacente propuesto en la hipótesis H2, se llevó a cabo un análisis de mediación utilizando PROCESS o un marco de modelización por ecuaciones estructurales (SEM). En este contexto, el SEM permite estimar simultáneamente los efectos directos e indirectos, de modo que el efecto total (c) del uso del streaming sobre el rendimiento académico (GPA) se descompone en un efecto directo (c') y un efecto indirecto ($a \times b$) a través de mediadores como la utilidad percibida y el valor de entretenimiento (Tabri y Elliott, 2012; Martynova et al., 2018; Hayes, 2023). Este enfoque resulta especialmente útil para comprobar modelos con base teórica, ya que integra las relaciones de medición y estructurales en un único marco. En la Tabla 3 se ofrece un resumen de las hipótesis y las técnicas analíticas correspondientes.

Tabla 3 Hipótesis y técnicas analíticas

Hipótesis	Descripción	Técnica estadística
H1	El consumo de contenidos en streaming se correlaciona negativamente con la atención sostenida	Correlación de Pearson, regresión
H2	Las percepciones influyen en la relación entre el uso de servicios de streaming y la nota media	Análisis de mediación (PROCESS / SEM)

Fuente: Elaboración propia a partir de las hipótesis de investigación y del diseño metodológico del estudio (2026).

Por último, se utilizaron los conocimientos cualitativos derivados de las respuestas complementarias para contextualizar los resultados cuantitativos, lo que permitió una interpretación más profunda del comportamiento de los estudiantes en entornos cada vez más digitalizados. Este enfoque metodológico integrado garantiza un análisis sólido y sensible al contexto, en consonancia con los estándares actuales de la investigación de alto impacto sobre el consumo de medios digitales. Partiendo de este enfoque, es necesario aclarar cómo se operacionalizan las variables clave.

Para operacionalizar las variables incluidas en el estudio, la estrategia de medición se estructuró de manera que captara tanto los constructos centrales como las condiciones contextuales que rodean el uso de los medios por parte de los estudiantes. La Tabla 4 presenta el modelo de medición principal, detallando los cuatro constructos clave junto con sus ítems correspondientes y el formato de escala de Likert utilizado para evaluarlos. Cada constructo está representado por un conjunto de ítems diseñados para reflejar diferentes dimensiones de la interacción de los estudiantes con las plataformas de streaming, lo que garantiza un enfoque coherente y estructurado de la medición. Paralelamente, la Tabla 5 complementa esta estructura al describir las variables de control y contextuales, incluidas las características demográficas, el acceso a la tecnología y los patrones generales de uso de los medios digitales. Estas variables se incorporan para tener en cuenta las diferencias en los entornos de los estudiantes que pueden influir en sus comportamientos y percepciones. En conjunto, ambas tablas ofrecen una visión general completa de cómo el estudio traduce conceptos abstractos en variables medibles, lo que respalda un marco analítico coherente y sólido.

Tabla 4 Construtos de medición e ítems de la encuesta

Construto	Código de ítem	Pregunta de encuesta	Escala
Intensidad de uso del streaming	SUI1	Utilizo plataformas de streaming a diario	Likert (1-5)
	SUI2	Me paso varias horas viendo contenidos en streaming	Likert (1-5)
	SUI3	El streaming es una de mis principales formas de entretenimiento	Likert (1-5)
	SUI4	A menudo veo varios episodios o vídeos de una sola vez	Likert (1-5)
Utilidad percibida	PUI1	Las plataformas de streaming me resultan útiles en mi día a día	Likert (1-5)
	PUI2	Las plataformas de streaming me ayudan a acceder a contenidos relevantes o educativos	Likert (1-5)
	PUI3	Los servicios de streaming me facilitan el acceso a la información y al conocimiento	Likert (1-5)
Valor de entretenimiento	EV1	Las plataformas de streaming me parecen divertidas	Likert (1-5)
	EV2	Ver contenidos en streaming me ayuda a relajarme	Likert (1-5)
	EV3	Utilizo el streaming principalmente para entretenerme	Likert (1-5)
Impacto académico	AI1	El streaming me distrae de mis tareas académicas	Likert (1-5)
	AI2	Me cuesta concentrarme después de usar las plataformas de streaming	Likert (1-5)
	AI3	El streaming afecta al tiempo que dedico al estudio	Likert (1-5)
	AI4	Mi rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de las redes sociales	Likert (1-5)

Fuente: Elaboración propia a partir del diseño del cuestionario de investigación, basado en el modelo de aceptación tecnológica (TAM) y adaptado al contexto del consumo de streaming entre estudiantes universitarios (2026).

Tabla 5 Variables de control y contextuales

Tipo de variable	Variable	Medición
Demográfico	Edad	Categórica
	Sexo	Nominal
	Ciudad	Nominal
Académico	Campo de estudio	Nominal
	Año de estudio	Ordinal
Acceso tecnológico	Posesión de smartphone	Sí/No
	Acceso a internet	Sí/No
Comportamiento digital	Uso diario de internet	Ordinal (horas)
	Uso de redes sociales	Ordinal (horas)
Comportamiento de streaming	Plataforma utilizada	Opción múltiple
	Frecuencia de uso	Ordinal

Fuente: Elaboración propia a partir de la operacionalización de las variables del cuestionario aplicado a estudiantes universitarios ecuatorianos (2026).

3. Resultados

El análisis de los datos obtenidos a partir del instrumento aplicado a la muestra de estudiantes universitarios (N = 460) revela patrones significativos en relación con la convergencia digital, el consumo de contenidos multimedia y su interferencia en la dinámica académica cotidiana. En cuanto a la edad, la población se distribuye de manera uniforme en tres franjas: de 18 a 20 años (39,78 %), de 24 a 25 años (36,09 %) y de 21 a 23 años (24,13 %).

La conectividad digital se consolida como una constante estructural en la vida de los encuestados. El 55,87 % declara un uso diario de Internet de más de 6 horas, mientras que el 25,65 % lo utiliza entre 4 y 6 horas. Al cruzar la intensidad del uso general de Internet con el tiempo específico dedicado a las redes sociales, se hace evidente un fenómeno de consumo de alta densidad (Tabla 6).

Tabla 6 Tabulación cruzada: Total de horas de uso diario de Internet frente a las horas dedicadas a las redes sociales

Horas al día de uso de Internet	Menos de 1 hora	Entre 1 y 3 horas	Entre 3 y 5 horas	Más de 5 horas	Total (N)
Menos de 2 horas	11	7	1	0	19
Entre 2 y 4 horas	6	44	14	2	66
Entre 4 y 6 horas	8	52	51	7	118
Más de 6 horas	5	63	81	108	257
Total	30	166	147	117	460

Nota: Los datos muestran que el subgrupo con mayor intensidad global de uso (>6 horas) traslada esa dedicación directamente a las redes sociales, donde el 42,02 % (108 de 257 estudiantes) pasa más de 5 horas al día en estas plataformas, lo que da lugar a perfiles de alta dependencia de los hipermedios.

Fuente: Elaboración propia a partir de los resultados de la encuesta aplicada a 460 estudiantes universitarios ecuatorianos (2026).

Estos resultados sugieren que la conectividad digital no es simplemente una condición de acceso entre los estudiantes universitarios ecuatorianos, sino un componente estructural de sus rutinas diarias. El hecho de que más de la mitad de la muestra afirme utilizar Internet durante más de seis horas al día, y que un subgrupo considerable también dedique más de cinco horas diarias a las redes sociales, refleja un patrón de exposición digital de alta densidad. Este resultado concuerda con estudios previos que indican que los estudiantes universitarios están cada vez más expuestos a estímulos digitales que pueden fragmentar la atención e interferir en las rutinas académicas (Deng et al., 2024; Martin et al., 2025). También respalda el argumento de que el uso de las redes sociales puede adquirir relevancia académica cuando pasa de un uso instrumental o comunicativo a un consumo recreativo prolongado, tal y como sugieren (Casa-Coila et al., 2025).

El ecosistema digital de los estudiantes universitarios está marcadamente centralizado. Al examinar la plataforma utilizada con mayor frecuencia a diario y compararla con el propósito principal declarado por el usuario, se identifican dinámicas utilitarias específicas (Tabla 7). WhatsApp lidera la frecuencia absoluta de uso diario (n = 260), distribuida entre fines de comunicación (n = 50), entretenimiento (n = 85) y estudio (n = 68). TikTok, por su parte, se perfila como el segundo eje preferido, centrado de forma exclusiva en el entretenimiento (n = 91).

Tabla 7 Tabulación cruzada: plataforma utilizada con mayor frecuencia a diario y motivo principal de uso

Plataforma más utilizada	Comunicación	Entretenimiento	Estudio	Información/ Noticias	Trabajo	Total (n)
WhatsApp	50	85	68	41	16	260
TikTok	11	91	15	11	2	130
Instagram	4	20	1	0	1	26
YouTube	3	14	3	4	0	24
Facebook	2	7	3	2	0	14
X (Twitter)	2	3	0	1	0	6
Total	72	220	90	59	19	460

Nota: El entretenimiento en general es el principal factor motivador en el uso de las plataformas para el 47,83 % de la población total, lo que supera con creces el uso académico (19,57 %).

Fuente: Elaboración propia a partir del análisis descriptivo de los resultados de la encuesta aplicada a 460 estudiantes universitarios ecuatorianos (2026).

El impacto percibido de los servicios de streaming en el rendimiento escolar varía en función de la madurez académica o del curso de estudios. La tabla 8 analiza la percepción de la distracción escolar causada por estas tecnologías multimedia.

Tabla 8 Distribución de la percepción de la distracción académica debida al uso de las redes sociales por curso académico

Año de estudio	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total (n)
1er año	20	35	79	48	16	198
2ndo año	9	15	36	19	15	94
3er año	4	14	20	14	5	57
4to año	5	6	8	9	1	29
5to año o superior	4	16	31	16	15	82
Total	42	86	174	106	52	460

Nota: Se observa una concentración notable en la categoría de neutralidad (37,83 %). Sin embargo, las categorías afirmativas agrupan al 34,35 % de los estudiantes que reconocen abiertamente que el *streaming* socava su atención y los distrae de sus obligaciones académicas, un indicador crítico durante los primeros años de estudio.

Fuente: Elaboración propia a partir del análisis descriptivo de los resultados de la encuesta aplicada a 460 estudiantes universitarios ecuatorianos (2026).

La distribución de las preferencias por plataformas también revela una distinción importante entre las prácticas digitales orientadas a la comunicación y aquellas centradas en el entretenimiento. WhatsApp se presenta como la plataforma dominante debido a que cumple múltiples funciones, incluidas la comunicación, la coordinación académica y el entretenimiento. TikTok, por el contrario, se concentra mayoritariamente en el entretenimiento, lo que sugiere un papel más especializado dentro de los ecosistemas digitales de los estudiantes. Este hallazgo es relevante porque investigaciones recientes han demostrado que TikTok puede utilizarse como herramienta educativa cuando se integra en estrategias de aprendizaje estructuradas; sin embargo, en el presente estudio, su asociación predominante con el entretenimiento indica que su potencial pedagógico no se activa necesariamente en el uso cotidiano de los estudiantes ((Moreno Fuentes y De La Blanca De La Paz, 2025)). Esto refuerza la idea de que los efectos de las plataformas no dependen únicamente de la tecnología en sí, sino también del propósito, el contexto y la intensidad de su uso.

Al examinar más a fondo el deterioro directo del rendimiento académico, los datos generales indican que el 12,83 % «está de acuerdo» y el 5,87 % «está totalmente de acuerdo» en que su rendimiento ha disminuido por esta razón. Un análisis desglosado por género (Tabla 9) revela sutiles asimetrías en la autocrítica conductual.

Tabla 9 Tabulación cruzada proporcional: impacto negativo autopercebido en el rendimiento académico debido al uso de servicios de streaming, según el género (%)

Sexo	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total (%)
Hombre	24.84%	22.93%	32.48%	10.19%	9.55%	100.0%
Mujer	15.51%	28.38%	37.95%	14.19%	3.96%	100.0%

Nota: Si bien los hombres muestran posturas más polarizadas en los extremos (el 9,55 % se sitúa en la categoría de máximo impacto absoluto), las mujeres presentan un mayor porcentaje de reconocimiento moderado («De acuerdo», 14,19 %), lo que sitúa el debate en torno a cómo los patrones de habituación a los medios digitales afectan de manera diferenciada la autogestión del tiempo formativo.

Fuente: Elaboración propia a partir del análisis descriptivo de los resultados de la encuesta aplicada a 460 estudiantes universitarios ecuatorianos (2026).

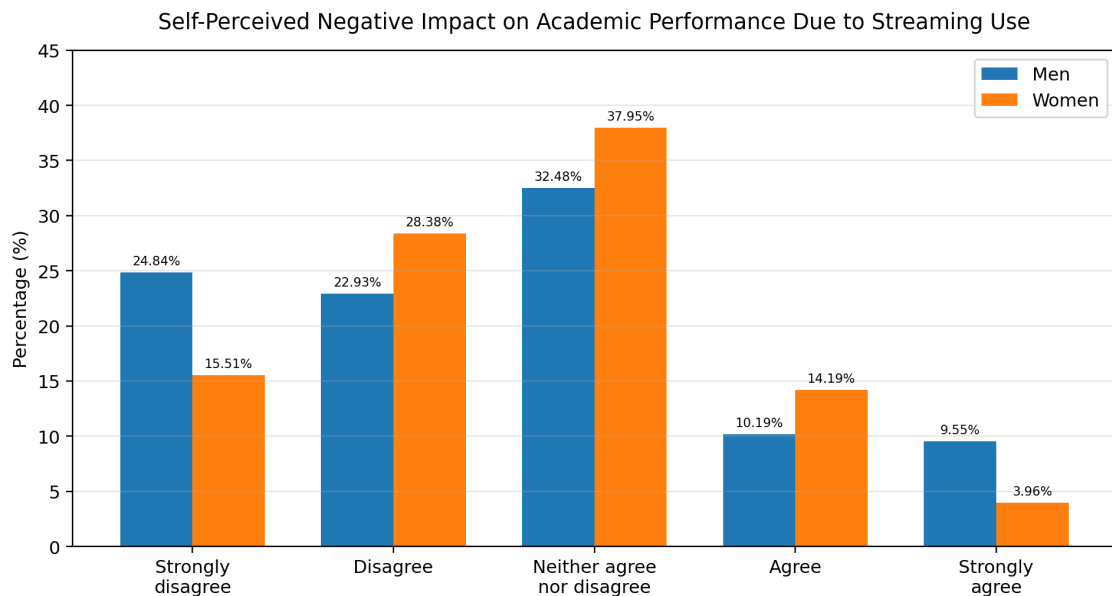
Los datos cuantitativos confirman la existencia de un efecto directo y medible en las calificaciones y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios derivado de una alta dependencia de los hipermedios (Figura 1). En conjunto, el 12,83 % de la muestra afirma estar «de acuerdo» y el 5,87 % «totalmente de acuerdo» en que su rendimiento académico ha disminuido debido al consumo de servicios de *streaming* y plataformas digitales; esto implica que casi una quinta parte de los estudiantes (18,70 %; n = 86) experimenta un deterioro real en sus calificaciones académicas. Esta situación se agrava por el hecho de que el entretenimiento constituye el principal factor motivacional

para el 47,83 % de la población ($n = 220$), desplazando las actividades de estudio autónomo mediante estímulos de gratificación inmediata y dinámicas de procrastinación severa.

Los resultados desglosados por género ofrecen una interpretación más matizada del impacto académico del uso de *streaming*. Si bien las mujeres reportan un porcentaje mayor de acuerdo moderado con la afirmación de que el *streaming* ha afectado negativamente su rendimiento académico, los hombres muestran un porcentaje más elevado en la categoría de acuerdo absoluto. Este patrón sugiere que el impacto académico percibido del *streaming* podría no manifestarse de manera uniforme entre los distintos grupos. No obstante, estas diferencias deben interpretarse con cautela, ya que los resultados actuales son de carácter descriptivo y aún no determinan si la variación observada es estadísticamente significativa. Estudios previos han demostrado que el uso intensivo de medios digitales y la interacción en redes sociales pueden asociarse con resultados académicos, tales como el promedio de calificaciones (GPA) y el desempeño en el aula (Junco, 2015; Adelantado-Renau et al., 2019). En este sentido, los hallazgos aquí presentados identifican un subgrupo relevante de estudiantes cuyos hábitos de consumo de *streaming* y plataformas digitales podrían estar interfiriendo con su rendimiento académico; sin embargo, se requiere un análisis inferencial adicional para determinar la magnitud y la significación de dicha relación.

Al analizar este comportamiento según el género, se observan asimetrías conductuales críticas en la percepción de este efecto. Las mujeres muestran un mayor nivel de reconocimiento moderado: el 14,19 % afirma «estar de acuerdo» con la disminución de su rendimiento académico, frente al 10,19 % de los hombres. No obstante, la población masculina registra el punto máximo de gravedad conductual y polarización, concentrando un 9,55 % en el extremo de «totalmente de acuerdo». Este patrón indica la existencia de un segmento crítico de usuarios varones altamente vulnerables al colapso de los mecanismos inhibitorios en el entorno digital, lo que deriva en una pérdida real de control sobre el tiempo dedicado a la formación y en un impacto negativo severo en sus trayectorias académicas.

Figure 1. Impacto negativo autopercibido en el rendimiento académico debido al uso de servicios de streaming.



Fuente: Elaboración propia a partir del análisis descriptivo de los resultados de la encuesta aplicada a 460 estudiantes universitarios ecuatorianos (2026).

Los hallazgos empíricos de la presente investigación corroboran la consolidación de un ecosistema mediático hiperconectado, caracterizado por la convergencia estructural entre las plataformas de *streaming* y las redes sociales digitales. Este marco opera bajo la lógica algorítmica de la economía de la atención, ejerciendo una presión vectorizada que choca directamente con los procesos de habituación y el rendimiento cognitivo-académico de la población universitaria.

La prevalencia de una ventana de conectividad diaria superior a seis horas en más de la mitad de la muestra analizada valida empíricamente las tesis del «capitalismo de plataformas» (Srnicsek, 2017). Bajo este modelo, los dispositivos y las interfaces móviles dejan de ser meros artefactos instrumentales de mediación comunicativa para convertirse en entornos de habitabilidad y subjetivación cotidiana.

El marcado sesgo heurístico hacia el consumo recreativo (47,83 %), hegemonizado por formatos de microvídeo síncronos (TikTok) y arquitecturas conversacionales instantáneas (WhatsApp), revela un desplazamiento ontológico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): estas tecnologías han sido subsumidas, pasando de catalizadores del empoderamiento cognitivo y el andamiaje epistémico a vectores de ocio digitalizado y alienación atencional (Bautista, 2025; Moreno Fuentes y De La Blanca De La Paz, 2025).

El análisis comparativo intergrupar por cohortes académicas revela una correlación inversamente proporcional entre el avance en la trayectoria curricular y la susceptibilidad a la interferencia del *streaming*. Los estudiantes matriculados en ciclos iniciales (primer y segundo año) muestran una vulnerabilidad significativamente mayor ante la interrupción de sus agendas de aprendizaje autónomo. Este fenómeno se vincula directamente con los modelos de aprendizaje autorregulado y los constructos de control ejecutivo de Zimmerman (2002). Se plantea que los estudiantes noveles presentan un déficit en el andamiaje metacognitivo y en las habilidades de gestión cronémica necesarias para inhibir los estímulos de gratificación hedónica inmediata, los cuales son fomentados sistemáticamente por el diseño de flujo continuo (*binge-watching*) de las plataformas (Zimmerman, 2002). Asimismo, el hecho de que un tercio de la muestra total perciba un detrimento explícito en sus trayectorias educativas sitúa este fenómeno no como una anomalía conductual aislada, sino como un indicador crítico de vulnerabilidad sistémica que interpela directamente a las políticas de bienestar estudiantil y a la tutoría universitaria.

El desglose de los datos desde una perspectiva de género revela asimetrías socioconductuales que requieren una compleja deconstrucción analítica. Por un lado, la propensión del grupo femenino a asociarse con un impacto negativo moderado y a manifestar posturas reflexivas de neutralidad o acuerdo puede teorizarse a través de los constructos de deseabilidad social diferenciada y autoevaluación crítica. La literatura sugiere que las mujeres internalizan con mayor rigor los procesos de monitoreo atencional, lo que se traduce en una menor resistencia declarativa a reconocer fallos en el control de impulsos ante las interfaces de pantalla.

Por otro lado, el grupo masculino, aunque reporta un impacto menor en los rangos medios, registra el pico de máxima gravedad conductual, concentrando un 9,55 % en el espectro de "Totalmente de acuerdo". Este comportamiento fenotípico en el extremo de la distribución revela la existencia de un nicho de usuarios altamente propensos a dinámicas de procrastinación tecnológica severa y disfunción atencional mediada, caracterizadas por el colapso de los mecanismos de inhibición conductual ante estímulos gamificados y automatizados del entorno digital.

La naturaleza de los hallazgos descriptivos y correlacionales de este estudio abre un horizonte de interrogantes metodológicos y teóricos esenciales para la comprensión transdisciplinaria de la ecología mediática contemporánea. En primer lugar, dada la evidente intensificación del consumo hipermedia reflejada en los datos (donde el 42,02 % de los estudiantes con alta conectividad global saturan su tiempo diario con más de 5 horas específicas de interacción en plataformas conversacionales y microcontenidos), resulta imperativo transitar de enfoques psicométricos basados exclusivamente en la autopercepción hacia diseños metodológicos longitudinales de análisis de datos (*learning analytics*) combinados con metodologías móviles (*mobile-experience sampling*). La persistencia de sesgos de deseabilidad social o distorsiones de memoria en el reporte cuantitativo manual de las horas frente a la pantalla limita la precisión de las inferencias sobre la procrastinación. Estudios futuros deberían implementar registros algorítmicos y de telemetría en tiempo real mediante API autorizadas en los dispositivos de los estudiantes. Esto permitirá a los investigadores correlacionar la variabilidad crononutricional y los microciclos de exposición intermitente a medios con el rendimiento académico real, operacionalizado no como una percepción abstracta, sino a través del Índice de Rendimiento Académico (API) ponderado a lo largo de los semestres académicos.

En segundo lugar, la marcada divergencia motivacional y operativa identificada entre las plataformas de uso instrumental-comunicativo (WhatsApp) y aquellas orientadas al entretenimiento puro (TikTok y servicios de *streaming*) debe abordarse desde la perspectiva de la neurobiología de la atención y la economía de la gratificación instantánea. Dado que el 47,83 % de la muestra sitúa el entretenimiento en el núcleo de su ecosistema digital y que la distracción es notablemente prevalente en los ciclos iniciales universitarios (1.er y 2.º año), surge la necesidad clínica y pedagógica de investigar los mecanismos cognitivos subyacentes a la fragmentación atencional. Las investigaciones futuras deberían orientarse a evaluar empíricamente el fenómeno de la multitarea mediática mediante paradigmas

cuasiexperimentales en laboratorios de usabilidad. El objetivo será esclarecer cómo la estimulación fónica y los bucles de retroalimentación dopaminérgica de los algoritmos de recomendación de microvídeos erosionan las funciones ejecutivas de los estudiantes —específicamente la memoria de trabajo y el control inhibitorio—, variables que median directamente en la capacidad de andamiaje y autorregulación durante el aprendizaje complejo.

Por último, las asimetrías de género y la heterogeneidad identificada según el nivel de avance curricular en la percepción del deterioro académico (donde las mujeres tienden a adoptar posturas reflexivas de neutralidad o acuerdo moderado respecto al efecto del *streaming*, mientras que un sector crítico de hombres se polariza hacia un impacto absoluto máximo) exigen formular modelos predictivos basados en modelos de ecuaciones estructurales (SEM) y análisis de clases latentes. Resulta prioritario examinar la mediación de variables psicopatológicas emergentes, tales como el síndrome de desconexión selectiva, la ansiedad tecnológica, el constructo de adicción conductual a las pantallas e internet y el FOMO (*Fear of Missing Out* o miedo a perderse algo), controlando variables sociodemográficas y macrovariables como el tipo de gobernanza universitaria (pública frente a privada) y el campo epistémico del conocimiento (ciencias exactas frente a ciencias sociales). Este modelado multinivel proporcionará la base empírica necesaria para que los expertos en diseño curricular y los comités de bienestar estudiantil prescriban intervenciones institucionales de alfabetización mediática crítica, fundamentadas en la neuroergonomía y orientadas a mitigar la vulnerabilidad cognitiva en la educación superior contemporánea.

4. Conclusiones y futuros trabajos

Este estudio aporta evidencia empírica sobre los hábitos de consumo y el uso de servicios de *streaming* entre estudiantes universitarios en Ecuador, destacando la creciente importancia de las plataformas digitales en la vida cotidiana de los jóvenes adultos. Los hallazgos revelan que los servicios de *streaming* y las redes sociales ya no son formas periféricas de entretenimiento, sino componentes centrales de las rutinas diarias, las prácticas comunicativas y las actividades de ocio de los estudiantes. En este sentido, el estudio contribuye a comprender cómo la digitalización está reconfigurando los patrones de consumo audiovisual en contextos de educación superior, particularmente en un entorno latinoamericano emergente donde la evidencia empírica sigue siendo limitada.

Una de las principales conclusiones de esta investigación es que los estudiantes universitarios están altamente conectados y expuestos a los medios digitales durante periodos prolongados. Más de la mitad de la muestra declaró utilizar Internet durante más de seis horas al día, y una proporción considerable de estos estudiantes también dedicaba más de cinco horas diarias a las redes sociales. Este resultado sugiere la consolidación de un perfil estudiantil hiperconectado, en el que las actividades académicas, comunicativas y de entretenimiento conviven dentro de un mismo ecosistema digital. Si bien la conectividad puede favorecer el aprendizaje, el acceso a la información y la coordinación académica, una exposición excesiva también puede aumentar el riesgo de distracción, procrastinación y dificultades para mantener una atención sostenida.

El estudio también revela que el entretenimiento es la principal motivación para el uso de estas plataformas. WhatsApp surgió como la plataforma más utilizada, cumpliendo múltiples funciones relacionadas con la comunicación, el estudio y el entretenimiento, mientras que TikTok se asoció principalmente con el consumo recreativo. Esta distinción es importante porque indica que los efectos de las plataformas no pueden explicarse únicamente por la tecnología en sí, sino también por el propósito, la intensidad y el contexto de uso. En otras palabras, una misma plataforma digital puede servir para fines educativos o de distracción, dependiendo de cómo los estudiantes la integren en sus rutinas académicas. Este hallazgo es especialmente relevante para las universidades que buscan diseñar estrategias pedagógicas que utilicen los medios digitales de manera productiva, sin ignorar su potencial para captar la atención y desplazar el tiempo dedicado al estudio autónomo.

En cuanto al impacto académico, los resultados indican que un grupo significativo de estudiantes percibe el *streaming* como una fuente de distracción. El hecho de que el 34,35 % de los encuestados estuviera de acuerdo o muy de acuerdo en que el *streaming* los distrae de sus obligaciones académicas sugiere que este fenómeno debe abordarse como una preocupación académica e institucional, y no meramente como un hábito individual. Además, el 18,70 % de los estudiantes informó percibir una disminución en su rendimiento académico asociada al uso de *streaming* y plataformas digitales. Aunque este porcentaje no representa a la mayoría de la muestra, identifica un subgrupo vulnerable

cuyas prácticas de consumo de medios pueden interferir con la concentración, la gestión del tiempo y el aprendizaje autorregulado.

Los resultados también contribuyen al debate sobre el capitalismo de plataformas y la economía de la atención. Los servicios de *streaming* y las plataformas de redes sociales están diseñados para maximizar la interacción mediante sistemas de recomendación, flujos continuos de contenido e interfaces personalizadas. Estos mecanismos pueden fomentar un uso prolongado y dificultar que los estudiantes interrumpan el consumo cuando necesitan retomar sus tareas académicas. En este sentido, el estudio sugiere que las universidades no deberían abordar los medios digitales únicamente como herramientas tecnológicas, sino también como entornos que moldean el comportamiento, la atención y las condiciones de aprendizaje.

Las implicaciones prácticas de esta investigación son relevantes para las instituciones de educación superior. Las universidades deberían promover programas de alfabetización digital crítica que ayuden a los estudiantes a comprender cómo están diseñadas las plataformas para captar la atención e influir en el comportamiento. Asimismo, los servicios de apoyo académico podrían incluir formación en gestión del tiempo, aprendizaje autorregulado y hábitos digitales saludables. En lugar de desalentar por completo el uso de medios digitales, las estrategias institucionales deberían orientar a los estudiantes hacia un uso más consciente, equilibrado y con propósito de las plataformas de *streaming* y las redes sociales.

Este estudio presenta varias limitaciones que deben reconocerse. En primer lugar, los datos se basan en medidas autodeclaradas, las cuales pueden verse afectadas por sesgos de recuerdo y de deseabilidad social, especialmente cuando los estudiantes estiman el tiempo frente a la pantalla, la frecuencia de uso de *streaming* o el impacto académico. En segundo lugar, el diseño transversal limita la posibilidad de establecer relaciones causales entre el uso de *streaming*, la atención y el rendimiento académico. Los hallazgos identifican asociaciones y efectos percibidos, pero no demuestran que el consumo de *streaming* cause directamente un menor rendimiento académico. En tercer lugar, el rendimiento académico se midió mediante la autopercepción en lugar de registros oficiales de promedio de calificaciones (GPA), lo que podría reducir la precisión del constructo de impacto académico. En cuarto lugar, la muestra se limitó a estudiantes universitarios ecuatorianos de entre 18 y 25 años, por lo que los resultados no deben generalizarse a todas las poblaciones estudiantiles ni a otros contextos nacionales sin cautela. Por último, aunque el estudio adopta un diseño de métodos mixtos, futuras versiones deberían desarrollar más a fondo el componente cualitativo para captar mejor las experiencias subjetivas, las motivaciones y las estrategias de los estudiantes para gestionar su consumo digital.

Las investigaciones futuras deberían incorporar análisis inferenciales y longitudinales para examinar la fuerza y la dirección de las relaciones identificadas en este estudio. Específicamente, estudios posteriores podrían evaluar si la intensidad del uso de *streaming* predice significativamente la distracción académica o la disminución percibida del rendimiento, y si estas relaciones están mediadas por el valor de entretenimiento, la utilidad percibida o la autorregulación. Además, las investigaciones futuras deberían incluir indicadores objetivos, como el promedio de calificaciones, registros de tiempo de pantalla o datos de huella digital, para complementar la información autodeclarada. Estos enfoques permitirían una comprensión más sólida de cómo las plataformas de *streaming* influyen en el comportamiento académico y proporcionarían evidencia más firme para intervenciones institucionales dirigidas a mejorar el bienestar digital y el rendimiento académico de los estudiantes.

Referencias

- Adelantado-Renau, M. *et al.* (2019) 'Association between Screen Media Use and Academic Performance among Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-analysis', *JAMA Pediatrics*, 173(11). doi: 10.1001/jamapediatrics.2019.3176.
- Al-Adwan, A. S. *et al.* (2023) "'Extending the Technology Acceptance Model (TAM) to Predict University Students' Intentions to Use Metaverse-Based Learning Platforms'", *Education and Information Technologies*, 28(11). doi: 10.1007/s10639-023-11816-3.
- Alderete, M. V. (2017) 'Mobile Broadband: A Key Enabling Technology for Entrepreneurship?', *Journal of Small Business Management*, 55(2). doi: 10.1111/jsbm.12314.
- Alderete, M. V. (2019) 'Broadband adoption in Latin American countries: Does geographic proximity matter?', *Problemas del Desarrollo*. doi: 10.22201/IIEC.20078951E.2019.198.67411.
- Alimoradi, Z. *et al.* (2022) 'Binge-Watching and Mental Health Problems: A Systematic Review and Meta-Analysis', *International Journal of Environmental Research and Public Health*. doi: 10.3390/ijerph19159707.
- Ana Lucía Bastidas-Morocho (2025) 'Toward a Digital Economy in Ecuador: Adoption of Emerging Technologies and Innovation Investment, 2018-2023', *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 10(47s). doi: 10.52783/jisem.v10i47s.9327.
- Bastos, M., Naranjo-Zolotov, M. and Aparício, M. (2024) 'Binge-watching Uncovered: Examining the interplay of perceived usefulness, habit, and regret in continuous viewing', *Heliyon*, 10(6). doi: 10.1016/j.heliyon.2024.e27848.
- Bautista, P. S. (2025) 'LATIN AMERICA IN THE ROBLOX METAVERSE: UGC, CITY BRANDING AND SOFT POWER', *Street Art and Urban Creativity*, 11(1). doi: 10.25765/sauc.v11.5676.
- Casa-Coila, M. D. *et al.* (2025) 'Efectos del uso de redes sociales en el desempeño académico en estudiantes universitarios', *European Public & Social Innovation Review*, 11. doi: 10.31637/epsir-2026-1977.
- Chang, Y. J. and Peng, C. Y. (2022) 'Exploring experiences of binge-watching and perceived addictiveness among binge-watchers: a qualitative study', *BMC Public Health*, 22(1). doi: 10.1186/s12889-022-14789-z.
- Chapman, H. E. and Abraham, A. (2025) 'Because You Watched: How Do Streaming Services' Recommender Systems Influence Aesthetic Choice?', *Behavioral Sciences*. doi: 10.3390/bs15111544.
- Chaudhary, S. S., Panwar, D. and Srivastava, G. (2025) 'Exploring Adoption Behaviours and Competitive Platforms in OTT Streaming: A Bibliometric and Systematic Literature Review (2010-2024)', *Journal of Research, Innovation and Technologies*, 4(4). doi: 10.56578/jorit040403.
- Dekker, C. A. and Tverdina, A. (2025) 'Designed to binge? Exploring user perceptions of interface features on video streaming platforms', *Acta Psychologica*, 258. doi: 10.1016/j.actpsy.2025.105210.
- Deng, L., Zhou, Y. and Broadbent, J. (2024) 'Distraction, multitasking and self-regulation inside university classroom', *Education and Information Technologies*, 29(18). doi: 10.1007/s10639-024-12786-w.
- Duarte, C. L. and Suarez, M. M. V (2012) 'Cultures and Organizations: Software of the Mind. Intercultural cooperation and its importance for Survival (3(a) edición revisada y ampliada)', *Cuadernos De Economia Y Direccion De La Empresa*, 15(2).
- Dwivedi, Y. K. *et al.* (2021) 'Artificial Intelligence (AI): Multidisciplinary perspectives on emerging challenges, opportunities, and agenda for research, practice and policy', *International Journal of Information Management*, 57. doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2019.08.002.
- Forte, G. *et al.* (2021) 'Binge-watching: Development and validation of the binge-watching addiction questionnaire', *Behavioral Sciences*, 11(2). doi: 10.3390/bs11020027.
- Galperin, H. and Fernanda Vicens, M. (2017) 'Connected for Development? Theory and evidence about the impact of Internet technologies on poverty alleviation', *Development Policy Review*, 35(3). doi: 10.1111/dpr.12210.
- Hair, J. F. *et al.* (2019) 'When to use and how to report the results of PLS-SEM', *European Business Review*. doi: 10.1108/EBR-11-2018-0203.
- Hayes (2023) *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis - Model Numbers*, the Guilford Press.

- Heuman, J. and Rampazzo Gambarato, R. (2023) 'The learning potential of streaming media: cultural sustainability in a post-digital society', *Frontiers in Communication*, 8. doi: 10.3389/fcomm.2023.1084737.
- Howard, M. C. (2023) 'A systematic literature review of exploratory factor analyses in management', *Journal of Business Research*, 164. doi: 10.1016/j.jbusres.2023.113969.
- Johhn w. Creswell; Vicki L. Plano Clark (2018) 'Designing and Conducting Mixed Methods Research.', *Organizational Research Methods*, 12(4).
- Junco, R. (2015) 'Student class standing, Facebook use, and academic performance', *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36. doi: 10.1016/j.appdev.2014.11.001.
- Kuss, D. J. and Griffiths, M. D. (2017) 'Social networking sites and addiction: Ten lessons learned', *International Journal of Environmental Research and Public Health*. doi: 10.3390/ijerph14030311.
- Lades, L. K. et al. (2022) 'Self-control, goal interference, and the binge-watching experience: An event reconstruction study', *Computers in Human Behavior Reports*, 7. doi: 10.1016/j.chbr.2022.100220.
- Liotta, G. et al. (2023) 'Exploratory Factor Analysis (EFA) of the Short Functional Geriatric Evaluation (SFGE) to Assess the Multidimensionality of Frailty in Community-Dwelling Older Adults', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(5). doi: 10.3390/ijerph20054129.
- Lobato, R. (2020) 'Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution', *Journal of Communication*, 70(4). doi: 10.1093/joc/jqz050.
- Martin, F. et al. (2025) 'Digital distractions in education: a systematic review of research on causes, consequences and prevention strategies', *Educational Technology Research and Development*, 73(6). doi: 10.1007/s11423-025-10550-6.
- Martynova, E., West, S. G. and Liu, Y. (2018) 'Review of Principles and Practice of Structural Equation Modeling', *Structural Equation Modeling*. doi: 10.1080/10705511.2017.1401932.
- Morales-Urrutia, D., Yépez-Villacis, R. and Mantilla-Falcón, L. M. (2026) 'Educational podcasts and student engagement in Ecuadorian higher education: an SEM-based evaluation of the technology acceptance model', *Frontiers in Education*, 10. doi: 10.3389/feduc.2025.1744459.
- Moreno Fuentes, E. and De La Blanca De La Paz, S. (2025) 'TIKTOK AS AN EDUCATIONAL TOOL: Social Media, Motivation, and Learning in University Contexts', *VISUAL Review. International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura*, 17(8). doi: 10.62161/revvisual.v17.6113.
- Mulla, T. (2022) 'Assessing the factors influencing the adoption of over-the-top streaming platforms: A literature review from 2007 to 2021', *Telematics and Informatics*. doi: 10.1016/j.tele.2022.101797.
- Pegalajar Palomino, M. del C. and Rodríguez Torres, Á. F. (2023) 'Digital literacy in university students of education degrees in Ecuador', *Frontiers in Education*, 8. doi: 10.3389/feduc.2023.1299059.
- Ribke, N. and Wayne, M. L. (2025) 'Deconstructing streaming global audiences: Netflix's global top 10 as a geo-political, economic, sociolinguistic construct', *Communication Review*. doi: 10.1080/10714421.2024.2442207.
- Ro, D. et al. (2025) 'What factors determine international television flows on over-the-top platforms? A fuzzy set qualitative comparative analysis approach', *Telematics and Informatics*, 102. doi: 10.1016/j.tele.2025.102322.
- Tabri, N. and Elliott, C. M. (2012) 'Principles and Practice of Structural Equation Modeling', *Canadian Graduate Journal of Sociology and Criminology*, 1(1). doi: 10.15353/cgjisc-rcssc.v1i1.25.
- Venkatesh, V., Brown, S. A. and Bala, H. (2013) 'Bridging the qualitative-quantitative divide: Guidelines for conducting mixed methods research in information systems', *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 37(1). doi: 10.25300/MISQ/2013/37.1.02.
- Venkatesh, V. and Davis, F. D. (2000) 'Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies', *Management Science*, 46(2). doi: 10.1287/mnsc.46.2.186.11926.
- Watkins, M. W. (2018) 'Exploratory Factor Analysis: A Guide to Best Practice', *Journal of Black Psychology*, 44(3). doi: 10.1177/0095798418771807.
- Wooldridge, J. M. (2003) 'Introductory Econometrics: A Modern Approach', *Economic Analysis*, 2nd. doi: 10.1198/jasa.2006.s154.
- Wu, F. and Xie, G. (2024) 'Research on the influence of perceived quality on users' continuance usage intention of online live streaming class platforms: the mediating role of flow experience and the moderating impact of perceived usefulness', *Frontiers in Psychology*, 15. doi:

10.3389/fpsyg.2024.1455597.

Zhang, Z. and Hua, Z. (2025) 'Balancing Revenue Streams in Online Video Platforms: The Impact of Original Content Provision on Business Model Selection', *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 20(2). doi: 10.3390/jtaer20020098.

Zimmerman, B. J. (2002) 'Becoming a self-regulated learner: An overview', *Theory into Practice*. doi: 10.1207/s15430421tip4102_2.