



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGIA EDUCATIVA**

Consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la  
inteligencia emocional en estudiantes cuarto de básica, Manta-  
Ecuador 2022

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Zambrano Vera, Lourdes Lisseth (ORCID:  
0000-0003-3433-5004)

**ASESOR:**

Dra. Cruz Montero, Juana María (ORCID: 0000-0002-7772-6681)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**PIURA – PERÚ**

**2022**

### **Dedicatoria**

Dedico a este trabajo a mis familiares que me apoyen en todos mis emprendimientos y nunca me abandonan.

### **Agradecimiento**

Expreso mi agradecimiento a la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo y a mi asesora Dra. Juana María Cruz Montero, por su apoyo permanente en la realización de esta investigación.

## Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	17
3.1. Tipo y diseño de investigación	17
3.2. Variables y operacionalización	20
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo, unidad de análisis	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
3.5. Procedimientos	24
3.6. Método de análisis de datos	25
3.7. Aspectos éticos	26
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	51

## Índice de tablas

Tabla 1	<i>Población sujeta a estudio</i>	20
Tabla 2	<i>Muestra de la investigación</i>	20
Tabla 3	<i>Ficha técnica del instrumento de entretenimiento con videos</i>	21
Tabla 4	<i>Ficha técnica del instrumento de inteligencia emocional</i>	22
Tabla 5	<i>Validación de juicio de expertos</i>	23
Tabla 6	<i>Prueba de confiabilidad de cuestionario de la variable 1</i>	23
Tabla 7	<i>Prueba de confiabilidad de la variable 2</i>	24
Tabla 8	<i>Distribución de la variable consumo de videos de entretenimiento</i>	26
Tabla 9	<i>Distribución de la variable consumo de videos de entretenimiento</i>	27
Tabla 10	<i>Distribución de la prueba de bondad de ajuste</i>	28
Tabla 11	<i>Relación de la variable 1 y variable 2</i>	29
Tabla 12	<i>Relación de la variable 1 y la inteligencia interpersonal</i>	30
Tabla 13	<i>Relación de la variable 1 y la inteligencia interpersonal</i>	31
Tabla 14	<i>Relación de la variable 1 y la adaptabilidad</i>	32
Tabla 15	<i>Relación de la variable 1 y manejo de estrés</i>	33
Tabla 16	<i>Relación de la variable 1 y el ánimo</i>	34

## Índice de figuras

<i>Figura 1</i>	Distribución de la variable consumo de videos de entretenimiento	24
<i>Figura 2</i>	Distribución de la variable consumo de videos de entretenimiento	26
<i>Figura 3</i>	Relación de la variable 1 y variable 2	29
<i>Figura 4</i>	Relación de la variable 1 y la inteligencia interpersonal	30
<i>Figura 5</i>	Relación de la variable 1 y la inteligencia interpersonal	31
<i>Figura 6</i>	Relación de la variable 1 y la adaptabilidad	32
<i>Figura 7</i>	Relación de la variable 1 y manejo de estrés	33
<i>Figura 8</i>	Relación de la variable 1 y el ánimo	34

## Resumen

LA UTILIZACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES SE HA INCREMENTADO Y SIRVE PARA EL ENTRETENIMIENTO, TENIENDO GRAN ACEPTACIÓN EN LA POBLACIÓN JOVEN, SOBRE TODO EN ESTUDIANTES; LA INTELIGENCIA EMOCIONAL ES EL COMPORTAMIENTO HABILIDOSO QUE PERMITE EL USO DE LA EMOCIONALIDAD PROPIA Y DE LOS DEMÁS DE MANERA FAVORABLE PARA UNA VIDA ARMONIOSA. ESTA INVESTIGACIÓN TUVO COMO OBJETIVO DETERMINAR LA RELACIÓN ENTRE EL CONSUMO DE VIDEOS DE ENTRETENIMIENTO EN DISPOSITIVOS MÓVILES Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES CUARTO DE BÁSICA, MANTA, ECUADOR, 2022. SE EMPLEÓ UN ENFOQUE CUANTITATIVO, DE TIPO BÁSICO, DE NIVEL DESCRIPTIVO CORRELACIONAL, DE DISEÑO NO EXPERIMENTAL Y CORTE TRANSECCIONAL; LA POBLACIÓN FUE DE 600 ESTUDIANTES DE LOS ÚLTIMOS GRADOS DE BÁSICA CON UNA MUESTRA NO PROBABILÍSTICA DE 150 A QUIENES SE LES ADMINISTRÓ DOS CUESTIONARIOS VALIDADOS Y FIABLES; LOS RESULTADOS FUERON TRATADOS CON ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL Y MOSTRARON QUE EN TODAS LAS HIPÓTESIS HABÍA CORRELACIONES DIRECTA Y SIGNIFICATIVAS, POR LO QUE SE CONCLUYÓ QUE EXISTE RELACIÓN DIRECTA, ALTA Y SIGNIFICATIVA ENTRE EL CONSUMO DE VIDEOS DE ENTRETENIMIENTO EN DISPOSITIVOS MÓVILES Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL ( $R = ,875$  Y  $SIG. = ,000$ ) EN ESTUDIANTES CUARTO DE BÁSICA, MANTA, ECUADOR, 2022.

**Palabras clave:** Entretenimiento, inteligencia emocional, interpersonal, intrapersonal, estado del ánimo.

## Abstract

THE USE OF MOBILE DEVICES HAS INCREASED AND IS USED FOR ENTERTAINMENT, HAVING GREAT ACCEPTANCE IN THE YOUNG POPULATION, ESPECIALLY IN STUDENTS; EMOTIONAL INTELLIGENCE IS THE SKILLFUL BEHAVIOR THAT ALLOWS THE USE OF ONE'S OWN AND OTHERS' EMOTIONALITY IN A FAVORABLE WAY FOR A HARMONIOUS LIFE. THE OBJECTIVE OF THIS RESEARCH WAS TO DETERMINE THE RELATIONSHIP BETWEEN THE CONSUMPTION OF ENTERTAINMENT VIDEOS ON MOBILE DEVICES AND EMOTIONAL INTELLIGENCE IN FOURTH GRADE STUDENTS, MANTA, ECUADOR, 2022. A QUANTITATIVE APPROACH WAS USED, OF BASIC TYPE, DESCRIPTIVE CORRELATIONAL LEVEL, NON-EXPERIMENTAL DESIGN AND TRANSECTIONAL CUT; THE POPULATION WAS 600 STUDENTS OF THE LAST GRADES OF ELEMENTARY SCHOOL WITH A NON-PROBABILISTIC SAMPLE OF 150 TO WHOM TWO VALIDATED AND RELIABLE QUESTIONNAIRES WERE ADMINISTERED; THE RESULTS WERE TREATED WITH DESCRIPTIVE AND INFERENTIAL STATISTICS AND SHOWED THAT IN ALL HYPOTHESES THERE WERE DIRECT AND SIGNIFICANT CORRELATIONS, SO IT WAS CONCLUDED THAT THERE IS A DIRECT, HIGH AND SIGNIFICANT RELATIONSHIP BETWEEN THE CONSUMPTION OF ENTERTAINMENT VIDEOS ON MOBILE DEVICES AND EMOTIONAL INTELLIGENCE ( $R = .875$  AND  $SIG. = ,000$ ) IN FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS, MANTA, ECUADOR, 2022.

**Keywords:** Entertainment, emotional intelligence, interpersonal, intrapersonal, mood.

## I. INTRODUCCIÓN

El consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles es la acción de utilización plataformas, redes, páginas, en las que existen música, series, películas, tik tok u otro tipo de actividades de ocio en línea; la inteligencia emocional es un tipo de comportamiento caracterizado por el reconocimiento de la propia emocionalidad y la de los demás con el propósito de emplearla de manera favorable. Sin embargo, pese a que los videos de entretenimiento de los cuales existen de acción, de aventura, de humor, de contenidos musicales, de dibujos animados, han mostrado favorecer el horizonte cultural de los niños y aportar temas de conversación con sus iguales, no se emplean en la escuela. La pandemia obligó a que los niños utilicen dispositivos móviles para recibir sus clases remotas, eso dio lugar a que ellos, por iniciativa propia exploren las funciones de los dispositivos y descubran la existencia de videos, situación que debió ser capitalizada por los docentes, pero eso no ocurrió.

Los juegos online permiten a niño simular que está en una competencia y desarrollar capacidades de previsión, evitación, protección y escape, hay juego que tienen un tiempo máximo para concluirlo lo que conlleva que el niño desarrolle nociones de temporalidad y actúen en función a ello Nuñez-Barrionuevo et al. (2020); otro tipo de juegos que se encuentran en línea se relacionan a la eliminación de obstáculos, a la búsqueda de un tesoro para lo cual hay que superar muchas barreras y una vez alcanzado el tesoro, están en condiciones de pasar al siguiente nivel de juego que demanda mayores recursos cognitivos debido a su complejidad. También están en línea los denominados juegos deportivos Vivajuegos (2021) ante los cuales el niño puede elegir el que más le guste, por lo general, prefieren la conducción de vehículos sorteando y superando todos los obstáculos que se presentan, el boxeo está en segundo lugar en esta categoría y el tercer lugar lo ocupa el fútbol, debiendo precisar que no son los únicos juegos ya que se encuentran baloncesto, voleibol, tenis, dentro de otros.

Los streaming de música también contienen videos musicales, con artistas de diversas características y algunos animados por dibujos, en este caso hay plataformas de música que tienen costos, las cuales pueden estar incluidas en el

servicio de telefonía, tales de spotify, Amazon Music Unlimited y Soundcloud Matus (2021), también es posible acceder a plataformas que no requieren costos y se accede de manera libre e ilimitada, dentro de los que se encuentran Pandora Music, Apple Music y Napster; existen otras plataformas que requieren suscripción como Groove, Deezer y Defiesta. Pese a que los docentes tienen conocimiento que los niños acceden a estas plataformas, no utilizan estas canciones como recursos pedagógicos para el desarrollo de sus actividades.

Las películas son las presentaciones de video con mayor aceptación, se presentan en diferentes plataformas, las que son de pago tales como Paramount, Netflix y Juswathchs Chalde (2021) y aquellas que son de acceso libre, dependiendo del plan de pago del dispositivo que tiene el niño, puede acceder a las de paga, sin embargo, las gratuitas dentro de las que destaca youtube ofrece videos de dibujos animados, series de acción, series de aventuras, dentro de otras. Es youtube es de conocimiento y manejo de los docentes, lo utilizan para colgar tutoriales, para enviar fuentes de consulta a sus niños, sin embargo, no se han aprovechado estas ventajas y se ha dejado que los niños accedan a estos sitios web sin guía.

Es un espacio virtual en el que propalan videos de corta duración, pero con mensajes precisos, hay posibilidades de acceder a videos de humor, videos de animales y los más consultados son los de bailes; los niños los visualizan y pueden compartirlos con sus compañeros, también hay ocasiones en los cuales ellos están dentro del contenido del video Tiktok (2022), otros ensayan y luego con ayuda de un adulto hacen videos y lo cuelgan a tiktok. Los docentes, especialmente los jóvenes han producido videos en tiktok y lo han compartido con sus estudiantes, sin embargo, no los han guiado en el modo de acceder a tiktoks educativos.

La inteligencia emocional de tipo intrapersonal, es una capacidad que facilita la relación con los demás en la medida que permite el conocimiento de sí mismo, da lugar a que se desarrolle y emplee la asertividad la cual es un mecanismo para la autorregulación Baron y Parker (2028), ya también este tipo de inteligencia permite el desarrollo de conductas empáticas y el desarrollo de la prosocialidad, pero, se prioriza un ambiente signado por el autoritarismo del docente, es quien da las ordenes, quien emite las disposiciones y a los niños solo les queda seguir la

instrucción, situación que dificulta el desarrollo de la inteligencia interpersonal (Barón, 1977).

La inteligencia interpersonal es una capacidad de mucha demanda en la vida en comunidad, favorece las relaciones con los demás de manera armoniosa, atender las demandas de los demás, solicitar ayuda en caso de necesidad y facilita el desarrollo del sentido de responsabilidad social, relacionada al cuidado del medio ambiente, de los bienes y de las propias personas Salovey y Mayer (1989). La escuela, programa actividades altamente dirigidas en las que el niño obedece, atiende lo que le dicen y debe ejecutarlo, se excluyen los trabajos de equipo que permiten la acción interpersonal.

Contribuyen al desarrollo de la inteligencia de los niños la adaptabilidad, la cual permite resolver los problemas que se les presentan, poner a prueba de la realidad y utilizar la flexibilidad para cambiar de acción cuando la realizada nos es favorable. Permite el manejo del estrés, sobre todo llevando a niveles de tolerancia y soporte, así como al control e los impulsos, del mismo modo, hace una valiosa contribución el estado de ánimo, sobre todo, cuando hay optimismo Ojeda Oquendo (2019). Los docentes no utilizan la inteligencia emocional en adaptabilidad, manejo de estrés no para mejorar del estado de ánimo, en consecuencia, el niño no desarrolla estas competencias emocionales.

Ante la situación descrita líneas arriba surgió la siguiente pregunta de investigación: ¿En qué medida se relacionan el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional en estudiantes cuarto de básica, Manta, Ecuador, 2022?

Esta investigación se justifica por su conveniencia, debido a que todos los niños ya saben manejar dispositivos móviles, hay información sobre sus efectos y es una problemática presente en todas las escuelas. Es pertinente, porque los docentes deben aprovechar las actividades que desarrollan sus estudiantes para enriquecer el desarrollo de las clases y es pertinente, porque si persiste el desconocimiento de las preferencias de niños, se seguirán desaprovechando las oportunidades que ofrece la virtualidad. Esta investigación se justifica desde lo teórico por las

aportaciones que hará sobre la relación del uso de dispositivos móviles con el aprendizaje ya que, en la creencia popular, esta relación es inversa, situación que no concuerda con la realidad. La justificación práctica se determina porque las aplicaciones educativas para dispositivos móviles empleadas de forma adecuada, permiten trabajar las emociones en niños en edad infantil dada la gran presencia de los dispositivos móviles en los hogares, lo que supone una oportunidad de aprendizaje y aprovechamiento de las capacidades propias del aprendizaje cognitivo y a su desarrollo integral.

Los objetivos planteados para esta investigación son: Determinar la relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional en estudiantes cuarto de básica, Manta, Ecuador, 2022. Y los objetivos específicos: (1) Determinar la relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional intrapersonal en estudiantes cuarto de básica; (2) Determinar la relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional interpersonal en estudiantes cuarto de básica, (3) Determinar la relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional de adaptabilidad en estudiantes cuarto de básica, (4) Determinar la relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional para el manejo del estrés en estudiantes cuarto de básica, y (5) Determinar la relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional del ánimo en estudiantes cuarto de básica.

Las hipótesis planteadas para esta investigación son: existe relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional en estudiantes cuarto de básica, Manta, Ecuador, 2022. Y las hipótesis específicas: (1) existe relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional intrapersonal en estudiantes cuarto de básica; (2) existe relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional interpersonal en estudiantes cuarto de básica, (3) existe relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional de adaptabilidad en estudiantes

cuarto de básica, (4) existe relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional para el manejo del estrés en estudiantes cuarto de básica, y (5) existe relación entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional del ánimo en estudiantes cuarto de básica.

## II. MARCO TEÓRICO

La revisión bibliográfica incluyó investigaciones internacionales previas como: Fombona et al. (2018) quienes hicieron una investigación para ver de qué manera los niños construían sus conocimientos desde el uso de los dispositivos móviles, se utilizó una muestra de 228 sujetos que cursaban educación básica y utilizaban dispositivos móviles en sus diversas actividades de aprendizaje, se empleó una muestra representativa de la población a quienes se les aplicó un instrumento de alternativa múltiple, los resultados indicaron que dada la novedosa forma en que funcionan los dispositivos, la facilidad de su manejo, la existencia de tutoriales y su popularidad en los estudiantes, este dispositivo se convierte en una potente herramienta que ayuda a los educandos a construir sus aprendizajes sin tener efectos nocivos para su salud si lo hacen con vigilancia de un adulto o de un docente; por lo que se concluyó que la presencia de gamificación, programas inmersivos y facilidad de manejo permite que los educandos se familiaricen con los dispositivos, por lo que corresponde a los docentes emplearlos de manera favorable para facilitar la construcción de los nuevos saberes.

Cadaveico et al. (2020) realizaron un trabajo investigativo para ver si el uso de las estrategias audiovisuales en dispositivos móviles, favorecían la construcción de nuevos saberes en los educandos no se manipuló la variable, por lo que se trató de un trabajo descriptivo, los datos se acopiaron con un cuestionario previamente validado, el propósito era que, a partir de los datos encontrados se propongan formas de implementar el uso de estas tecnologías para lograr un incremento en el logro de aprendizajes de los educandos; los resultados indican que el uso de dispositivos y sobre todo si en ellos se ingresa a plataformas educativas que se emplean de manera formal en el proceso de educación, son herramientas que facilitan el desarrollo de las actividades académicas y favorece la construcción de los saberes con una buena predisposición de los educandos; se concluyó que en el 60% de los casos se hizo referencia al uso de aplicaciones que son programas con versiones mejoradas, alto grado de interacción; el 30% dijo que el aprendizaje mejora con plataformas exclusivas las que presentan alta interacción y muchos beneficios adicionales; y las TIC en móviles favorecen el aprendizaje.

Ramírez y García (2017) hicieron un trabajo de indagación en la que investigaron las relaciones de la variable inteligencia emocional y la variable empleo de dispositivos móviles, la muestra fue representativa de niños de cinco años de edad, además se indagó cómo ocurría en desarrollo de la sensorialidad desde el uso de dispositivos en la ejecución de las clases; la metodología empleada fue cuantitativa de nivel correlacional, no se manipularon ninguna de las variables por tratarse de una investigación no experimental, en ese sentido, la aplicación de los instrumentos se hizo una única vez a cada sujeto y los datos fueron declarados a un software estadístico para su procesamiento; los resultados mostraron la existencia de una relación alta entre las variables, lo que implica que si se incrementa una de ellas, también se incrementa la otra, por lo que se concluyó que conforme a la  $Rho = ,409$  y a la significancia de  $,009$  se rechazó la hipótesis estadística nula, por tanto si hay relación moderada, positiva y significativa entre las variables que fueron sometidas a indagación.

Rey (2018) realizó una investigación con estudiantes de básica media, para ello aplicó un programa de intervención para ver si con ello se incrementaba el logro de aprendizajes y la inteligencia emocional, el trabajo se desarrolló con 69 educandos, las edades fluctuaban entre los 11 y los 13 años de edad, se empleó una guía de observación para el registro de resultados, el diseño fue cuasiexperimental, con dos grupos a uno de los cuales se aplicó el programa de intervención y el otro actuó como testigo, los resultados mostraron que el programa tuvo influencia significativa tanto en la variable logro de aprendizajes como en la variable inteligencia emocional, lo mismo ocurrió en las dimensiones de cada una de ellas, por lo que se rechazó la hipótesis estadística nula y se concluyó que existe influencia del programa de intervención en el incremento de los logros de aprendizaje y el desarrollo de la inteligencia emocional.

Romero (2020) hizo un trabajo de indagación en la ciudad de Cajamarca, Perú, para ver el grado en los miembros de la policía dependían del teléfono móvil y como esto se relaciona con la inteligencia emocional, participaron 50 miembros en servicio activo, con quienes se desarrolló una investigación descriptiva del tipo correlacional, en este caso no se manipuló ninguna de las variables y la aplicación

de los dos instrumentos se hizo en una sola ocasión; los tests que se emplearon son de dominio abierto y no requieren autorización previa para su utilización; los resultados mostraron una relación nula entre las variables, sin embargo, se encontraron correlaciones positivas entre la inteligencia interpersonal y la inteligencia para el manejo del ánimo, por lo se concluyó con la aceptación de la hipótesis nula, al no existir relación entre las variables, a excepción de las dimensiones interpersonal y estado del ánimo.

Juárez (2017) desarrolló un trabajo de indagación en Guatemala con el objetivo de ver cuál era la influencia de dispositivos móviles en aspectos de la comunicación familiar, la investigación fue cualitativa descriptiva, se realizó el recojo de datos en 28 familias a quienes se les entrevistó de forma semanal, los resultados mostraron que en efecto cuando los miembros de la familia estaban dispersos el móvil servía para comunicarse, enviar mensajes en redes y estar constantemente enterados de lo que pasaba a los miembros de la familia, pero en el caso que la familia estaba junta y se dedicaban al uso del móvil si se perjudicaba la relación familiar cara a cara porque el móvil lo impedía, para el caso de los niños se encontró que lo utilizaban entre cinco a 10 minutos para ver videojuegos, por lo que se concluyó que cuando la familia está dispersa el móvil es una herramienta que facilita la comunicación y el compartimiento de intereses, sin embargo, cuando la familia está junta, el teléfono puede convertirse en distractor y perjudicar la comunicación cara a cara.

Burnes (2020) desarrolló un trabajo de investigación en la ciudad de Lima Perú, con el propósito de ver si las habilidades sociales de los adolescentes tenían algunas consecuencias como resultado de la dependencia del teléfono celular, la muestra estuvo conformada por 141 adolescentes entre 13 y 17 años de edad que asistían a la catequesis, se empleó una metodología cuantitativa, correlacional y descriptiva, se aplicó un cuestionario estandarizado de uso libre con respuestas estandarizadas, dada su naturaleza de investigación no se manipuló ninguna de las variables, los resultados mostraron que en efecto el uso de la telefonía móvil favorece el desarrollo de las habilidades sociales, se encontró que a mayor uso de teléfonos celulares los adolescentes mostraban mejores niveles de habilidades para desenvolverse en la sociedad, por lo que se concluyó que se rechaza la

hipótesis nula y se aceptaba la hipótesis de trabajo, el uso del teléfono móvil se relaciona de manera directa y significativa con el desarrollo de las habilidades sociales, habiéndose demostrado que el incremento en una variable, genera el incremento en la otra.

Cura Mucha (2022) desarrolló un trabajo de indagación en una universidad privada de la ciudad de Lima, en Perú, con la finalidad de ver, durante la etapa de confinamiento obligatorio por pandemia de Covid 19, las relaciones que existían entre la inteligencia emocional y la dependencia de la telefonía móvil, la muestra con la que se trabajó estuvo constituida por 405 universitarios, tanto hombres como mujeres a quienes se les administraron dos cuestionarios los que estaban estandarizados, son de uso libre y previamente se determinó que eran válidos y fiables; el trabajo fue correlacional y en ese sentido no se manipuló ninguna de las variables, razón por la cual está dentro de los diseños no experimentales; para la obtención de los resultados, los datos fueron procesados en forma descriptiva e inferencia, arrojaron que existía un relacionamiento alto entre las variables, al realizar la prueba de hipótesis con las dimensiones, se encontraba que igualmente existía relación positiva y significativa, por lo que la conclusión fue de rechazo de la hipótesis estadística nula y aceptación de la hipótesis alterna, es decir hay relación significativa, alta y directa en las variables sometidas a indagación.

Tambo (2021) en la ciudad de Cajamarca, Perú, hizo un trabajo de revisión de literatura en bases de datos abiertas para ver cómo se comportaban las variables relacionadas a cómo influye el uso de telefonía celular en las relaciones interpersonales en las que participan los adolescentes, los resultados mostraron que los adolescentes utilizan los teléfonos con diversos propósitos, siendo el más común el emplearlo para los fines de comunicarse con sus familiares, compañeros de clases y amigos, seguida de entretenimiento, por lo general tratan de estar al día con las publicaciones que se hacen en las redes y con consultas a plataformas sobre películas, canciones, luego están las acciones de navegación para buscar temas de la vida escolar o de su interés personal y el cuarto lugar lo ocupan las redes sociales; las consecuencias de estas actividades es que los adolescentes pasan mucho tiempo con los dispositivos y descuidan las relaciones interpersonales cara a cara y en algunos casos se observa aislamiento, por lo que concluyeron que

las investigaciones refieren que el uso del teléfono móvil tiene una influencia favorable para la comunicación, navegación y uso de redes, pero genera aislamiento y escasas relaciones interpersonales.

Díaz y Extremera (2020) desarrollaron una investigación en España con 312 adolescentes cuyas edades fluctuaban entre los 14 hasta los 20 años de edad, el propósito fue determinar cuáles eran los predictores de la nomofobia, término que significa la privación del uso del teléfono celular; dentro de las variables predictoras se consideraron la inteligencia emocional, adicción al smartphone y malestar psicológico, la investigación siguió una ruta cuantitativa, fue explicativa a través de modelos de regresión, los resultados mostraron la existencia de niveles moderados de nomofobia en adolescentes, el análisis de regresión demostró que dos dimensiones de la inteligencia emocional (percepción interpersonal y uso de las emociones), la ansiedad y la adicción al smartphone explicaban significativamente varianza de los niveles de nomofobia, por lo que se concluyó que tanto la inteligencia emocional como la adicción al smartphone predicen la nomofobia.

Luego, dentro de las investigaciones anteriores nacionales encontramos: Jaramillo (2019) quien desarrolló una investigación con el empleo de los métodos cualitativo y cuantitativo con una muestra de participantes del bachillerato a quienes se les observó y se le hizo entrevistas a profundidad, así mismo se aplicó un programa para ver de qué manera las nuevas TIC se emplean en la vida diaria de sus comunidades de procedencia, el objetivo fue establecer si los dispositivos tenían alguna influencia en la inteligencia emocional, luego de la aplicación del programa y el acopio de la información por medio de la observación participante y la entrevista a profundidad se procesaron los datos y se encontró que dentro de las nuevas TIC el dispositivo predilecto de los educandos es el teléfono móvil el cual es empleado para entretenimiento en sus tiempos de ocio, para interactuar con sus iguales o amigos a través de las redes y en ocasiones lo emplean para resolver las actividades académicas; por lo que se concluyó que tanto los datos cualitativos como los cuantitativos convergen para determinar que el uso de las nuevas TIC sí influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional en los educandos de bachillerato dentro de la comunidad, en sus actividades diarias.

Basantes et al. (2017) desarrollaron un trabajo de indagación en estudiantes universitarios de una facultad de ciencias y educación con la finalidad de determinar de qué manera influía el uso de los dispositivos móviles en los diferentes procesos de aprendizaje de las materias universitarias, el método de investigación fue de revisión de literatura de fuentes abiertas; luego de la revisión de las investigaciones consultadas se encontró que las investigaciones reportan que los dispositivos móviles intervienen en los procesos de aprendizaje, sirven para hacer repasos, revisar las clases, compartir documentos con sus compañeros e incluso hacer trabajo en línea, por lo que se concluyó que conforme a la revisión de literatura, los dispositivos móviles son empleados en las diversas actividades académicas de la universidad, además de cumplir sus fines en la comunicación y en las redes.

Para el desarrollo teórico de la variable consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles se consultó al teórico Carlos Technospain (2019) quien lo definió como el conjunto de acciones que realizan las personas en dispositivos con acceso a la internet para entrenarse, disfrutar el tiempo, comunicarse e interactuar en las redes sociales; también puede emplearse para conversaciones en la que predomina el humor entre amigos, familiares o compañeros de trabajo. El autor consideró que en la etapa pandémica y en la salida de ella se han identificado cinco tipos que son los empleados en el entretenimiento y ocio en dispositivos móviles.

El entretenimiento está en franco proceso de crecimiento y hay una industria que se dedica a la producción de servicios para acceder a ellos desde dispositivos móviles, si bien, hasta antes de la incursión de las tecnologías el entrenamiento se hacía cara a cara y en un espacio físico, el día de hoy eso ya no es necesario debido a la hiperconectividad Carlos Technospain (2019). Los usuarios que acostumbraban consumir películas y canciones a través de la señal televisiva o radial, en la actualidad puedes hacerlo desde un dispositivo con conectividad. Por lo tanto, las TIC han impactado de manera significativa en las costumbres de las personas, en especial en los modos de entretenimiento. Los dispositivos permiten grabar videos o audios y compartirlos, también permiten compartir en tiempo real, lo cual constituye actividades propias del entretenimiento.

El mismo aparato de la telefonía ha cambiado en su estructura, desde el teléfono fijo con discado hasta los Smartphone con los que se cuenta en la actualidad Carlos Technospain (2019); así mismo, el consumo de películas que se había inicialmente en salas, luego en los televisores, de allí se pasó a aparatos de reproducción de películas que podían verse en el televisor, hasta ahora que se accede desde un móvil; muchos otros dispositivos de entretenimiento han quedado en desuso con los reproductores de cintas, playstation, Xbox, cámaras fotográficas, filmadoras, ya que todas esas funciones los tiene un móvil que se puede transportar con facilidad en el bolsillo del pantalón.

Dentro de las dimensiones de esta variable, se encuentran cuatro que son las mas usadas por los escolares; Carlos Technospain (2019) considera que los escolares los utilizan con mayor frecuencia debido a su versatilidad, fácil operaciones y acceso ilimitado al entretenimiento, sin quitar su valor para las actividades escolares.

La primera dimensión de la primera variable son los juegos online, Carlos Technospain (2019) indicó que los juegos como elementos de entretenimiento en la virtualidad mostraron un incremento sostenido en los últimos 20 años, los juegos han sido informatizados y se han vuelto mucho más adictivos porque los premios y los reforzados se administran de manera inmediata al ganar una partida sin necesidad de movilizarse ni realizar ninguna acción complementaria; los videojuegos se han desarrollado con uso de las tecnologías, de tal modo, que se puede jugar desde un dispositivo móvil, el juego se realiza en el automóvil, en el tren, en el avión, no hay ningún lugar vedado para el acceso a los juegos, por lo tanto, es un potente elemento de entretenimiento en todas las edades, en especial en los escolares para quienes se han creado actividades que están dentro de la gamificación, que es, el uso de juego para el aprendizaje. La masificación de la gamificación se explica por su portabilidad y por entretenimiento que ofrece, incluso hay casinos online y casas de apuestas.

La segunda dimensión de la primera variable son los Streaming de música, estas actividades se ofrecen en plataformas, es una nueva manera de escuchar las

canciones, nuevos patrones se han incorporado a los patrones de entretenimiento, estas plataformas no presentan álbumes con una cantidad inmensa de canciones, por el contrario, ofrecen listas de canciones dentro de las cuales el usuario escoge la que desea escuchar, la inteligencia artificial identifica las canciones de tu preferencia y en razón de ello te ofrece listas de canciones del mismo género y de la misma época, lo que ahorra tiempo de estar buscándolas. Estas plataformas albergan cantidades muy grandes de canciones y en todos los idiomas, por lo que resultan muy adecuadas para quienes gustan la música como entretenimiento.

La tercera dimensión de la primera variable son las películas y series, este servicio disponible en streaming es el sector audiovisual preferido por los escolares para sus ratos de ocio y como entretenimiento, existen series, películas, cortometrajes y largometrajes y dependiendo del plan del móvil se puede tener acceso a plataformas de pago, de suscripción o gratuitas. Para quienes tienen acceso a plataformas de pago, puede ver de manera ilimitada todas las películas y series que deseen, en el momento y en el lugar que deseen.

La cuarta dimensión de la primera variable es el tiktok, el cual es una aplicación de uso libre, está en la categoría de red social, permite la creación, edición y subir videoselfies con contenido musical de hasta 60 segundos de duración, el productor del video puede hacer aplicaciones de diversos efectos y además añadirle el fondo musical. Esta aplicación también cuenta con varias funciones en las que interviene la inteligencia artificial, lo cual permite que se produzcan llamativos efectos especiales, aplicación de filtros, y características de la realidad aumentada.

Respecto a la segunda variable, de la inteligencia emocional, se recurrió al teórico Bar-On (2000) quien definió a la inteligencia emocional como un conjunto de habilidades con base en las emociones, tanto personales como interpersonales que tienen influencia en la capacidad de la persona para enfrentarse ante las exigencias y las presiones provenientes del medio ambiente. De este modo, la inteligencia emocional es un factor importante para determinar la capacidad de éxito en la vida e influye directamente con el bienestar emocional. Este concepto está alineado a los planteamientos anteriores que hizo el autor en los que considera que esta

competencia permite el reconocimiento de la emocionalidad propia y de los demás para llevar una relación armoniosa (Baron, 1988; y Baron 1997).

Los autores Baron y Parker (2018) sostienen que el constructo de esta variable se popularizó a raíz de la publicación de Goleman (1995), sin embargo, en el campo teórico fue desarrollado por Bar-On (1988); Bar-On y Parker (2000); Gardner (1983); Salovey y Mayer (1989). Incluso los dos últimos autores la definieron en función a la influencia en el pensamiento que se originaba a partir de la habilidad emocionalmente inteligente.

Baron construyó, validó y estandarizó un instrumento el mismo que es empleado en este trabajo y ha servido de base para el desarrollo teórico del constructo, debido a que su operacionalización permite hacerlo medible. El instrumento se ha adoptado por muchos investigadores al igual que el cuestionario que tiene una amplia aceptación en la comunidad científica. Si bien muchos autores indican que el optimismo y la actitud positiva permiten una actuación emocional inteligente, otro grupo de autores consideran que este constructo es susceptible de enseñarse y aprenderse.

El modelo propuesto por Bar-On en sus diferentes libros y tal como lo ha manifestado en sus conferencias, dice que hay básicamente dos inteligencias, la cognitiva que está ampliamente tratada en la literatura científica y la emocional que la que él trabaja, con referencia a la segunda, indica que es variable a lo largo de la vida, cambia conforme cambia el rol o estatus de la persona, en algunas ocasiones es el puesto de trabajo el que exige la presencia de esta habilidad, por lo cual es dinámica y no estática Baron (2000).

El modelo del teórico Bar-On empleado para esta investigación considera que el constructo incluye cinco escalas que son susceptibles de medición estadística a través de un instrumento cuantitativo y estandarizado, las cuales se desarrollan a continuación y forman parte del soporte y fundamento teórico de este trabajo, estas son: (1) intrapersonal, (2) interpersonal, (3) adaptabilidad, (4) manejo del estrés y (5) estado de ánimo. Cada una de ellas a su vez está formada por una serie de subescalas, relacionadas con habilidades y destrezas.

Dicho de este modo, la suma de las escalas arroja el resultado de la inteligencia

emocional total la cual es un informe respecto de la eficacia que poseen las personas para la gestión de sus problemas de carácter emocional en la cotidianeidad.

La primera dimensión de la segunda variable es la inteligencia intrapersonal, la cual se refiere a propio conocimiento que tiene la persona respecto a su mismidad, es el reconocimiento de las expresiones con la que frecuentemente expresa su emocionalidad.

La segunda dimensión de la segunda variable es la inteligencia interpersonal, esta hace referencia a lo que se llama la conciencia de lo social y la relación que ocurre entre personas, implica la competencia de tener relaciones amistosas satisfactorias con las demás personas.

La tercera dimensión de la segunda variable es la inteligencia adaptabilidad, en este caso, se hace referencia a la capacidad que tiene la persona para acomodarse o adecuarse a los diversos escenarios sin mayores inconvenientes.

La cuarta dimensión de la segunda variable es la inteligencia manejo del estrés, es una dimensión importante que se refiere al desempeño de la persona en situación de tensión, cuando hay presión y tiene capacidad de soporte que le permite resolver las demandas exteriores.

La quinta dimensión de la segunda variable es la inteligencia estado de ánimo general, esto implica la predisposición que tiene la persona para actuar frente a una situación, esta predisposición muchas veces determina el éxito y el fracaso, por lo que debe analizarse a sí mismo para ver cuál es su estado de ánimo.

Esta escala luego de su aplicación puede arrojar una impresión positiva en cuyo caso podría tratarse de una persona que tiene un ego elevado o podría presentarse inconsistencias cuando en una escala tiene puntaje alto y en la otra bajo, resultando incompatible su comprensión.

Otros autores han realizado investigaciones en el mismo sentido y bajo la propuesta teórica de Baron, asó Claudia (2000) dijo que este constructo es una forma habilidosa de manejar la emocionalidad, Lopez (2018) indicó que la inteligencia emocional permite relaciones empáticas; Manrique (2018) dijo que este constructo

se puede desarrollar de forma progresiva como entretenimiento hasta que se incorpore al repertorio de la persona.

Respecto a la inteligencia emocional, los estudios respaldan la importancia en la infancia, tal como se aprecia en los trabajos de Fragoso (2017); Lascano Morocho (2019); Lazo Perez y Lamanier Ramos (2017); Medina Manrique (2019) y Mendoza Tinoco (2018). Respecto a la inteligencia emocional dentro de la dimensión inclusiva de la educación destacan los estudios de Ozáez Aguilar (2015); Lopez Herrera (2017) y las aportaciones que hizo el Ministerio de Educacion (2018). Respecto a la relación de la inteligencia emocional en las relaciones con los demás, se encuentran Muslera (2016); Najafi y Ghaderi (2017); Navarro Saldaña et al. (2020); Negron (2019); Ojeda Oquendo (2019) y Palacios Echeverria et al. (2019). Sobre los aspectos relacionados al consumo está el trabajo de Montes de Oca (2020).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

Este trabajo se realizó desde un enfoque cuantitativo, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) indicaron que en este tipo de trabajo se utilizan datos numéricos, sobre todo cuando las variables son categóricas y se utilizan escalas de respuesta múltiple, así mismo, dependiendo del diseño de la investigación se eligen los estadígrafos que ayudan al análisis y permiten interpretar los resultados.

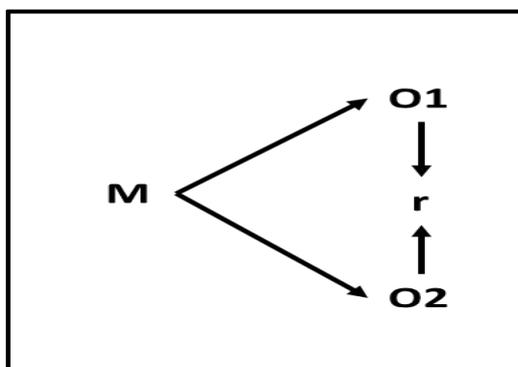
En este trabajo, se optó por un tipo básico, en este caso, no se realiza una modificación del estado actual de las situaciones en la búsqueda de una situación mejor, sino que se trabaja con los datos tal y como se encuentran en la realidad y en su estado natural Hernández-Sampieri y Mendoza (2018). En este caso, se aplicó instrumentos para tener información de las variables y con esos resultados se desarrolló el trabajo con la intención de hacer un aporte teórico al incremento del corpus teórico.

El nivel de este trabajo, está considerado como descriptivo, porque se realiza una descripción del estado de cada una de las variables Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), se hace una presentación con estadística descriptiva, al mismo tiempo que se describen los resultados inferenciales para una mejor comprensión del relacionamiento de las variables que fueron investigadas.

En cuanto al diseño del trabajo fue de tipo no experimental, porque no se modificaron ninguna de las variables ni se aplicaron programas o planes de intervención Hernández-Sampieri y Mendoza (2018). Lo cual se argumenta con razón de que se observó los hechos de las variables expuestas en la investigación las cuales permitieron redactar un trabajo sin manipulaciones, de la misma manera se recolectó datos en un tiempo único y real.

## Figura 1

Esquema del tipo de investigación



Donde:

M= Estudiantes cuarto de básica

O1= Consumo de videos de entretenimiento

O2= inteligencia emocional

R= relación del consumo de videos de entretenimiento y la inteligencia emocional

El corte de tiempo que se empleó para este trabajo fue transeccional, el cual se caracteriza por que la aplicación de los instrumentos para el recojo de los datos se hace una sola vez y con eso se hacen los análisis Hernández-Sampieri y Mendoza (2018).

### 3.2. Variables y operacionalización

**Variable 1** Videos de entretenimiento en dispositivos móviles

Definición conceptual

Es el conjunto de acciones que realizan las personas en dispositivos con acceso a la internet para entrenarse, disfrutar el tiempo, comunicarse e interactuar en las redes sociales; también puede emplearse para conversaciones en la que predomina el humor entre amigos, familiares o compañeros de trabajo. Carlos Technospain (2019)

Definición operacional

La variable se operacionalizó en dimensiones: Dimensión 1: juegos online, con los siguientes indicadores (a) Juegos de acción (b) Juegos de aventura (c) Juegos deportivo. Dimensión 2: Streaming de música con los siguientes indicadores (a) Con costos (b) Gratuitas (c) Con suscripción. Dimensión 3: Películas y series, con los siguientes indicadores (a) Streaming (b) Youtube. Y dimensión 4: Tik Tok, con los siguientes indicadores: (a) Accede a videos (b) Comparte videos (c) Crea videos. Con 33 items con alternativas de respuesta politómica.

## **Variable 2** inteligencia emocional

### Definición conceptual

Es un conjunto de habilidades con base en las emociones, tanto personales como interpersonales que tienen influencia en la capacidad de la persona para enfrentarse ante las exigencias y las presiones provenientes del medio ambiente. Bar-On (2000)

### Definición operacional

La variable se operacionalizó en dimensiones: Dimensión 1: Intrapersonal, con los siguientes indicadores (a) Conocimiento emocional de sí mismo (b) Asertividad (c) Autorrealización (d) Empatía. Dimensión 2: Interpersonal, con los siguientes indicadores (a) Relaciones interpersonales (b) Responsabilidad social. Dimensión 3: Adaptabilidad, con los siguientes indicadores (a) Solución de problemas (b) Prueba de realidad (c) Flexibilidad. Dimensión 4: Manejo de estrés, con los siguientes indicadores: (a) Tolerancia al estrés (b) Control de impulso. Dimensión 5: Estado de ánimo, con el siguiente indicador Optimismo. Se midió con un instrumento de 26 ítems con alternativas de respuesta politómica.

### **3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis**

La población está compuesta por todos los sujetos susceptibles de ser investigados, que comparten características comunes y puede ser elegibles por diferentes técnicas Hernández-Sampieri y Mendoza (2018). Para esta investigación la población estuvo conformada por 600 estudiantes de la institución.

Tabla 1

*Población sujeta a estudio*

<b>Grado</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Sexto	150	25
Quinto	150	25
Cuarto	150	25
Tercero	150	25
Total	600	100,0

La muestra es una parte de la población, cuando es intencional es porque reúne las características que se requieren investigar y la elección lo hace el investigador por conveniencia Hernández-Sampieri y Mendoza (2018). Para esta investigación la muestra estuvo conformada por 150 estudiantes de la institución.

Tabla 2

*Muestra de la investigación*

<b>Grado</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Porcentaje</b>
Cuarto	150	100
Total	150	100,0

El tipo de muestreo que se empleó fue por conveniencia. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) dijeron que este tipo de muestreo es válido cuando hay suficientes elementos que hacen tomar la decisión de su elección o no hay posibilidades de trabajar con grupos mayores.

Los criterios de inclusión fueron: (a) estudiantes matutina y vespertina de la institución, (b) estudiantes ambos sexos, (c) estudiantes que tengan dispositivos móviles.

Y los criterios de exclusión fueron: (a) estudiantes que no estén matriculados, (b) estudiantes de otro grado de educación básica, (c) estudiantes que abandonen el estudio.

La unidad de análisis de este trabajo fue un estudiante de cuarto grado.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### Técnica

En este trabajo se empleó la técnica de la encuesta. Esta tiene como característica que el instrumento se entrega impreso al estudiante para que según su criterio elija la respuesta que más lo representa, una variante es la aplicación y respuesta del instrumento por una persona que conozca al educando y que aporte los datos cercanos a la realidad Hernández-Sampieri y Mendoza (2018).

#### Instrumento

Los instrumentos que se aplicaron en este trabajo fueron dos cuestionarios, el primero para la primera variable de construcción propia, con 33 ítems de respuesta politómica y el segundo el test de BarOn con 26 ítems con alternativa de respuesta politómica, ambos de aplicación individual o colectiva

Tabla 3

#### *Ficha técnica del instrumento de entretenimiento con videos*

Nombre del cuestionario	Cuestionario de entretenimiento con videos
Autor/Autora	Br. Zambrano Vera Lourdes
Adaptado	No, aplica. El instrumento es de construcción propia
Lugar	Unidad educativa americano.
Fecha de aplicación	Primera mitad de junio de 2022
Objetivo	determinar consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles en la unidad educativa americano, Manta, Ecuador, 2022
Dirigido a	Estudiantes de cuarto grado.
Tiempo estimado	20 minutos
Margen de error	0,05

Estructura	Compuesto de 33 ítems, con 4 dimensión e indicadores por cada una: A, B, C y D. Todos con indicadores en escala tipo Likert con valores; 1: Nunca; 2: Casi nunca; 3: casi siempre; 4: Siempre.
------------	--

Tabla 4

*Ficha técnica del instrumento de inteligencia emocional*

Nombre del cuestionario	Cuestionario de inteligencia emocional
Autor/Autora	Br. Zambrano Vera Lourdes
Adaptado	Si, aplica. Adaptado a partir del modelo Inteligencia Emocional Bar-On ICE
Lugar	Unidad educativa americano.
Fecha de aplicación	Primera mitad de junio de 2022
Objetivo	determinar la inteligencia emocional en estudiantes de la unidad educativa americano, Manta, Ecuador, 2022
Dirigido a	Estudiantes de cuarto grado.
Tiempo estimado	20 minutos
Margen de error	0,05
Estructura	Compuesto de 26 ítems, con 4 dimensión e indicadores por cada una: A, B, C y D. Todos con indicadores en escala tipo Likert con valores; 1: Nunca; 2: Casi nunca; 3: casi siempre; 4: Siempre.

**Validez**

Para la validación del instrumento se necesitó la ayuda de cinco expertos: Primer experto: Magister en Gerencia en Servicios de la Salud 19 años de experiencia. El segundo experto: Magister en Psicología Educativa con 8 años de experiencia. La tercera experta: Magister en Psicología educacional con 5 años de experiencia. El cuarto experto Magister en psicología Clínica y la quinta experta fue Magister en

Salud Publica. Todos evaluaron los criterios de pertinencia, relevancia, claridad y suficiencia en valoración del 1 al 4.

Tabla 5

*Validación de juicio de expertos*

Experto	Grado Académico	Nombre y Apellidos	Criterios
1	Mg..	González Sánchez Ximeno Pablo	Pertinencia Relevancia Claridad Suficiencia
2	Mg.	Chillan Azua Leonardo Iván	
3	Mg.	Mina Lastra Vanessa Jacqueline	
4	Mg.	Portocarrero Betancourt Alfredo	
5	Mg.	Edwars Sabando Fajardo	

**Confiabilidad**

Se realizó un piloto en 40 estudiantes para evaluar el tiempo que demoran en contestar, las reacciones y errores a corregir, los resultados fueron favorables. El estudio piloto previo permitió determinar cuál es índice de confiabilidad.

Tabla 6

*Prueba de confiabilidad de cuestionario de la variable 1*

Estadísticas de fiabilidad		Nivel
Alfa de Cronbach	N° de elementos	
,895	33	Alto

Para el instrumento de la variable 1 se encontró un índice de fiabilidad de ,895 considerado alto, no requirió modificaciones.

Tabla 7

### *Prueba de confiabilidad de la variable 2*

Estadísticas de fiabilidad		Nivel
Alfa de Cronbach	Nº de elementos	
,915	26	<b>Excelente</b>

Para el instrumento de la variable 2 se encontró un índice de fiabilidad de ,915 considerado alto, no requirió modificaciones.

### **3.5. Procedimientos**

Los procedimientos incorporaron los siguientes pasos: (1) Construcción del instrumento para la variable 1; (2) Adaptación del cuestionario de Inteligencia Emocional Bar-On ICE según el área; (3) Validación de contenido por juicio de expertos; (4) Permisos y autorización para aplicar la encuesta en la institución, previa explicación del propósito del estudio y solicitud por medio de una carta de autorización; (5) información verbal a los padres y obtención del consentimiento informado; (6) Aplicación de prueba piloto; (7) procesamiento de datos; (8) presentación de resultados en tablas y figuras.

### **3.6. Método de análisis de datos**

#### **Análisis descriptivo**

Para este procedimiento se empleó un paquete estadístico que permitió la agrupación de los ítems en dimensiones y la sumatoria de todos los ítems arroja los resultados correspondientes a la variable; como los ítems tienen cuatro alternativas de respuesta, fue necesario hacer una recategorización de la variable, se aplicó la sumatoria de mínimos y sumatoria de máximos para generar los rangos y obtener los niveles alto, medio y bajo. Los resultados se presentan figuras y tablas

#### **Análisis Inferencial**

Para el tratamiento inferencial de los datos se aplicó la prueba de bondad de ajustes, la cual reportó una distribución no normal por lo que fue necesario utilizar el coeficiente de correlación de Spearman que corresponde a datos no paramétricos. Luego se hizo la prueba de hipótesis y los resultados se muestran en tablas y figuras.

### **3.7. Aspectos éticos**

En este trabajo se observaron las prescripciones de la ética en la investigación de la Universidad César Vallejo, los principios peticos contenidos en el manual de la APA sétima edición, los autores citas fueron referenciados. Se contó con la autorización para trabajar con los educandos tanto de la escuela como del padre de familia. Los educandos no fueron forzados a dar sus respuestas ni a modificarlas. La reserva de la identidad se mantuvo durante todo el proceso.

## IV. RESULTADOS

Tabla 8

Distribución de la variable consumo de videos de entretenimiento

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	7	4,7	4,7	4,7
	Medio	19	12,7	12,7	17,3
	Alto	124	82,7	82,7	100,0
	Total	150	100,0	100,0	

Figura 1

Distribución de la variable consumo de videos de entretenimiento

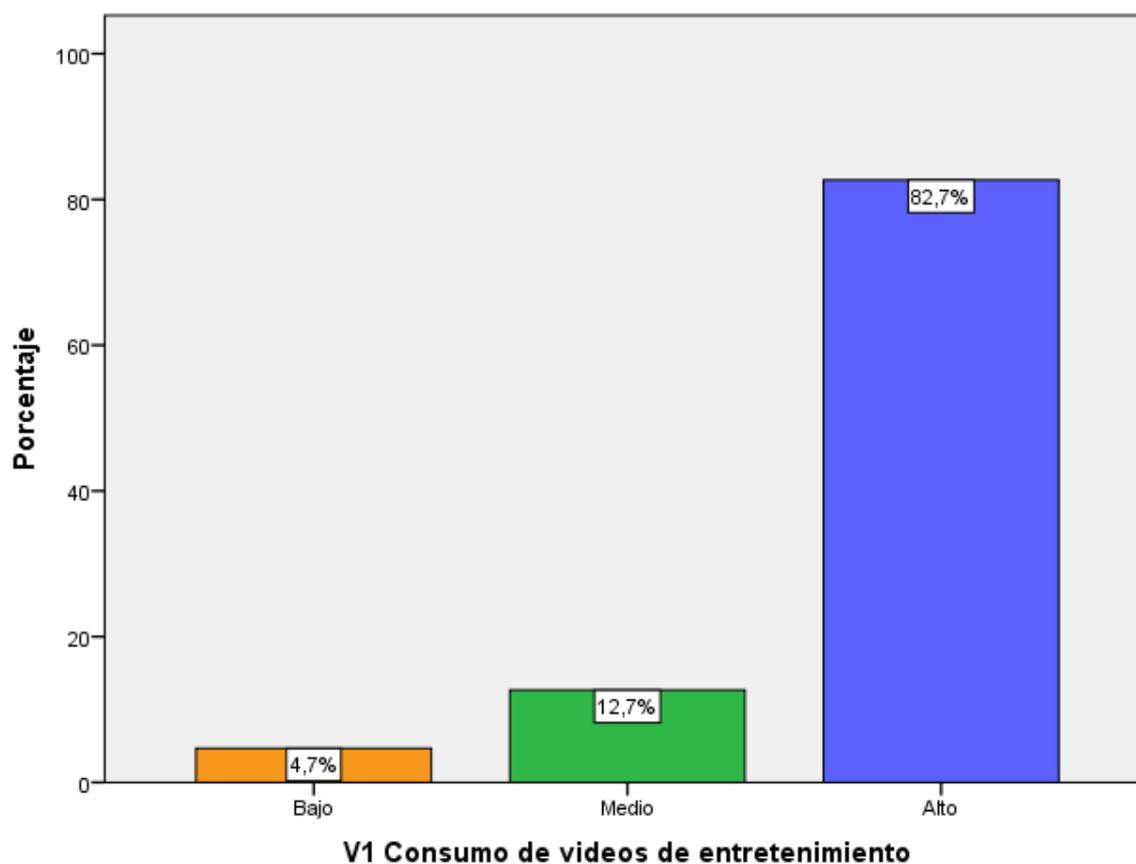


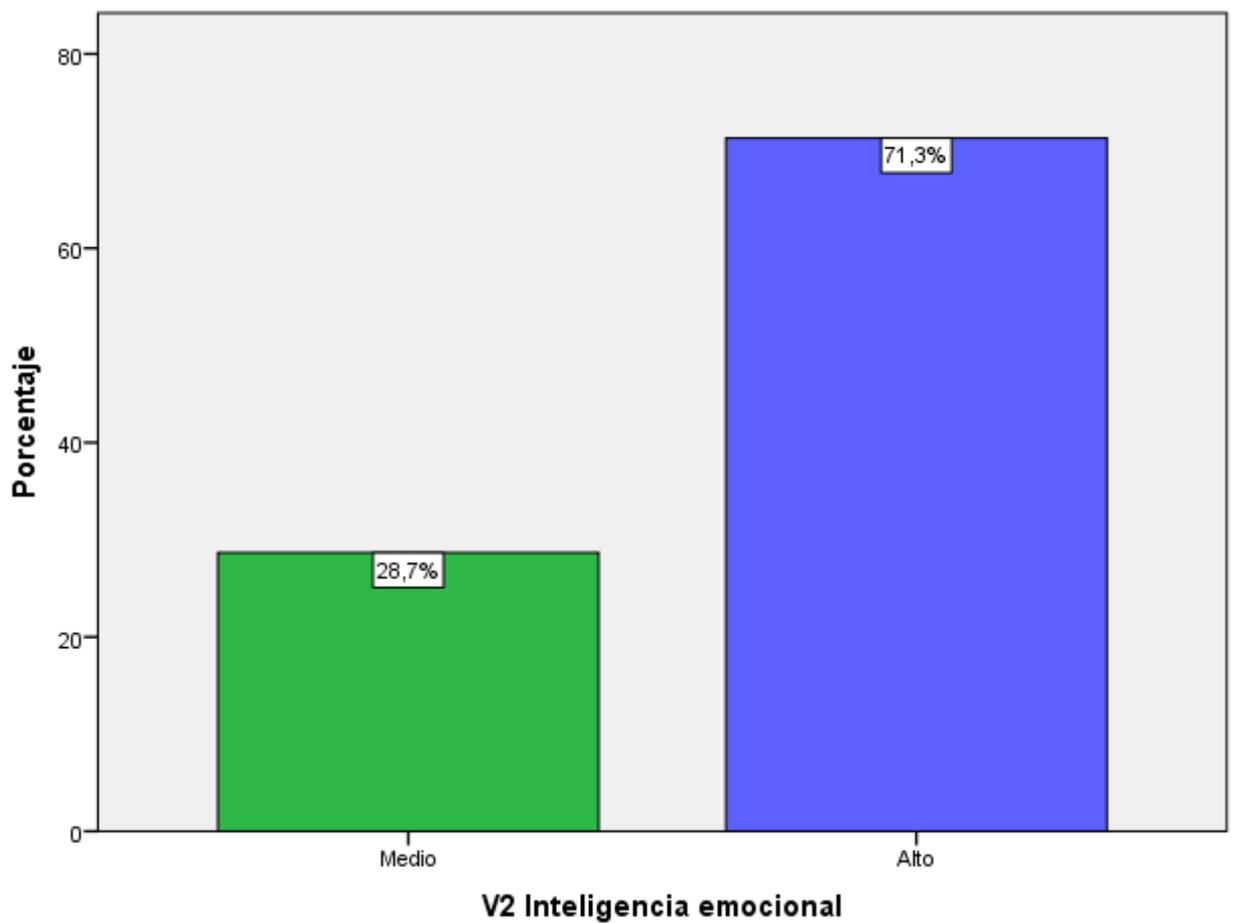
Tabla 9

Distribución de la variable consumo de videos de entretenimiento

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Medio	43	28,7	28,7	28,7
	Alto	107	71,3	71,3	100,0
	Total	150	100,0	100,0	

Figura 2

Distribución de la variable consumo de videos de entretenimiento



## Prueba de normalidad

Tabla 10

Distribución de la prueba de bondad de ajuste

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
SV1_Entretenimiento	,188	150	,000
SV2_Inteligencia_emocional	,100	150	,001
SV2D1_Interpersonal	,190	150	,000
SV2D2_Intrapersonal	,259	150	,000
SV2D3_Adaptabilidad	,160	150	,000
SV2D4_Manejo_de_estrés	,210	150	,000
SV2D5_Ánimo	,256	150	,000

La distribución de los datos, para las variables y las dimensiones sometidas a prueba de hipótesis, son inferiores a ,05, en este caso corresponde aplicar un coeficiente de correlación no paramétrico dado que los datos de son de distribución no normal. Se decidió aplicar Spearman.

### Regla de decisión para probar las hipótesis

Si Sig. > ,05 se acepta la H0

Si Sig. ≤ ,05 se rechaza la H0

## Prueba de la hipótesis general

H0. No existe relación entre consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional en estudiantes cuarto de básica, Manta, Ecuador, 2022.

Tabla 11

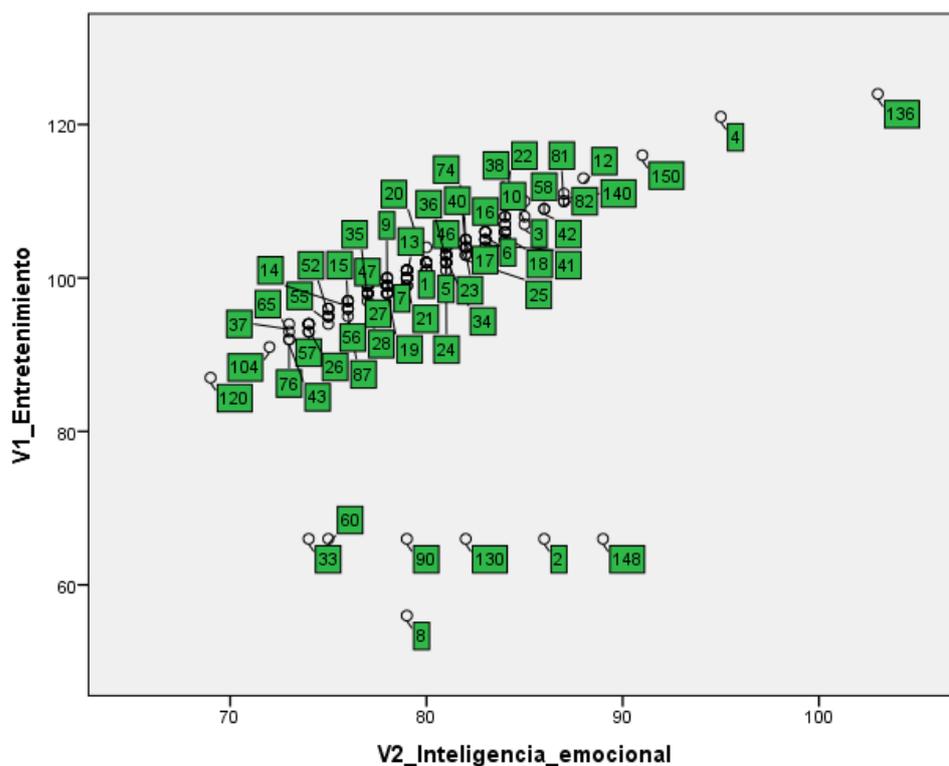
Relación de la variable 1 y variable 2

		SV1_Entretenimi ento	SV2_Inteligencia _emocional
Rho de Spearman	SV1_Entretenimi ento	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	150
	SV2_Inteligencia _emocional	Coeficiente de correlación	,875**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	150

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

Figura 3

Relación de la variable 1 y variable 2



$r = ,875$ ; directa, alta y significativa, se rechaza H0.

### Prueba de la hipótesis específica 1

H0. No existe relación entre consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia interpersonal en estudiantes cuarto de básica.

Tabla 12

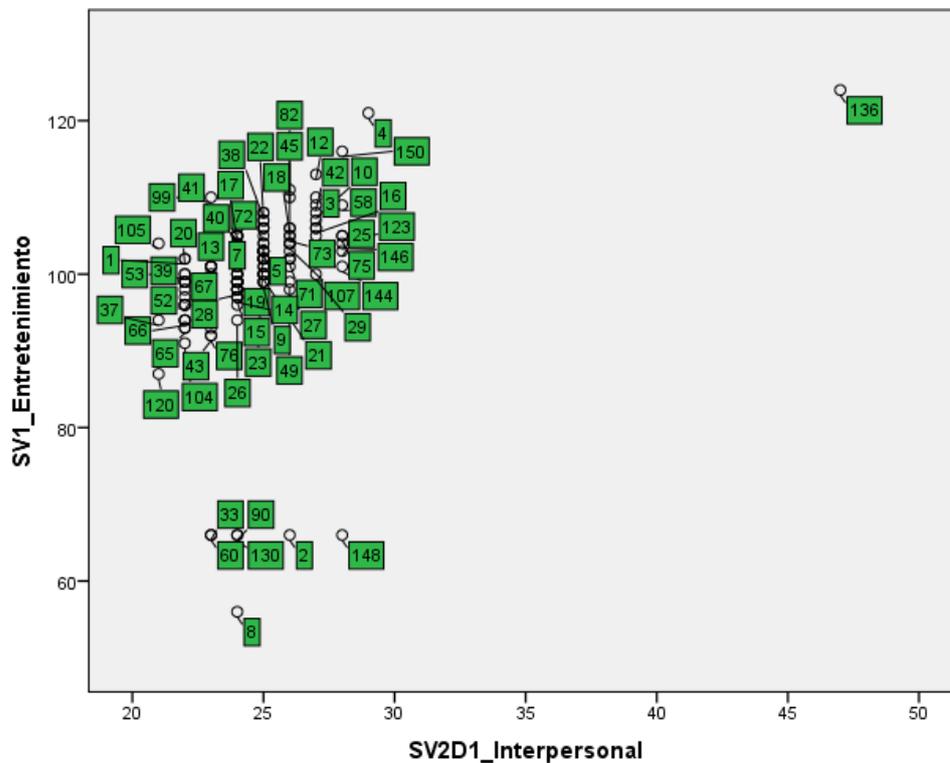
Relación de la variable 1 y la inteligencia interpersonal

		SV1_Entretenim iento	SV2D1_Interper sonal
Rho de Spearman	SV1_Entreteni miento	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	150
	SV2D1_Interper sonal	Coefficiente de correlación	,636**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	150

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

Figura 4

Relación de la variable 1 y la inteligencia interpersonal



$r = ,636$ ; directa, moderada y significativa, se rechaza H0.

## Prueba de la hipótesis específica 2

H0. No existe relación entre consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia intrapersonal en estudiantes cuarto de básica.

Tabla 13

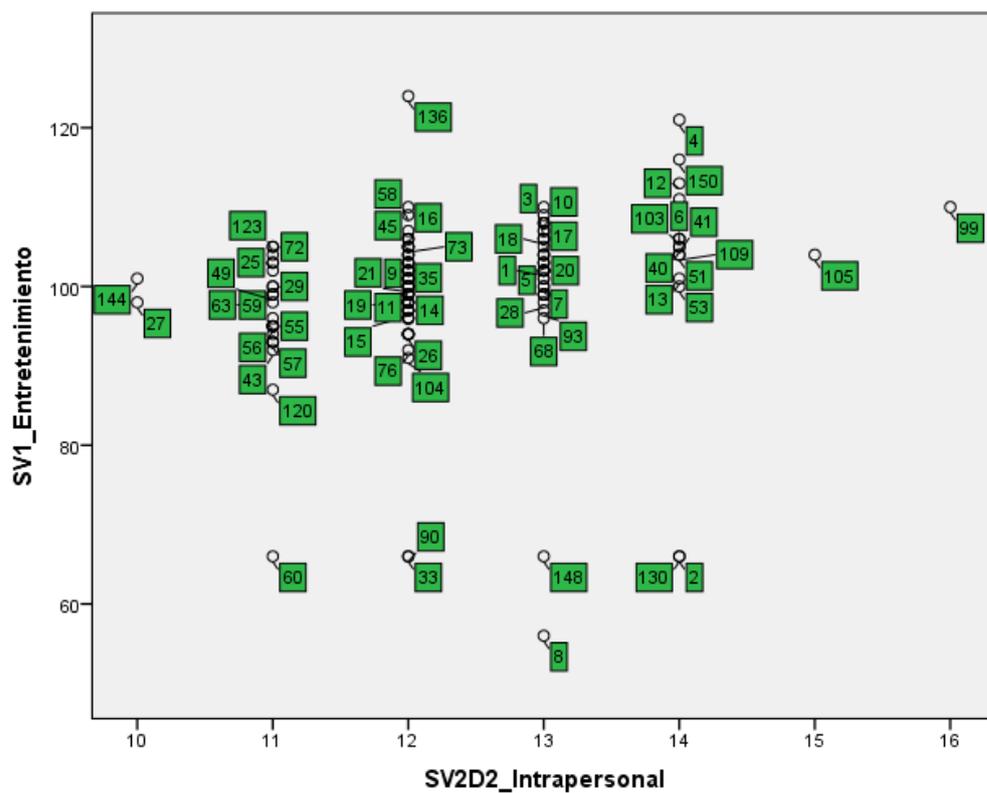
Relación de la variable 1 y la inteligencia interpersonal

		SV1_Entretenim iento	SV2D2_Intraper sonal
Rho de Spearman	SV1_Entreteni miento	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,000
		N	150
	SV2D2_Intraper sonal	Coefficiente de correlación	,404**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	150

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

Figura 5

Relación de la variable 1 y la inteligencia interpersonal



$r = ,404$ ; directa, moderada y significativa, se rechaza H0.

### Prueba de la hipótesis específica 3

H0. No existe relación entre consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la adaptabilidad en estudiantes cuarto de básica.

Tabla 14

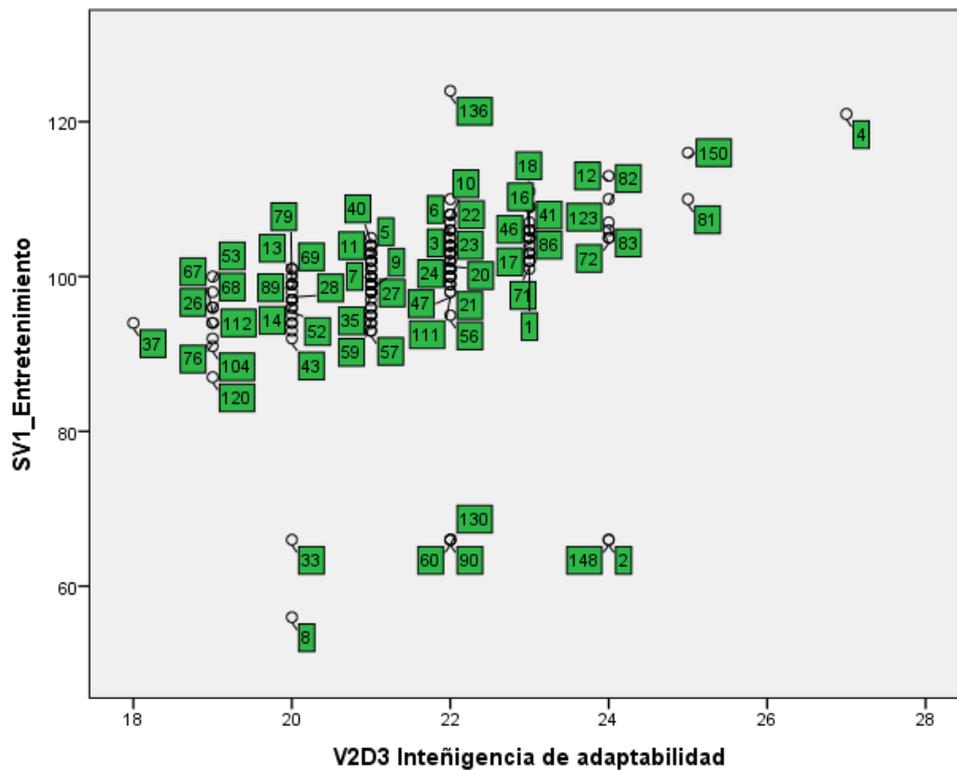
Relación de la variable 1 y la adaptabilidad

		SV1_Entretenim iento	SV2D3_Adaptab ilidad
Rho de	SV1_Entreteni	Coefficiente de correlación	1,000
Spearman	miento	Sig. (bilateral)	,000
		N	150
	SV2D3_Adapta	Coefficiente de correlación	,665**
	bilidad	Sig. (bilateral)	,000
		N	150

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

Figura 6

Relación de la variable 1 y la adaptabilidad



$r = ,665$ ; directa, moderada y significativa, se rechaza H0.

### Prueba de la hipótesis específica 4

Existe relación entre consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y el manejo de estrés en estudiantes cuarto de básica.

Tabla 15

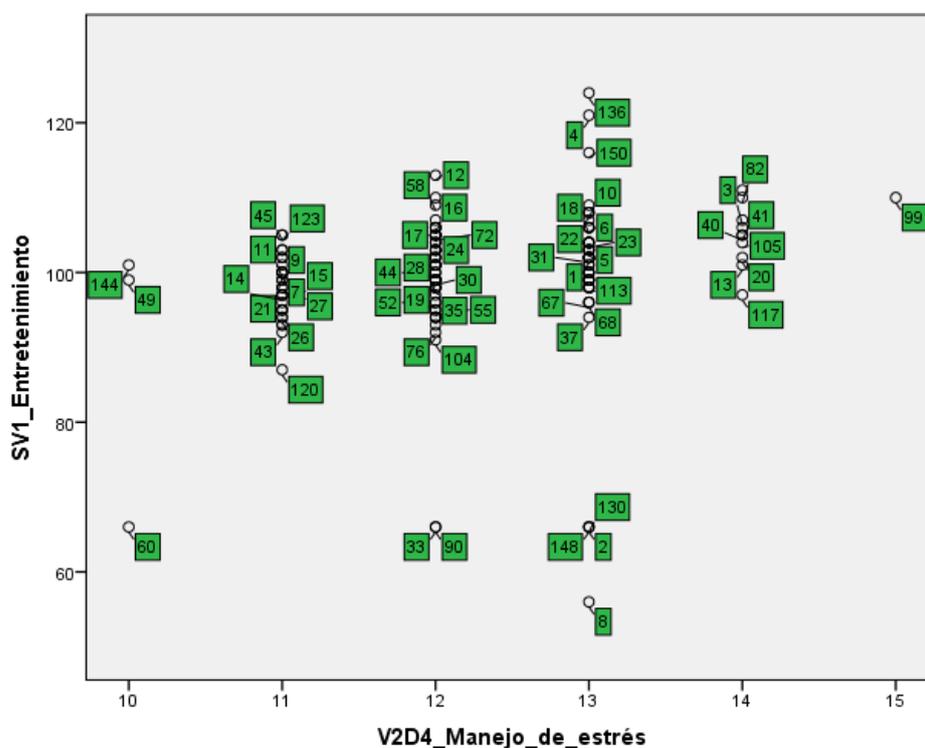
Relación de la variable 1 y manejo de estrés

		SV1_Entretenimi ento	SV2D4_Manejo _de_estrés
Rho de	SV1_Entreteni	Coefficiente de correlación	1,000
Spearman	miento	Sig. (bilateral)	,337**
		N	150
	SV2D4_Manejo	Coefficiente de correlación	,337**
	_de_estrés	Sig. (bilateral)	,000
		N	150

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

Figura 7

Relación de la variable 1 y manejo de estrés



$r = ,337$ ; directa, baja y significativa, se rechaza  $H_0$ .

### Prueba de la hipótesis específica 5

Existe relación entre consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y el ánimo en estudiantes cuarto de básica.

Tabla 16

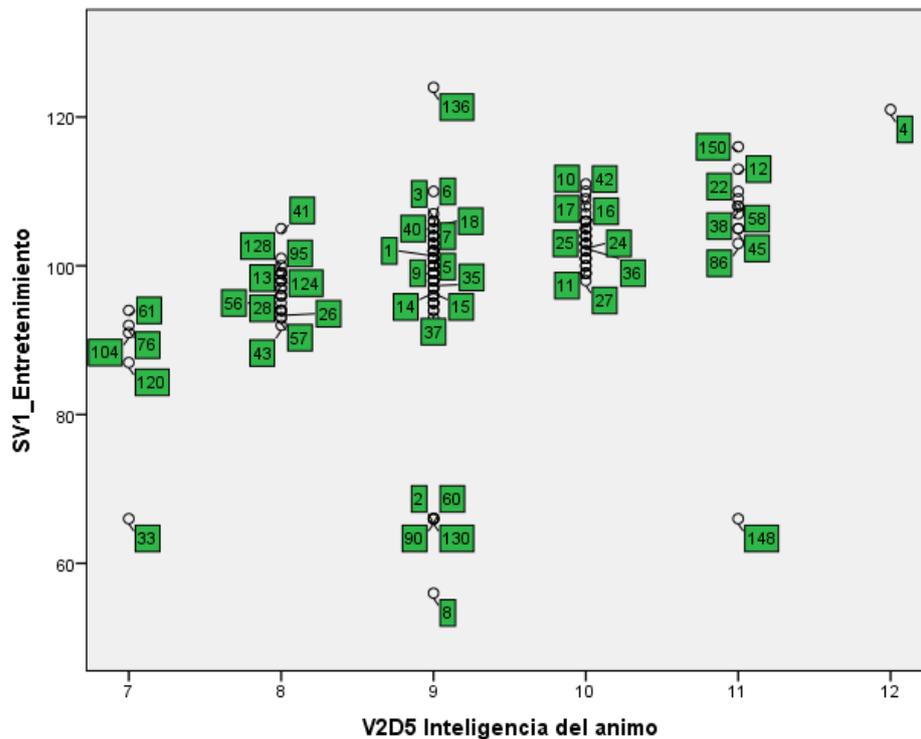
Relación de la variable 1 y el ánimo

		SV1_Entretenim iento	SV2D5_Ánimo
Rho de	SV1_Entreteni	Coefficiente de correlación	1,000
Spearman	miento	Sig. (bilateral)	,000
		N	150
	SV2D5_Ánimo	Coefficiente de correlación	,621**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	150

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

Figura 8

Relación de la variable 1 y el ánimo



$r = ,621$ ; directa, moderada y significativa, se rechaza  $H_0$ .

## V. DISCUSIÓN

En esta investigación se determinó que existe relación directa, alta y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional ( $r = ,875$  y  $\text{Sig.} = ,000$ ) en estudiantes cuarto de básica, Manta, Ecuador, 2022. Los resultados de esta investigación tienen semejanzas con los hallazgos de Fombona et al. (2018) quienes hicieron una investigación para ver de qué manera los niños construían sus conocimientos desde el uso de los dispositivos móviles, se utilizó una muestra de 228 sujetos que cursaban educación básica y utilizaban dispositivos móviles en sus diversas actividades de aprendizaje, se empleó una muestra representativa de la población a quienes se les aplicó un instrumento de alternativa múltiple, los resultados indicaron que dada la novedosa forma en que funcionan los dispositivos, la facilidad de su manejo, la existencia de tutoriales y su popularidad en los estudiantes, este dispositivo se convierte en una potente herramienta que ayuda a los educandos a construir sus aprendizajes sin tener efectos nocivos para su salud si lo hacen con vigilancia de un adulto o de un docente; por lo que se concluyó que la presencia de gamificación, programas inmersivos y facilidad de manejo permite que los educandos se familiaricen con los dispositivos, por lo que corresponde a los docentes emplearlos de manera favorable para facilitar la construcción de los nuevos saberes. Así mismo, estos resultados son parecidos a los encontrados por Burnes (2020) quien desarrolló un trabajo de investigación en la ciudad de Lima Perú, con el propósito de ver si las habilidades sociales de los adolescentes tenían algunas consecuencias como resultado de la dependencia del teléfono celular, la muestra estuvo conformada por 141 adolescentes entre 13 y 17 años de edad que asistían a la catequesis, se empleó una metodología cuantitativa, correlacional y descriptiva, se aplicó un cuestionario estandarizado de uso libre con respuestas estandarizadas, dada su naturaleza de investigación no se manipuló ninguna de las variables, los resultados mostraron que en efecto el uso de la telefonía móvil favorece el desarrollo de las habilidades sociales, se encontró que a mayor uso de teléfonos celulares los adolescentes mostraban mejores niveles de habilidades para desenvolverse en la sociedad, por lo que se concluyó que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de trabajo, el uso del teléfono móvil se relaciona de manera directa y significativa con

el desarrollo de las habilidades sociales, habiéndose demostrado que el incremento en una variable, genera el incremento en la otra.

Estos resultados tienen fundamento teórico en la propuesta de Carlos Technospain (2019) quien lo definió el consumo de videos de entretenimiento como el conjunto de acciones que realizan las personas en dispositivos con acceso a la internet para pasarla bien, disfrutar el tiempo, comunicarse e interactuar en las redes sociales; también puede emplearse para conversaciones en la que predomina el humor entre amigos, familiares o compañeros de trabajo. El mismo aparato de la telefonía ha cambiado en su estructura, desde el teléfono fijo con discado hasta los Smartphone con los que se cuenta en la actualidad Carlos Technospain (2019); así mismo, el consumo de películas que se había inicialmente en salas, luego en los televisores, de allí se pasó a aparatos de reproducción de películas que podían verse en el televisor, hasta ahora que se accede desde un móvil; muchos otros dispositivos de entretenimiento han quedado en desuso con los reproductores de cintas, playstation, Xbox, cámaras fotográficas, filmadoras, ya que todas esas funciones los tiene un móvil que se puede transportar con facilidad en el bolsillo del pantalón.

Respecto a la fundamentación teórica de la segunda variable, inteligencia emocional, Bar-On (2000) la definió como un conjunto de habilidades con base en las emociones, tanto personales como interpersonales que tienen influencia en la capacidad de la persona para enfrentarse ante las exigencias y las presiones provenientes del medio ambiente. De este modo, la inteligencia emocional es un factor importante para determinar la capacidad de éxito en la vida e influye directamente con el bienestar emocional. Este concepto está alineado a los planteamientos anteriores que hizo el autor en los que considera que esta competencia permite el reconocimiento de la emocionalidad propia y de los demás para llevar una relación armoniosa (Baron, 1988; y Baron 1997). Los autores Baron y Parker (2018) sostienen que el constructo de esta variable se popularizó a raíz de la publicación de Goleman (1995), sin embargo, en el campo teórico fue desarrollado por Bar-On (1988); Bar-On y Parker (2000); Gardner (1983); Salovey y Mayer (1989). Incluso los dos últimos autores la definieron en función a la

influencia en el pensamiento que se originaba a partir de la habilidad emocionalmente inteligente.

En esta investigación se determinó que existe relación directa, moderada y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional intrapersonal ( $r = ,636$  y  $\text{Sig} = ,000$ ) en estudiantes cuarto de básica. Los resultados de esta investigación son similares a los de Cadaveico et al. (2020) quienes realizaron un trabajo investigativo para ver si el uso de las estrategias audiovisuales en dispositivos móviles, favorecían la construcción de nuevos saberes en los educandos no se manipuló la variable, por lo que se trató de un trabajo descriptivo, los datos se acopiaron con un cuestionario previamente validado, el propósito era que, a partir de los datos encontrados se propongán formas de implementar el uso de esta tecnologías para lograr un incremento en el logro de aprendizajes de los educandos; los resultados indican que el uso de dispositivos y sobre todo si en ellos se ingresa a plataformas educativas que se emplean de manera formal en el proceso de educación, son herramientas que facilitan el desarrollo de las actividades académicas y favorece la construcción de los saberes con una buena predisposición de los educandos; se concluyó que en el 60% de los casos se hizo referencia al uso de aplicaciones que son programas con versiones mejoradas, alto grado de interacción; el 30% dijo que el aprendizaje mejora con plataformas exclusivas las que presentan alta interacción y muchos beneficios adicionales; y las TIC en móviles favorecen el aprendizaje. Así mismo hay semejanzas con los hallazgos de Cura Mucha (2022) quien desarrolló un trabajo de indagación en una universidad privada de la ciudad de Lima, en Perú, con la finalidad de ver, durante la etapa de confinamiento obligatorio por pandemia de Covid 19, las relaciones que existían entre la inteligencia emocional y la dependencia de la telefonía móvil, la muestra con la que se trabajó estuvo constituida por 405 universitarios, tanto hombres como mujeres a quienes les administraron dos cuestionarios los que estaban estandarizados, son de uso libre y previamente se determinó que eran válidos y fiables; el trabajo fue correlacional y en ese sentido no se manipuló ninguna de las variables, razón por la cual está dentro de los diseños no experimentales; para la obtención de los resultados, los datos fueron procesados en forma descriptiva e inferencia, arrojaron que existía un

relacionamiento alto entre las variables, al realizar la prueba de hipótesis con las dimensiones, se encontraba que igualmente existía relación positiva y significativa, por lo que la conclusión fue de rechazo de la hipótesis estadística nula y aceptación de la hipótesis alterna, es decir hay relación significativa, alta y directa en las variables sometidas a indagación.

En esta investigación se determinó que existe relación directa, moderada y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional interpersonal ( $r = ,404$  y  $\text{Sig.} = ,000$ ) en estudiantes cuarto de básica. Los resultados de esta investigación son parecidos a los de Ramírez y García (2017) quienes hicieron un trabajo de indagación en la que investigaron las relaciones de la variable inteligencia emocional y la variable empleo de dispositivos móviles, la muestra fue representativa de niños de cinco años de edad, además se indagó cómo ocurría en desarrollo de la sensorialidad desde el uso de dispositivos en la ejecución de las clases; la metodología empleada fue cuantitativa de nivel correlacional, no se manipularon ninguna de las variables por tratarse de una investigación no experimental, en ese sentido, la aplicación de los instrumentos se hizo una única vez a cada sujeto y los datos fueron declarados a un software estadístico para su procesamiento; los resultados mostraron la existencia de una relación alta entre las variables, lo que implica que si se incrementa una de ellas, también se incrementa la otra, por lo que se concluyó que conforme a la  $Rho = ,409$  y a la significancia de  $,009$  se rechazó la hipótesis estadística nula, por tanto si hay relación moderada, positiva y significativa entre las variables que fueron sometidas a indagación. Del mismo modo, estos resultados son semejantes a los de Tambo (2021) quien en la ciudad de Cajamarca, Perú, hizo un trabajo de revisión de literatura en bases de datos abiertas para ver cómo se comportaban las variables relacionadas a cómo influye el uso de telefonía celular en las relaciones interpersonales en las que participan los adolescentes, los resultados mostraron que los adolescentes utilizan los teléfonos con diversos propósitos, siendo el más común el emplearlo para los fines de comunicarse con sus familiares, compañeros de clases y amigos, seguida de entretenimiento, por lo general tratan de estar al día con las publicaciones que se hacen en las redes y con consultas a plataformas sobre películas, canciones, luego están las acciones de

navegación para buscar temas de la vida escolar o de su interés personal y el cuarto lugar lo ocupan las redes sociales; las consecuencias de estas actividades es que los adolescentes pasan mucho tiempo con los dispositivos y descuidan las relaciones interpersonales cara a cara y en algunos casos se observa aislamiento, por lo que concluyeron que las investigaciones refieren que el uso del teléfono móvil tiene una influencia favorable para la comunicación, navegación y uso de redes, pero genera aislamiento y escasas relaciones interpersonales.

En esta investigación se determinó que existe relación directa, moderada y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional de adaptabilidad ( $r = ,665$  y  $\text{Sig.} = ,000$ ) en estudiantes cuarto de básica. Los resultados de esta investigación son parecidos a los encontrados por Rey (2018) quien realizó una investigación con estudiantes de básica media, para ello aplicó un programa de intervención para ver si con ello se incrementaba el logro de aprendizajes y la inteligencia emocional, el trabajo se desarrolló con 69 educandos, las edades fluctuaban entre los 11 y los 13 años de edad, se empleó una guía de observación para el registro de resultados, el diseño fue cuasiexperimental, con dos grupos a uno de los cuales se aplicó el programa de intervención y el otro actuó como testigo, los resultados mostraron que el programa tuvo influencia significativa tanto en la variable logro de aprendizajes como en la variable inteligencia emocional, lo mismo ocurrió en las dimensiones de cada una de ellas, por lo que se rechazó la hipótesis estadística nula y se concluyó que existe influencia del programa de intervención en el incremento de los logros de aprendizaje y el desarrollo de la inteligencia emocional. Sin embargo, por la naturaleza del estudio, los resultados de esta investigación son diferentes a los de Díaz y Extremera (2020) quienes desarrollaron una investigación en España con 312 adolescentes cuyas edades fluctuaban entre los 14 hasta los 20 años de edad, el propósito fue determinar cuáles eran los predictores de la nomofobia, término que significa la privación del uso del teléfono celular; dentro de las variables predictoras se consideraron la inteligencia emocional, adicción al smartphone y malestar psicológico, la investigación siguió una ruta cuantitativa, fue explicativa a través de modelos de regresión, los resultados mostraron la existencia de niveles moderados de nomofobia en adolescentes, el análisis de regresión demostró que

dos dimensiones de la inteligencia emocional (percepción interpersonal y uso de las emociones), la ansiedad y la adicción al smartphone explicaban significativamente varianza de los niveles de nomofobia, por lo que se concluyó que tanto la inteligencia emocional como la adicción al smartphone predicen la nomofobia.

En esta investigación se determinó que existe relación directa, baja y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional para el manejo del estrés ( $r = ,337$  y Sig.  $,000$ ) en estudiantes cuarto de básica. Los resultados de esta investigación son parecidos a los de Jaramillo (2019) quien desarrolló una investigación con el empleo de los métodos cualitativo y cuantitativo con una muestra de participantes del bachillerato a quienes se les observó y se le hizo entrevistas a profundidad, así mismo se aplicó un programa para ver de qué manera las nuevas TIC se emplean en la vida diaria de sus comunidades de procedencia, el objetivo fue establecer si los dispositivos tenían alguna influencia en la inteligencia emocional, luego de la aplicación del programa y el acopio de la información por medio de la observación participante y la entrevista a profundidad se procesaron los datos y se encontró que dentro de las nuevas TIC el dispositivo predilecto de los educandos es el teléfono móvil el cual es empleado para entretenimiento en sus tiempos de ocio, para interactuar con sus iguales o amigos a través de las redes y en ocasiones lo emplean para resolver las actividades académicas; por lo que se concluyó que tanto los datos cualitativos como los cuantitativos convergen para determinar que el uso de las nuevas TIC si influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional en los educandos de bachillerato dentro de la comunidad, en sus actividades diarias. Sin embargo, estos resultados son diferentes a los encontrados por Romero (2020) quien hizo un trabajo de indagación en la ciudad de Cajamarca, Perú, para ver el grado en los miembros de la policía dependían del teléfono móvil y como esto se relacionada con la inteligencia emocional, participaron 50 miembros en servicio activo, con quienes se desarrolló una investigación descriptiva del tipo correlacional, en este caso no se manipuló ninguna de las variables y la aplicación de los dos instrumentos se hizo en una sola ocasión; los tests que se emplearon son de dominio abierto y no requieren autorización previa para su utilización; los resultados

mostraron una relación nula entre las variables, sin embargo, se encontraron correlaciones positivas entre la inteligencia interpersonal y la inteligencia para el manejo del ánimo, por lo se concluyó con la aceptación de la hipótesis nula, al no existir relación entre las variables, a excepción de las dimensiones interpersonal y estado del ánimo.

En esta investigación se determinó que existe relación directa, moderada y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional del ánimo ( $r = ,621$  y  $\text{Sig.} = ,000$ ) en estudiantes cuarto de básica. Los resultados de esta investigación son parecidos a los de Juárez (2017) quien desarrolló un trabajo de indagación en Guatemala con el objetivo de ver cuál era la influencia de dispositivos móviles en aspectos de la comunicación familiar, la investigación fue cualitativa descriptiva, se realizó el recojo de datos en 28 familias a quienes se les entrevistó de forma semanal, los resultados mostraron que en efecto cuando los miembros de la familia estaban dispersos el móvil servía para comunicarse, enviar mensajes en redes y estar constantemente enterados de lo que pasaba a los miembros de la familia, pero en el caso que la familia estaba junta y se dedicaban al uso del móvil si se perjudicaba la relación familiar cara a cara porque el móvil lo impedía, para el caso de los niños se encontró que lo utilizaban entre cinco a 10 minutos para ver videojuegos, por lo que se concluyó que cuando la familia está dispersa el móvil es una herramienta que facilita la comunicación y el compartimiento de intereses, sin embargo, cuando la familia está junta, el teléfono puede convertirse en distractor y perjudicar la comunicación cara a cara. Así mismo, estos resultados son parecidos a los de Basantes et al. (2017) quienes desarrollaron un trabajo de indagación en estudiantes universitarios de una facultad de ciencias y educación con la finalidad de determinar de qué manera influía el uso de los dispositivos móviles en los diferentes procesos de aprendizaje de las materias universitarias, el método de investigación fue de revisión de literatura de fuentes abiertas; luego de la revisión de las investigaciones consultadas se encontró que las investigaciones reportan que los dispositivos móviles intervienen en los procesos de aprendizaje, sirven para hacer repasos, revisar las clases, compartir documentos con sus compañeros e incluso hacer trabajo en línea, por lo que se concluyó que conforme a la revisión de literatura, los

dispositivos móviles son empleados en las diversas actividades académicas de la universidad, además de cumplir sus fines en la comunicación y en las redes.

## VI. CONCLUSIONES

1. En esta investigación se concluyó que existe relación directa, alta y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional ( $r = ,875$  y Sig. = ,000) en estudiantes cuarto de básica, Manta, Ecuador, 2022.

2. En esta investigación se concluyó que existe relación directa, moderada y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional intrapersonal ( $r = ,636$  y Sig. = ,000) en estudiantes cuarto de básica.

3. En esta investigación se concluyó que existe relación directa, moderada y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional interpersonal ( $r = ,404$  y Sig. = ,000) en estudiantes cuarto de básica.

4. En esta investigación se concluyó que existe relación directa, moderada y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional de adaptabilidad ( $r = ,665$  y Sig. = ,000) en estudiantes cuarto de básica.

5. En esta investigación se concluyó que existe relación directa, baja y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional para el manejo del estrés ( $r = ,337$  y Sig. = ,000) en estudiantes cuarto de básica.

6. En esta investigación se concluyó que existe relación directa, moderada y significativa entre el consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional del ánimo ( $r = ,621$  y Sig. = ,000) en estudiantes cuarto de básica.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Se recomienda que futuras investigaciones aborden la variable consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles desde un diseño experimental con estudiantes de los primeros grados de básica.
2. recomienda que futuras investigaciones se aborde el tema de inteligencia emocional desde una metodología fenomenológica para aproximarse a la comprensión de cómo se construye dentro de la vivencia de la persona.
3. Se recomienda que futuras investigaciones se aplique programas de intervención con contenidos de inteligencia emocional desde modelos experimentales, a toda una escuela, para ver los resultados.

## REFERENCIAS

- Bar-On, R. (1988). *The development of a concept of psychological well-being*. [Tesis doctoral Rhodes University] Sin publicar. Sudáfrica.
- Bar-On, R. (1997). *The Bar-On Emotional Quotient Inventory™ (EQ-i™): A test of emotional intelligence*. Toronto, Canadá: Multi-Health Systems.
- Bar-On, R. (2000). Emotional and social intelligence: Insights from the Emotional Quotient Inventory (EQ-i). En Reuven Bar-On y James D.A. Parker (Eds.), *Handbook of emotional intelligence: Theory, development, assessment and application at home, school and in the workplace* (pp. 363-88). San Francisco: Jossey-Bass.
- Bar-On, T. y Parker, J. D. A. (2018). *EQ-i:YV. Inventario de Inteligencia Emocional de BarOn: versión para jóvenes* (R. Bermejo, C. Ferrándiz, M. Ferrando, M. D. Prieto y M. Sáinz, adaptadoras). Madrid: TEA Ediciones.
- Basantes, A., Naranjo, M., Gallegos, M., & Benitez, N. (2017). Dispositivos Móviles en el Proceso de Aprendizaje de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología. *Formacion Universitaria* 8 (12).
- Burnes, C. A. (2020). *Dependencia al celular y habilidades sociales en adolescentes que asisten a un grupo de catequesis en Lima Metropolitana*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/650446/Burnes\\_OC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/650446/Burnes_OC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cadaveico, J., Pascual, M., & Sevillano, L. (2020). Building knowledge in children using mobile devices and visual strategies. *Scielo Brasil Ed. Soc.*
- Carlos Technospain (2019, 15 octubre). *5 tipos de entretenimiento en la era del Smartphone*. El trastero de los Geeks. (Publicación de blog). <https://elblogdetechospain.com/5-tipos-de-entretenimiento-en-la-era-del-smartphone/>

- Claudia, G. (2020). La inteligencia emocional en el desarrollo de la trayectoria académica del universitario. *Rev. Cubana Edu. Superior* 25 (11). 126-150
- Chalde, J. (2021, 18 julio). *5 apps que todo fan del cine y la televisión debe instalar en su teléfono*. Indiehoy. (Publicación de blog). <https://indiehoy.com/cine/5-apps-que-todo-fan-del-cine-y-la-television-debe-instalar-en-su-telefono/>
- Cura Mucha, A. C. (2022). *Inteligencia emocional y dependencia al móvil en alumnos de una universidad privada de Lima durante el confinamiento frente a la COVID-19*. Universidad Científica. <https://repositorio.cientifica.edu.pe/handle/20.500.12805/2254>
- Díaz, N. y Extremera, N. (2020). Inteligencia emocional, adicción al smartphone y malestar psicológico como predictores de la nomofobia en adolescentes. *Researchgate*. DOI:10.25115/kasp.v1i2.3195. [https://www.researchgate.net/publication/341246338\\_Inteligencia\\_emocional\\_adiccion\\_al\\_smartphone\\_y\\_malestar\\_psicologico\\_como\\_predictores\\_de\\_la\\_nomofobia\\_en\\_adolescentes](https://www.researchgate.net/publication/341246338_Inteligencia_emocional_adiccion_al_smartphone_y_malestar_psicologico_como_predictores_de_la_nomofobia_en_adolescentes)
- Fombona, J., Pascual, M., & Sevillano, L. (2018). Building knowledge in children using mobile devices. *Revista del Fondo Europeo de Desarrollo Regional*.
- Franco, S., & Solano, I. (2017). Inteligencia emocional con dispositivos móviles: Un análisis de apps para niños en edad infantil. *Revista universitaria de investigación y tecnología educativa vol (10)*. p. 12-23
- Fragoso, R. (2017). Inteligencia emocional y competencias emocionales en educación superior. *Revista Iberoamericana de Educación Superior Vol (6)*. 13\_XII. 34-45
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Nueva Basic Books.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Jaramillo, A. (2019). La utilización de las nuevas tecnologías como práctica comunicativa cotidiana de los estudiantes de bachillerato del cantón Pangua. *Revista pontifica de la universidad catolica del Ecuador XI*. 2019.

- Juárez, A. G. (2017). *El uso de dispositivos móviles y su influencia en la comunicación familiar*. Universidad San Carlos de Guatemala. [http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16\\_1574.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_1574.pdf)
- Lascano Morocho, M. (2019). *Inteligencia emocional en niños, niñas y adolescentes con necesidades educativas especiales en una Fundación de Quito*. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19665>
- Lopez, E. (2018). Emotional education in infant education. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado Vol. 13(14)*. pp. 56-67
- Lopez Herrera, A. I. (2017). *Deficit de atencion e hiperactividad en estudiantes de la primaria de Huancayo*. Universidad Nacional del Centro del Perú. <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/4417>
- Lazo Perez, M., & Lamanier Ramos, J. (2017). LA inteligencia emocional. *MAPA 4(5)*, 128- 132. *Mapa 4(5)*, 128- 132: <http://revistamapa.com>
- Manrique , R. (2018). La cuestión de la inteligencia emocional. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría vol. 23(4)*. 123-235
- Matus, D. (2021, 30 noviembre). *Las mejores plataformas de música en streaming hoy en día*. Digitaltrends. (Publicación de blog). <https://es.digitaltrends.com/entretenimiento/plataformas-de-musica-en-streaming/>
- Medina Manrique, F. (2019, 2 octubre). *Inteligencia emocional*. El universo.com. (publicacion de blog). <https://www.eluniverso.com/opinion/2019/10/02/nota/7543567/inteligencia-emocional>
- Mendoza Tinoco, K. (2018). *Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 3 a 5 años*. Universidad Nacional de Tumbes. <http://repositorio.untumbes.edu.pe:http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1112>

- Ministerio de Educacion. (2018). *Disciplina Consciente Cambias Tú y cambia el Mundo. Parte 2*. Quito: Subsecretaría de Educación Especializada e Inclusiva. [www.minec.gob.ec](http://www.minec.gob.ec).
- Montes de Oca, J. (2020). Consumo. *Revista Econopedia*, 12(6). <https://doi.org/https://economipedia.com/definiciones/consumo.html>
- Muslera, M. (2016). *Educación emocional en niños de 3 a 6 años*. Uruguay, Uruguay: UR. FP.
- Najafi, M., & Ghaderi, A. (2017). Perfiles de inteligencias interpersonales de niños en comparación con la impulsividad. *Adv Biomed Res*, 6: p. 148.
- Navarro Saldaña, G., Flores Oyarzo, G., & González Navarro, M. (2020). Construcción y Estudio psicométrico de un instrumento para evaluar inteligencia emocional en estudiantes chilenos. *Revista de estudios y experiencias en educación Rev. vol.19 no.39*, 24- 34.
- Negron, S. (2019, 2 mayo). *Conoce cómo aplicar la inteligencia emocional*. la Revista. (Publicación de blog). <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2019/05/02/nota/7311938/conoce-como-aplicar-inteligencia-emocional/>
- Núñez-Barrionuevo, E., Sanz-Gómez, Y. y Rabina-Ripoll, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, vol. 24, núm. 2, pp. 240-257, 2020. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194163269012/html/>
- Ojeda Oquendo, C. (2 de 5 de 2019). *Conoce cómo aplicar la inteligencia emocional*. El Universo. (Publicación de blog). <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2019/05/02/nota/7311938/conoce-como-aplicar-inteligencia-emocional/>
- Ozáez Aguilar, M. (2015). INTELIGENCIA emocional en educación primaria. *Internacional de apoyo a la inclusión logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 51-60.

- Palacios Echeverria, M., Dionisio Ferrer, D., & Salinas Infante, M. (2019). Inteligencia emocional y el aprendizaje en niños y niñas de cinco años del Colegio Nacional Aplicación. Universidad Nacional Hermilio Valdizán
- Ramírez, M., & Garcia , F. (2017). Effective integration of the mobile device into education and learning. *Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*.
- Rey, N. (2018). Aplicación del programa desarrollo de la inteligencia emocional para mejorar el desempeño académico de los estudiantes del nivel de educación secundaria . *Revista científica de San Martín De Porres vol. 6(23)*. 122-131
- Romero, T. M. (2020). *Dependencia al móvil e inteligencia emocional en miembros de la policía del departamento de Cajamarca-Perú*. Universidad Señor de Sipán. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/9194/ROMERO%20P%C3%89REZ%20TANIA%20MILAGROS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salas, R. (2020). Hábitos saludables para la televisión, los videojuegos e Internet. *Revista expertos en medicina de KidsHealth*.
- Salovey, P. y Mayer, J. D. (1989). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality, 9*, 185-211.
- Tambo, V. A. (2021). *Influencia del uso del celular en las relaciones interpersonales en los adolescentes*. Universidad de Cajamarca. <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/1528/Traabajo%20de%20Investigacion%20PDF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tiktok (2022, 22 abril). *Tiktok muestra valor educativo de la plataforma de la mano de expertos y creadores de contenido*. Tiktok. (Publicación de blog oficial). <https://newsroom.tiktok.com/es-es/tiktok-como-herramienta-educativa>

Vivajuegos (2021). *Juegos de deportes*. Juegos online gratis para niños.  
(Publicación de blog). <https://www.vivajuegos.com/deportes>

**Anexo 2. Tabla de operacionalización de variables**

VARIABLES DE ESTUDIO	Definición conceptual	Definición operacional	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Consumo de videos en dispositivos móviles (Entretenimiento)	Es el conjunto de acciones que realizan las personas en dispositivos con acceso a la internet para entrenarse, disfrutar el tiempo, comunicarse en interactuar en las redes sociales; también puede emplearse para conversaciones en la que predomina el humor entre amigos, familiares o compañeros de trabajo. Carlos Technospain (2019)	La variable se operaciono a través de las dimensiones en los niveles alto medio y bajo	Juego online	Juegos de acción	Nivel: Alto Medio Bajo
				Juegos de aventuras	
				Juegos deportivos	
			Streaming	Con costos	
				Gratis	
				Con suscripción	
			Películas y series	Streaming	
				Youtube	
				Autorrealización.	
			Tik Tok	Empatía.	
Accede a videos					
Comparte videos					
Crear videos.					
Inteligencia emocional	Es un conjunto de habilidades con base en las emociones, tanto personales como interpersonales que tienen influencia en la capacidad de la persona para enfrentarse ante las	La variable se operación a través del instrumento de Bar-on en los niveles alto, medio y bajo	Intrapersonal	Conocimiento emocional de si mismo	
				Asertividad	
				autorrealización	
				Empatía	
			Interpersonal	Relaciones interpersonales	

	exigencias y las presiones provenientes del medio ambiente. Bar-On (2000)			Responsabilidad social.	
			Adaptabilidad	Solución	
				Prueba de realidad	
				Flexibilidad	
			Manejo de estrés	Tolerancia al estrés	
				Control de impulso	
Estado de animo	Optimismo				

## Anexo 2 (a). Matriz de evaluación del instrumento por expertos



### CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	<b>DIEMNSIÓN: 1. Intrapersonal.</b>							
1.	Expreso fácilmente mis sentimientos.							
2.	Reconozco con facilidad mis emociones							
3.	Cuando estoy enojado(a) con alguien se lo puedo decir.							
4.	Me resulta fácil decirle a la gente lo que pienso.							
5.	Valoro y le doy el mejor sentido a mi vida							
6.	Disfruto de las cosas que me interesan.							
7.	Comprende los sentimientos de las personas.							
	<b>DIMENSIÓN: 2.1 Interpersonal</b>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
8.	Soy una persona bastante alegre y optimista.							
9.	Me llevo bien con los demás.							
10.	Me gusta ayudar a mis compañeros							
11.	Me llevo bien con los demás							
	<b>DIMENSIÓN: 3. Adaptabilidad</b>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
12.	Para superar las actividades que se me presentan actúo paso a paso.							
13.	Pienso en el problema antes de intentar solucionarlo.							
14.	Imagino cosas sueño despierto(a).							
15.	Se lo que me sucede, aun cuando estoy alterado(a).							
16.	Me resulta fácil adaptarme a situaciones nuevas.							
17.	Puedo cambiar mis viejas costumbres.							
	<b>DIMENSIÓN: 4. Manejo de estrés</b>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
19.	Sé cómo enfrentar los problemas más desagradables.							
20.	Me controlo en situaciones muy difíciles							
21.	Aprovecho al máximo las cosas que me gustan y me divierten.							
22.	Soy impaciente							
	<b>DIMENSIÓN: 4. Estados de animo</b>	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
24.	Soy bastante alegre y optimista.							

25. Estoy contenta(a) con mi vida.							
26. Me siento seguro(a) de mí mismo (a)							

**OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):** Si hay suficiencia.

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Aplicable (x) Aplicable después de corregir ( ) No aplicable ( )

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ:** Elvis Tito Ávila Poveda C.I. 1304807868

**ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR:** DOCTOR EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA DEL ADOLESCENTE.

30 de junio del 2022.

*[Handwritten signature]*  
 Dr. / Elvis Tito Ávila Poveda



(1) *Pertinencia:* el ítem, al concepto teórico formulado  
 (2) *Relevancia:* el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo  
 (3) *Claridad:* se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo  
 Nota: suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** «inteligencia emocional»

**OBJETIVO:** Analizar los puntajes y nivel de la inteligencia emocional en la unidad educativa americano, Manta, 2022

**DIRIGIDO A:** Estudiantes de cuarto grado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA		
Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1	No cumple con el criterio. Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2	Bajo Nivel. Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3	Moderado nivel. Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4	Alto nivel. Los ítems son suficientes
CLARIDAD		
El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1	No cumple con el criterio. El ítem no es claro
	2	Bajo Nivel. El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3	Moderado nivel. Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4	Alto nivel. El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA		
El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1	No cumple con el criterio. El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2	Bajo Nivel El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3	Moderado nivel El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	4	Alto nivel El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA		
El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1	No cumple con el criterio El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2	Bajo Nivel El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste
	3	Moderado nivel El ítem es relativamente importante.
	4	Alto nivel El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

## DATOS DE LOS JUECES

**JUEZ 1:** González Sánchez Ximeno Pablo

**GRADO ACADÉMICO DE LA EVALUADORA:** Magister en Gerencia en Servicios de la Salud.

**ESPECIALIDAD Y/O CAMPO:** Magister en Gerencia en Servicios de la Salud y posgrado en especialista de cirugía general, con diecinueve años de experiencia como Doctor en medicina y cirugía

**JUEZ 2:** Chillan Azua Leonardo Iván

**GRADO ACADÉMICO DE LA EVALUADOR:** Magister en Psicología Educativa

**ESPECIALIDAD Y/O CAMPO:** MBA en Psicología educativa, especialidad diploma superior en psicología escolar y problemas de aprendizaje con ocho años de experiencia.

**JUEZ 3:** Mina Lastra Vanessa Jacqueline

**GRADO ACADÉMICO DE LA EVALUADORA:** Magister en Psicología Educacional

**ESPECIALIDAD Y/O CAMPO:** MBA en Psicología Educacional y licenciatura en Psicopedagogía con cinco años de experiencia docente.

**JUEZ 4:** Portocarrero Betancourt Alfredo Junior

**GRADO ACADÉMICO DE LA EVALUADOR:** Magister en psicología clínica

**ESPECIALIDAD Y/O CAMPO:** MBA en Psicología clínica y Licenciatura Psicología con 4 años de experiencia.

**JUEZ 5:** Elvis Tito Ávila Poveda

**GRADO ACADÉMICO DE LA EVALUADOR:** Doctor en psicología Educativa del Adolescente.

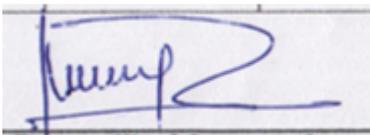
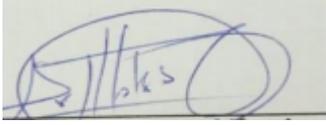
**ESPECIALIDAD Y/O CAMPO:** psicología Educativa del Adolescente.  
con 4 años de experiencias en el campo

**LOS JURADOS DECLARAN QUE SUS GRADOS ACADÉMICOS PUEDEN SER VERIFICADOS EN LAS PÁGINAS DE:**

I. **SUNEDU (PERÚ):** <https://www.sunedu.gob.pe/registro-nacional-de-grados-y-titulos/>

II. **SENESCYT (ECUADOR):** <https://www.senescyt.gob.ec/web/guest/consultas>

**FIRMAN LA REVISIÓN EN FECHA:** Mayo 2022

JUEZ 1	
González Sánchez Ximeno Pablo	
DNI: 0910621077	
JUEZ 2	
Chillan Azua Leonardo Iván	
DNI: 0920042686	
JUEZ 3	
Mina Lastra Vanessa Jacqueline	
DNI: 0802542035	
JUEZ 4	
Portocarrero Betancourt Alfredo Junior	
DNI: 0802556514	
JUEZ 5	
Elvis Tito Ávila Poveda	
DNI: 1304807868	



## Anexo 4

<b>MÍNIMO VALOR</b>	1
<b>CATEGORÍAS</b>	4
<b>RANGO</b>	3
<b>NÚMERO DE EXPERTOS</b>	5
<b>NIVEL DE CONFIANZA</b>	95%
<b>NIVEL DE SIGNIFICANCIA</b>	5%
<b>Z</b>	1,96
<b>DESVIACIÓN ESTÁNDAR</b>	0,03

<b>Intervalo de confianza</b>	<b>Valor</b>
<b>Límite inferior</b>	<b>≥0.70</b>

Aiken, 1985; Charter, 2003

En las fases iniciales de la construcción de ítems, se puede elegir un criterio más liberal ( $V_o = 0.50$ ) o un nivel de confianza igual a 90%, especialmente si el número de jueces es pequeño (Penfield y Giacobbi, 2004)

Fuente:

Merino Soto, César, Livia Segovia, José, Intervalos de confianza asimétricos para el índice la validez de contenido: Un programa Visual Basic para la V de Aiken. Anales de Psicología [Internet]. 2009;25(1):169-171. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16711594019>

MÉTODO: ALFA DE CRONBACH.

Escala de actitud hacia el curso de matemática:

encuestados	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	TOTAL	
1	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95
2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86
3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
5	1	3	4	1	4	4	1	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
6	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
7	3	4	2	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95
8	4	4	2	3	3	2	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94
9	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
10	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	87
11	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	59
12	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98
13	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94
14	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
15	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89
16	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84
17	3	4	1	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
18	4	4	3	4	3	3	1	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
20	4	4	4	2	4	4	2	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
22	3	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	73
23	2	3	3	2	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95
24	3	4	4	3	3	4	4	1	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
25	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	1	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
26	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98
27	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
28	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86
29	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
30	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
31	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
32	4	3	3	4	3	3	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84
33	4	4	3	2	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84
34	3	4	4	3	4	4	4	2	4	2	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95
35	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
36	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	101
37	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84
38	2	3	1	2	3	4	4	3	4	1	1	4	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	51
39	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97
40	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98
TOTAL:	130	137	130	128	137	135	131	136	140	136	132	136	133	141	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	137	3526
VARIANZA:	0,54	0,31	0,65	0,63	0,31	0,57	0,92	0,57	0,3	0,52	0,77	0,41	0,77	0,3	0,62	0,62	0,62	0,62	0,62	0,62	0,62	0,62	0,62	0,62	0,62	0,62	0,62	116,77

Coefficiente de Confiabilidad: De homogeneidad.

$r_{tt} = 0,95$

NIVEL DE CONSISTENCIA:  
CONFIABLE

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} * \frac{S_t^2 - \sum S_i^2}{S^2}$$

En donde:

$r_{tt}$  = coeficiente de confiabilidad;

$n$  = número de ítemes;

$S_t^2$  = varianza total de la prueba; y

$\sum S_i^2$  es la suma de las varianzas individuales de los ítemes.



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR  
"AMERICANO"

Código AMIE: 13H02179

Manta, Junio 14 del 2022

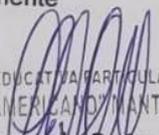
Lcda.  
Lourdes Lisseth Zambrano Vera  
Estudiante Universidad CESAR VALLEJO Filial Piura Perú  
Ciudad.-

De mi consideración:

Quien suscribe el presente, tiene a bien autorizar la aplicación de los instrumentos de la investigación titulada "Consumo de videos de entretenimiento en dispositivos móviles y la inteligencia emocional en estudiantes de Cuarto de Básica, Manta, Ecuador, 2022".

Por la atención que se brinde a la presente, anticipo mi agradecimiento.

Atentamente

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR  
"AMERICANO" MANTA  
  
Arq. Fernando Suarez Navarro  
Rector  
C.C: 130635156-8  
Cel: 0985899748  
Correo: lufersuna69@gmail.com

**POSGRADO**

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Piura, 10 de Junio del 2022

SEÑOR:

ARQ. Fernando Suárez Navarro  
Director de la Unidad educativa particular "Americano"

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación  
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 10 de Junio del 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

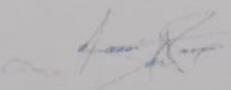
- 1) Apellidos y nombres de estudiante: Lourdes Lisseth Zambrano Vera
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : "CONSUMO DE VIDEOS DE ENTRETENIMIENTO EN DISPOSITIVOS EN ESTUDIANTES DE CUARTO DE BÁSICA, MANTA-ECUADOR, 2022".

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



  
Dr. Edwin Martín García Ramírez  
Jefe UPG-UCV-Piura

  
RECIBIDO  
13-06-22  
8:00 AM



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, CRUZ MONTERO JUANA MARIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "CONSUMO DE VIDEOS DE ENTRETENIMIENTO EN DISPOSITIVOS MÓVILES Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES CUARTO DE BÁSICA, MANTA-ECUADOR 2022", cuyo autor es ZAMBRANO VERA LOURDES LISSETH, constato que la investigación cumple con el índice de similitud de 19.00% y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 03 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
CRUZ MONTERO JUANA MARIA <b>DNI:</b> 07545873 <b>ORCID</b> 0000-0002-7772-6681	Firmado digitalmente por: JCRUZMON el 07-08- 2022 12:18:57

Código documento Trilce: TRI - 0389042