UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

TESIS

PHUBBING Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. INCA GARCILASO DE LA VEGA, CUSCO - 2023

PRESENTADO POR:

Br. EDELEY YANINA JIMENEZ RODRIGUEZ

Br. AMELIA MONTALVO NAYHUA

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA

ASESOR:

Mgt. LID HAYDEE ESTRADA

CHACON

CUSCO – PERÚ

2026

Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el **Asesor** LID. HAYDEE ESTRADA CHACÓN quien aplica el software de detección de similitud al trabajo de investigación/tesis titulada: PHUBBING Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. INCA GARCILASO DE LA VEGA, CUSCO - 2023

Presentado por: EDELEY YANINA JIMENEZ RODRIGUEZ DNI N° 72945560 ;
presentado por: AMELIA MONTALVO NAYHUA DNI N°: 76623396
Para optar el título Profesional/Grado Académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software de Similitud, conforme al Art. 6° del ***Reglamento para Uso del Sistema Detección de Similitud en la UNSAAC*** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 8 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto** las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 20 de Abril de 2026

Firma

Post firma Lid. Haydee Estrada Chacón

Nro. de DNI 23976260

ORCID del Asesor 0000-0002-1710-3568

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: **oid:** 27259:580121336

EDELEY YANINA JIMENEZ RODRIGUEZ AMELIA M...

PHUBBING Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIADE LA I.E. I...

Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::27259:580121336

Fecha de entrega
18 abr 2026, 8:36 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
18 abr 2026, 8:40 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
PHUBBING Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRI....pdf

Tamaño del archivo
2.4 MB

147 páginas

49.643 palabras

268.563 caracteres

8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

7% Fuentes de Internet
4% Publicaciones
6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A:
Dios, por ser mi guía, mi fortaleza y
mi luz, en cada paso de este camino.
Gracias por darme la sabiduría
y la perseverancia
para alcanzar esta meta.
Mi madre Barbara por brindarme y
guiar con sus sabios consejos y por su
constante motivación.
Mi padre Mariano por haberme
inculcado principios y valores, que es
mi ángel y me cuida desde cielo.
Mis hermanas, hermanos por su apoyo
incondicional.

Edeley

A Dios, por ser mi refugio en los momentos
difíciles y mi fuerza para seguir adelante.
A mi papá, mi ángel en el cielo, que vive
para siempre en mi corazón y en cada
uno de mis logros, mi mamá por
levantarme a ser mejor cada día.
Y a mí, por levantarme cada día con fe,
esperanza y el deseo de superarme.

Amelia

AGRADECIMIENTO

A Dios, por guiar nuestros pasos y brindarnos fortaleza en cada momento del camino académico y personal.

A nuestra asesora, Mg. Lid Haydee Estrada Chacón, por su orientación constante, su paciencia, compromiso y por compartir con nosotras su experiencia y conocimientos que hicieron posible la culminación de este trabajo de investigación.

A los docentes y autoridades de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega, por permitirnos realizar el estudio en sus aulas y brindarnos su apoyo durante el proceso de recolección de información.

A los estudiantes y padres de familia que participaron con disposición y sinceridad, ya que sus testimonios y experiencias fueron esenciales para comprender la problemática abordada.

A nuestras familias, por su amor incondicional, comprensión y apoyo constante en cada etapa de nuestra formación profesional.

Finalmente, a todos quienes de una u otra manera contribuyeron al logro de esta meta, nuestro más sincero agradecimiento.

Las tesistas.

INDICE

DEDICATORIA ii
AGRADECIMIENTO iii
INDICE iv
RESUMEN vii
INTRODUCCIÓN ix
CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 1
1.1. Descripcion de la situacion problematica 1
1.2. Formulacion del problema 5
1.3 Objetivos 5
1.3.1 Objetivo general 5
1.3.2 Objetivo específicas 5
1.3.3. Operacionalización de categorías de análisis 6
1.4. Justificación de la investigacion 7
1.5. Limitaciones del estudio 7
CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO 9
2.1. Antecedentes 9
2.2. Bases teóricos 12
2.3. Marco conceptual 38
CAPÍTULO III
METODOLOGIA
3.1. Diseño metodológico 40
3.1.1.Tipo de investigación 40
3.1.2. Diseño de investigación 40
3.1.3. Nivel de investigación 41
3.1.4. Método de investigación 42
3.1.5. Unidad de análisis y de observación 42
3.1.6. Lugar de estudio 42
3.1.7. Población y muestra 42
3.1.8. Método de análisis 43
3.1.9. Técnicas e Instrumentos 43
3.1.10. Alcances y límites metodológicos 44
3.1.11. Aspectos éticos 45
CAPÍTULO IV
RESULTADOS 46
4.1.COMPORTAMIENTOS QUE OCASIONA EL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES 46
4.1.1. Salud física 46
4.1.1.1 Obesidad 46

4.1.1.2. Trastornos de sueño 47
4.1.1.3. Alteraciones de la vista 50
4.1.1.4. Dolores de cabeza 53
4.1.2. Salud mental 55
4.1.2.1. Adicción 55
4.1.2.2. Ansiedad 58
4.1.2.3. Alteraciones de conducta 63
4.1.2.4. Identidad personal 67
4.1.3. Educativos 72
4.1.3.1. Aprendizaje 72
4.1.3.2. Rendimiento académico 75
4.1.3.3. Calificaciones 76
4.1.3.4. Asignaturas preferidas 77
4.2. LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN RELACION CON EL USO DE DISPOSITIVOS MOVILES 79
4.2.1. Familiar 79
4.2.1.1. Comunicación 79
4.2.1.2..Alejamiento 81
4.2.1.3. Interacción con miembros de la familia 83
4.2.2. Educativa 85
4.2.2.1. Relación con compañeros de aula 85
4.2.2.2. Relación con el docente 87
4.2.2.3. Interacción en el aula 89
4.2.3. Amical 91
4.2.3.1. Relación con los amigos 92
4.2.3.2. Espacios comunicativos 94
4.2.3.3. Actividades con amigos 95
4.3. MANIFESTACIÓN DEL PHUBBING EN LOS ESTUDIANTES 96
4.3.1. Manifestaciones conductuales 96
4.3.2. Impacto en la salud física 97
4.3.3. Impacto en la salud mental 98
4.3.4. Impacto educativo 99
4.4. RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES 101
4.4.1. Relaciones en el aspecto familiar 101
4.4.2. Relaciones en el aspecto educativo 102
4.4.3. Relaciones en el aspecto amical 103
CAPÍTULO V
DISCUSION 106
CONCLUSIONES..... 109
SUGERENCIAS..... 111
BIBLIOGRÁFIA..... 112

ANEXOS……...119

RESUMEN

El presente estudio analiza cómo se manifiesta el phubbing en las relaciones interpersonales de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco (2023). El phubbing, entendido como la acción de ignorar a una persona durante una interacción social por el uso del teléfono móvil, ha adquirido relevancia en las dinámicas comunicativas y sociales, especialmente en contextos escolares y familiares.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, de tipo básica y nivel descriptivo, con el propósito de profundizar en la comprensión teórica de este fenómeno y ampliar el conocimiento sobre el comportamiento social vinculado al uso del celular y sus implicancias en la convivencia escolar. Se emplearon técnicas como la observación participante y entrevistas semiestructuradas dirigidas a estudiantes, docentes y padres de familia. El análisis de la información se realizó mediante el software Atlas. Ti, permitiendo identificar categorías como salud física y mental, rendimiento académico y relaciones familiares, educativas y amicales.

Los resultados evidencian que el uso excesivo de dispositivos móviles genera desatención, aislamiento, disminución de la empatía y dificultades comunicativas, afectando la interacción con su entorno. En el ámbito educativo, se refleja en la falta de concentración, bajo rendimiento y escasa participación; mientras que en el familiar provoca distanciamiento y pérdida de comunicación. Se concluye que el phubbing es un fenómeno emergente que interfiere en la formación integral de los estudiantes, por lo que se recomienda promover estrategias pedagógicas y familiares para el uso responsable de la tecnología.

Palabras clave: Phubbing, Relaciones interpersonales, Estudiantes de primaria, Tecnología, Comunicación.

ABSTRACT

This study analyzes how phubbing manifests in the interpersonal relationships of fourth-grade students at the Inca Garcilaso de la Vega School in Cusco (2023). Phubbing, understood as the act of ignoring a person during a social interaction due to the use of a mobile phone, has become increasingly relevant in communicative and social dynamics, especially in school and family contexts.

The research was conducted using a qualitative, basic, and descriptive approach, with the purpose of deepening the theoretical understanding of this phenomenon and expanding knowledge about social behavior linked to cell phone use and its implications for school life. Techniques such as participant observation and semi-structured interviews were used with students, teachers, and parents. Data analysis was performed using Atlas.ti software, allowing for the identification of categories such as physical and mental health, academic performance, and family, educational, and social relationships.

The results show that excessive use of mobile devices leads to inattention, isolation, decreased empathy, and communication difficulties, affecting interaction with one's environment. In the educational setting, this manifests as a lack of concentration, poor performance, and limited participation; while in the family setting, it causes distancing and a breakdown in communication. It is concluded that phubbing is an emerging phenomenon that interferes with students' holistic development, and therefore, it is recommended that pedagogical and family strategies be promoted for the responsible use of technology.

Keywords: Phubbing, Interpersonal relationships, Elementary school students, Technology, Communication.

INTRODUCCIÓN

Las sociedades han experimentado cambios vertiginosos en sus dinámicas de interacción social desde sus inicios a medida que evoluciona el mundo que los rodea; un principal factor que ha contribuido cambios es el avance tecnológico en todas sus facetas, debido a su gran alcance e impacto en todas las esferas de la vida. En lo particular la digitalización de la comunicación, gracias al internet y a dispositivos electrónicos que hacen posible la comunicación instantánea, así como otras funciones, los humanos modificaron su estilo de vida a una que se ajuste, no solo a las necesidades de una sociedad tecnológicamente más avanzada, sino también, todas las facilidades y posibilidades existentes.

Las relaciones interpersonales han adquirido características distintas, en las que los dispositivos móviles ocupan un papel central para que estas sean desarrolladas; sin embargo, esta transformación no ha estado exenta de efectos negativos como todos los avances tecnológicos, pues el uso de dispositivos y el fácil acceso a la internet tiene un impacto considerable sobre el estilo de vida de las personas, especialmente en las generaciones más jóvenes, que desde temprana edad, han desarrollado hábitos de interacción mediados por la tecnología. Uno de estos fenómenos abordado es el *phubbing*, entendido como la acción de ignorar a una persona en una interacción presencial debido al uso del teléfono móvil, lo que genera repercusiones en la calidad de las relaciones interpersonales.

En el Perú, especialmente en la zona andina es necesario tener un estudio meticuloso y diferenciado, pues los niños en el ámbito educativo, donde la interacción entre estudiantes y docentes es crucial para el desarrollo social y cognitivo, el *phubbing* plantea un desafío creciente; dado a que debido al estilo de vida, costumbres y formas de socializar presentan un escenario diferente para la práctica del *phubbing*. La presente investigación aborda esta problemática en el contexto de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I. E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco durante el año 2023; la centralidad del problema radica en comprender cómo el uso de dispositivos móviles impacta en la dinámica relacional de los niños en un entorno educativo, donde la comunicación y la interacción directa son esenciales para su desarrollo; la investigación se estructuro en V capítulos comprendidos de la siguiente forma:

En el capítulo I, se considera el planteamiento de problema la descripción y formulación del problema, los objetivos, la justificación y la descripción de sus limitaciones.

En el capítulo II, se presentan investigaciones previas que fueron considerados como antecedentes de este estudio, bases teóricas y el marco conceptual.

En el capitulo III, corresponde a la metodología lo que comprende el tipo, nivel, métodos y diseño de la investigación, la población y muestra asimismo las técnicas de recolección de información.

En el capitulo IV, se presenta los resultados encontrados a partir de la aplicación de los instrumentos de investigación.

En el capitulo V, corresponde a la discusión, donde se precisas los hallazgos más importantes con relación a los antecedentes y el marco teórico del estudio. Finalmente, se presentan las conclusiones, sugerencias y anexos.

La importancia de esta investigación radica en comprender cómo el uso de dispositivos móviles afecta las relaciones interpersonales desde edades tempranas en un contexto donde la digitalización avanza rápidamente, por ello es fundamental generar conocimiento sobre las formas en que los niños interactúan y se relacionan en un entorno cada vez más mediatizado por la tecnología. Esta comprensión permitirá no solo identificar los efectos del *phubbing* en el ámbito escolar, sino también contribuir a la reflexión sobre estrategias que fomenten un uso responsable de la tecnología en la educación primaria y en el ámbito familiar.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la situación problemática

Hoy por hoy, los seres humanos se ven inmersos en el mundo del internet y han desarrollado la necesidad de estar conectados todo el tiempo, ya sea por cuestiones personales, educativas o laborales. Con la llegada de los dispositivos móviles como los celulares, las tablets, entre otros; todos los individuos han ido adquiriendo un vínculo de dependencia con la tecnología, teniendo como consecuencia el desarrollo del phubbing, que es el acto de ignorar a quienes nos acompañan y prestar mayor atención al móvil usando diferentes plataformas de redes sociales que se han ido popularizando. La acogida de la tecnología ha creado diversas inquietudes, no solo por su capacidad de crear una especie de adicción a estas; sino por su capacidad de influir en las relaciones personales de los individuos, ya que dependiendo del uso que se le dé, puede fortalecerlas o deteriorarlas (Peñuela et al., 2014). Con la situación actual el campo de las tecnologías de la comunicación juega un papel clave al facilitar ciertas actividades de la vida cotidiana, y no solo viene transformando la rutina, sino la forma en la que se lleva el proceso de comunicación, ya que permite nuevas formas de socialización mediante los dispositivos tecnológicos.

En el caso de Latinoamérica se ha podido evidenciar un boom por el uso de diversas plataformas de interacción, ya sean las redes sociales o videojuegos. No obstante, el tema del phubbing es escasamente abordado por la cultura latinoamericana, debido a que muchos desconocen su significado a pesar de haber desarrollado este tipo de conductas.

Una reciente investigación reveló que el 75% de las personas en América Latina admite utilizar su dispositivo para fingir estar ocupadas. Usualmente lo hacen cuando no desean hablar con otra persona. Son resultados de una encuesta de Kaspersky Lab, que se refiere al acto de estar pendiente al dispositivo electrónico (o fingir estarlo) para evitar, por ejemplo, "conversaciones fútiles o insignificantes". Estudio enfocado en los países como México, Colombia y Brasil. (Schulkin, 2018). El hecho que el estudio refleje un alto porcentaje de personas en América Latina es un aspecto para considerar, ya que admitir utilizar sus teléfonos para evitar interacciones sociales, puede provocar que este comportamiento sea reflejado en sus hijos, niños de primaria, quienes al observar este uso desmesurado pueden adoptarlo como parte de sus propias construcciones socioculturales.

No se puede negar que el uso masivo del internet y diferentes aparatos tecnológicos han cambiado completamente nuestra forma de relacionarnos con los demás, el internet ayudó a que muchos se puedan comunicar de manera asincrónica, dando lugar y fomentando diferentes espacios virtuales de socialización, los cuales han ido desplazando a los presenciales a lo largo de su propagación. En base a ello, podemos decir que se ha creado una especie de interferencia en el vínculo de relación interpersonal que antes se solía desarrollar entre las personas, todo esto debido a la primacía que se les da a los dispositivos móviles.

En el ámbito educativo, cada vez son más los estudiantes que reducen su desempeño debido a que centran su atención en el celular y en las aplicaciones que este ofrece y como consecuencia, no desarrollan satisfactoriamente capacidades para relacionarse con los demás. Dentro del entorno familiar, los jóvenes suelen dejar de lado la comunicación con sus seres queridos, lo que puede provocar conductas negativas. Por otra parte, el uso excesivo incita a un comportamiento no verbal, que limita y reduce las interacciones sociales cara a cara y esto puede afectar el bienestar psicológico y provocar tristeza, preocupación excesiva, falta de concentración y agresividad.

En el contexto peruano, el uso de dispositivos móviles y el acceso a internet se han convertido en prácticas generalizadas desde edades tempranas. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2025), el 90,2 % de los niños y adolescentes entre 6 y 17 años accede a internet principalmente a través del teléfono celular, mientras que apenas un 25,1 % lo hace desde el hogar, lo que evidencia una fuerte dependencia del uso móvil como medio de conexión digital. Este crecimiento sostenido en el acceso tecnológico ha venido acompañado de un incremento en el tiempo de exposición y en el uso recreativo de los dispositivos, especialmente entre los escolares de nivel primario. Asimismo, el INEI (2024) reporta que los menores de 6 a 11 años incrementaron su uso de internet del 50,2 % al 58,2 % en un solo año, lo que demuestra la temprana inmersión infantil en entornos digitales. En el ámbito urbano cusqueño, los dispositivos móviles se han consolidado como parte del entorno cotidiano de los estudiantes, convirtiéndose no solo en herramientas de comunicación y aprendizaje, sino también en factores que alteran la atención y las dinámicas sociales dentro del aula

En ese contexto, debido al gran alcance que han desarrollado las redes sociales se ha popularizado su uso sin importar la edad que tengan los usuarios, lo cual, ha permitido que el phubbing tenga un incremento, de acuerdo con el Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado-Hideyo Noguchi (2013), aproximadamente entre el 30% y 40% por ciento de los que

manejan dispositivos móviles padecen de un problema de dependencia a este. De este modo, dada la aparición de esta problemática, conforme a Cumpa (2017), se establecieron mecanismos para poder evidenciar conductas de los adolescentes y con eso conseguir asistirlos de manera psicológica.

En nuestra región el problema es evidente y aunque tiene varias dimensiones que tratar, y distintos grupos a los que afecta. Centrándonos fundamentalmente en la comunidad estudiantil del Cusco. Podemos evidenciar que niños que cursan el cuarto, quinto y sexto de primaria principalmente han hecho del teléfono móvil su ventana del mundo, a través de este es como acceden hacia el exterior, no solo a su entorno más cercano, sino también hacia cualquier parte del mundo. El celular se volvió aquella herramienta en la que encontró un acceso rápido para sus relaciones interpersonales. Su uso va desde el momento en el que se despiertan hasta sus horas recreacionales; por ejemplo, en lugar de relacionarse con su entorno o realizar actividades tradicionales como: jugar fútbol, juegos tradicionales, el trompo, salto en soga u otros., se enfocan en el uso del teléfono. Empiezan y terminan el día con el teléfono en sus manos provocando que esta comunidad pase la mayoría del tiempo en él sin prestar atención a sus progenitores. Sin embargo, la situación más preocupante es el uso de los teléfonos móviles en horas académicas, ya sea jugando en línea, conversando con amigos por chat o haciendo uso de cualquier red social.

El constante uso del celular está teniendo un grave impacto en la situación académica de los estudiantes, resultando un aprendizaje por debajo de lo óptimo. Dado que no solo lo utilizan en horas de clases, sino también al momento de realizar sus tareas. El comportamiento promedio de los niños es realizar todo lo posible por terminar rápidamente sus ocupaciones para volver a su tiempo en el teléfono móvil.

El problema se está convirtiendo de suma preocupación ya que cada vez el tiempo en el celular se hace mayor y ha llegado a normalizarse, hay padres que incluso hacen uso del teléfono móvil para mantener al niño ocupado esto desde que son muy pequeños por ende el tiempo en el teléfono no tiene parámetro alguno. Si uno da unas vueltas alrededor de las principales calles de nuestra ciudad podrá evidenciar con claridad está problemática; por ejemplo, los jóvenes, desde que van sentados o parados en el servicio urbano se encuentran en el celular centrando su mundo en él y no hacía alrededor.

Ciertamente, está en nuestra naturaleza, la constante necesidad de adquirir conocimientos, y el internet es una fuente ilimitada de estos. No obstante, es de suma relevancia

promover un equilibrio entre el uso de internet y demás tecnologías que permitan un desarrollo integral de las personas. De esta manera, aseguramos que los estudiantes aprovechen las oportunidades educativas que ofrecen los celulares, internet, entre otros; al mismo tiempo que desarrollan habilidades y hábitos sociales, y no afecten sus relaciones interpersonales y académicas, siendo, el contexto virtual el espacio que proporciona los insumos negativos que repercuten en el desempeño académico y la construcción social de los niños (Soto y Hanco, 2019, p. 19).

En este sentido, la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco, dentro de su contexto educativo del nivel primario, no se encuentra exenta de evidenciar las consecuencias del *phubbing*, las cuales se reflejan en la salud física, mental y educativa de los estudiantes. Entre los principales efectos se reconocen la dependencia hacia los dispositivos móviles, las dificultades en los procesos de socialización y comunicación interpersonal, la disminución del rendimiento académico. Esta problemática se ve agravada por la limitada supervisión de los padres de familia respecto al uso de los aparatos electrónicos y al acceso libre a internet por parte de sus hijos, lo que contribuye a la formación de hábitos digitales poco saludables. Asimismo, los dispositivos móviles han transformado las formas tradicionales de comunicación, instaurando un tipo de interacción mediada por pantallas que ha desplazado progresivamente el diálogo presencial, generando un nuevo código comunicativo ajeno al entorno cultural y familiar.

No obstante, al revisar las fuentes oficiales, no se dispone de información estadística desagregada que mida la prevalencia del *phubbing* en estudiantes de cuarto grado de primaria en la ciudad del Cusco. Los reportes del Censo Educativo 2022 y del INEI evidencian un incremento sostenido en el acceso a internet y el uso de dispositivos móviles entre los menores de edad, pero estos datos solo permiten contextualizar la magnitud del fenómeno tecnológico, sin detallar su impacto conductual o comunicativo.

Si permitimos que la problemática siga desarrollándose tendremos graves repercusiones tanto en el desempeño escolar de los alumnos, como en sus relaciones interpersonales con sus amigos, padres y familiares, provocando así una normalización del problema, siendo esta una afectación negativa que deteriora de manera constante los procesos de relacionamiento social, es de precisar que este aspecto aun es poco visible dentro de contextos actuales, los cuales vienen normalizando acciones y actitudes ajenos a comportamientos construidos socioculturalmente.

Consideramos que la situación puede ser mejorada mediante un trabajo unificado entre padres, docentes y los mismos alumnos, regulando el uso de las tecnologías; con la finalidad de establecer pautas adecuadas que regulen el correcto aprovechamiento del espacio virtual.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se manifiesta el phubbing en las relaciones interpersonales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco – 2023?

1.2.2. Problemas específicos

a. ¿Qué comportamientos ocasiona el uso de dispositivos móviles en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco?

b. ¿Como son las relaciones interpersonales en relación con el uso de dispositivos móviles en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco?

c. ¿Como se manifiesta el phubbing en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco?

d. ¿Como son las relaciones interpersonales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Analizar cómo se manifiesta el phubbing en las relaciones interpersonales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco – 2023

1.3.2. Objetivo específicas

1. Identificar los comportamientos que ocasiona el uso de dispositivos móviles en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco.
2. Describir como son las relaciones interpersonales en relación con el uso de dispositivos móviles en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco

3. Analizar cómo se manifiesta el phubbing en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco.

4. Determinar cómo son las relaciones interpersonales de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco.

1.3.3. Operacionalización de categorías de análisis

Tabla 1.

CATEGORIAS	DEFINICION	SUB-CATEGORIAS	INDICADORES CUALITATIVOS
1.- Comportamiento	Es el conjunto de acciones observables que manifiestan los individuos en respuesta a estímulos internos o externos, y que repercuten en diferentes dimensiones de su vida. En el ámbito de la salud física, el comportamiento se relaciona con prácticas que afectan el bienestar corporal, como los hábitos posturales o de descanso. En cuanto a la salud mental, se expresa en actitudes y conductas que inciden en la estabilidad emocional, la autoestima y la gestión del estrés. Finalmente, en la dimensión educativa, el comportamiento se vincula con la atención, la concentración y las interacciones en el proceso de aprendizaje.	1.1. Salud Física	1.1.1. Obesidad 1.1.2. Trastornos de sueño 1.1.3. Alteraciones de la vista 1.1.4. Dolores de cabeza, inflamaciones
		1.2. Salud Mental	1.2.1. Ansiedad 1.2.2. Adicción 1.2.3. Alteraciones de conducta 1.2.4. Identidad personal 1.2.5. Relaciones de alumno - profesor
		1.3. Educativa	1.3.1. Aprendizaje 1.3.2. Rendimiento académico 1.3.3. Calificaciones 1.3.4. Asignaturas de preferencia
2.- Relaciones interpersonales	Son vínculos relativamente duraderos entre dos o más personas, caracterizados por la interacción, la comunicación y la influencia mutua. Estas relaciones se manifiestan en distintas dimensiones: en el aspecto familiar, constituyen la base de apoyo afectivo, socialización y transmisión de valores; en el aspecto educativo, facilitan la cooperación, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales dentro del entorno escolar; y en el aspecto amical, promueven la construcción de lazos de confianza, reciprocidad y pertenencia entre pares.	2.1. Aspecto Familiar	2.1.1. Comunicación 2.1.2. Alejamiento 2.1.3. Interacción con los miembros de familia 2.1.4. Tiempos de uso y conexión 2.1.5. Actividades en tiempos libres
		2.2. Aspecto Educativo	2.2.1. Relación con los compañeros de aula 2.2.2. Relación con el Docente 2.2.3. Interacción en aula 2.2.4. Elementos de comunicación

		2.3. Aspecto Amical	2.3.1. Relación con los amigos 2.3.2. Espacios comunicativos (presenciales y redes) 2.3.3. Actividades con los amigos

Fuente: Elaboración propia

1.4. Justificación de la investigación

El contexto en el cual se desenvuelve la sociedad hoy en día definitivamente es antagónico a la de hace unos 10 años; en contextos sociales y sobre todo tecnológicos; pues lo atípico, hoy en día es un hábito. El "Phubbing" un fenómeno desconocido para la mayoría, pero que ha estado sigilosamente presente desde la llegada de los aparatos móviles, dañando severamente nuestra vida social; este se presenta de manera cada vez más estrepitosa en la vida de cada individuo, agregando adeptos a sus filas año tras año en esta nueva era digital. Pues la comunicación natural es infravalorada y anticuada para la sociedad actual, y claramente la población estudiantil no es una excepción en esta realidad. La presente investigación es necesaria para descubrir y repensar como este fenómeno ha calado en las relaciones interpersonales y comportamientos de los estudiantes del nivel primario, ocasionando alteraciones dentro de los procesos de aprendizaje, salud e interacción social. Es relevante saber cómo este espacio educativo se contempla hoy en día en base a la incidencia del empleo habitual de aparatos móviles, siendo los ámbitos más afectados el entorno familiar, educativo y amical, en este contexto visibilizar este tipo de consecuencias promueve un entendimiento para integrar nociones que se ajusten al desarrollo actual de aprendizaje de los niños desde las concepciones sociales, culturales y educativas acordes a la naturaleza o cotidianidad que ocasiona el avance tecnológico.

1.5. Limitaciones del estudio

El presente estudio presenta algunas limitaciones que deben considerarse al interpretar sus resultados. En primer lugar, la investigación se desarrolló con una muestra reducida y no probabilística de carácter intencional, compuesta por estudiantes, padres y docentes de una sola institución educativa, lo que limita la generalización de los hallazgos a otros contextos escolares. En segundo lugar, al tratarse de un estudio cualitativo y descriptivo, los resultados reflejan percepciones y experiencias particulares, sin pretender establecer relaciones causales ni mediciones cuantitativas sobre la magnitud del fenómeno del *phubbing*.

Asimismo, las observaciones y entrevistas fueron realizadas en un tiempo determinado y bajo condiciones escolares específicas del año 2023, lo que restringe la posibilidad de evaluar cambios longitudinales en los comportamientos de los estudiantes. Otra limitación está vinculada al autorreporte y la deseabilidad social, ya que algunos participantes (especialmente niños) podrían haber moderado sus respuestas para ajustarse a lo socialmente aceptado o para satisfacer al entrevistador.

Por último, el estudio no abarca un análisis clínico o psicológico profundo sobre las consecuencias del *phubbing*, ya que su propósito se enmarca en el campo educativo. Por ello, los resultados deben interpretarse desde una perspectiva pedagógica, reconociendo que futuros estudios podrían complementarse con enfoques interdisciplinarios que incluyan variables psicológicas, sociológicas y tecnológicas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Locales

Alvarez y Mamani (2022) efectuaron un trabajo llamado: Uso del celular y relaciones interpersonales de los estudiantes de la institución educativa N° 56114 "Fernando Túpac Amaru" – distrito Túpac Amaru- Canas- Cusco- 2022. En esta investigación se dio una encuesta a estudiantes de nivel primario donde se buscaba conocer el grado de vinculación entre el uso del celular y su entorno social, para así entender si estos interfieren o no en el marco social. Utilizando un enfoque descriptivo, se llevaron a cabo encuestas para delimitar los niveles de adicción. Esto permitió observar las diferencias en las respuestas y cómo variaba la percepción de cada individuo respecto a sus hábitos. Las encuestas tuvieron una doble función: una se enfoca en las relaciones interpersonales, mientras que la otra se centraba en la interacción directa con los dispositivos electrónicos, donde se obtuvieron resultados que sugieren una falta de conexión entre el uso del celular y las relaciones sociales, lo que llevó al efecto de que hay una baja dependencia de este dispositivo. En resumen, no se observa una conexión directa o muy evidente entre el uso de teléfonos y su impacto en el aspecto social de la persona.

Soto y Hanco (2023) realizó el trabajo denominado: Adicción al internet y procrastinación académica en los estudiantes de secundaria de dos colegios emblemáticos de varones de la ciudad del Cusco, 2019. considerando como campo de estudio o trabajo las instituciones educativas I. E. Inca Garcilaso de La Vega y el Glorioso Colegio Nacional de Ciencias del Cusco. El objetivo fue conocer las relaciones entre la adicción del estudiante con el internet y la procrastinación en el ámbito estudiantil, se empleó un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo-correlacional. Los resultados muestran que los alumnos de ambos centros educativos se encuentran dentro del rango que presenta un bajo porcentaje de dependencia a la red y procrastinación. Es así como una cantidad considerable mencionan su no obstrucción en el desenvolvimiento de lo cotidiano y también se llegó a verificar el vínculo de la sujeción a la red y la procrastinación en lo académico. En conclusión, se observa una relación proporcional entre el origen y la consecuencia de los actos de los estudiantes, ya que aquellos con un bajo nivel de adicción mostrarán niveles mínimos de procrastinación, y así sucesivamente en términos generales.

Gutierrez (2020) efectuó un estudio llamado: Influencia del uso de las TICs en la actividad física de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la I. E. Eusebio Corazao de Lamay-Calca, Cusco 2020. El objetivo está enfocado en verificar si el uso de tics (Tecnologías de la información y la comunicación) logra influenciar en la participación de actividades físicas por parte de los alumnos del colegio Eusebio Corazao. El enfoque utilizado fue el cuantitativo de tipo correlacional, se realizó el trabajo con el uso de la técnica de encuesta mediante el cuestionario, los resultados muestran que los alumnos en general tienen una tendencia media baja al uso de tics, por lo cual se tiene que el 46.7% tiene bajo rango de actividad física. En este sentido, el uso de las Tecnologías de información permite aumentar el interés en los estudiantes por realizar actividades físicas, asimismo optar por variaciones en el desarrollo del deporte.

Nacionales

Quispe (2023) realizó un trabajo de investigación que lleva por título: Phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023. El objetivo de esta investigación principalmente fue el de marcar una o más relaciones existentes entre el phubbing y las capacidades sociales, al igual que relacionar las comunicaciones en las plataformas de juegos y en materia socio afectiva. Para lo cual mediante el método cuantitativo se hizo uso de formularios a 86 alumnos de dicha institución. Los resultados indicaron que no hay un vínculo entre las dos variables ya mencionadas. De igual manera, está presente cierta dificultad de los estudiantes para socializar entre ellos. Con todo esto se puede concluir que, el phubbing no sólo tiene repercusiones negativas como el aislamiento de los estudiantes por estar pendientes del celular, sino que también existen repercusiones positivas, como la comunicación a través del celular y sus diferentes aplicaciones.

Calderon y Palacios (2023) efectuaron un trabajo académico denominado: Influencia de la app de mensajería Whatsapp en las relaciones interpersonales en estudiantes de secundaria del colegio Luis Eguiguren Escudero. Piura, 2022. El propósito fue establecer el nivel de impacto que tienen las plataformas digitales en la interacción social de los alumnos de tercero y cuarto de secundaria. La metodología de investigación fue de tipo aplicada, con un enfoque explicativo y un diseño correlativo. Se realizó una encuesta y los hallazgos indicaron que los alumnos forman interacciones sociales en un grado medio, y que el grado más alto de uso del WhatsApp es más recurrente en la muestra. Con la ayuda de Pearson se calculó que existe una

interrelación significativa de las variables de la problemática presentada. Concluyendo que la app de mensajería WhatsApp, influye en gran medida en las relaciones interpersonales, obstaculizando la debida interacción entre los estudiantes de secundaria, creando una barrera entre la interacción directa.

Claverino, Rufino y Suarez (2020) realizaron un proyecto de investigación denominado: El phubbing y las relaciones interpersonales en adolescentes de la institución educativa pública Meza Rosales de Huánuco 2019. El método utilizado fue de naturaleza analítica, prospectiva y transversal con un diseño correlativo, para ello se aplicó una escala para saber el nivel de phubbing y un formulario de relaciones interpersonales entre los estudiantes. En lo obtenido, se demuestra que la mayoría de los adolescentes tienden a utilizar el celular por lo menos 3 horas al día, según estos, el predominio de phubbing está en un nivel alto, ellos tienen un nivel medio en relación con la adicción del teléfono móvil y sus relaciones interpersonales son regularmente buenas. Se concluye entonces que hay una conexión relevante entre el phubbing y las relaciones que se producen mediante la interacción social. Pero se podría disminuir el grado de relación entre estas variables, al prevalecer actividades recreativas y académicas en su institución, como también priorizar la comunicación directa.

Internacionales

Condor (2020) realizó un proyecto de investigación que se titula: El phubbing y su incidencia en las relaciones interpersonales en los adolescentes de la unidad educativa Los Alpes de la ciudad de Quito en el año 2019. Cuyo objetivo principal fue el de ver como el Phubbing alteraba ya sea positiva o negativamente las interacciones sociales dentro de dicha institución, así como su objetivo también era medir el nivel de intervención de los celulares en las actividades de los estudiantes, el grado de las relaciones sociales entre los alumnos. Para este proyecto de un enfoque cuantitativo se hizo uso de un muestreo probabilístico a 112 estudiantes de ambos sexos con edades que oscilan dentro del rango de 12 a 18 años. Cuyos efectos demostraron que las mujeres presentan más dificultades para socializar que los varones, los estudiantes de básica superior tienen más dificultades para interactuar, así como un nivel más alto de complejidades en relación con los de bachillerato, tanto varones y mujeres presentan el mismo nivel de phubbing. Concluyendo que este es un fenómeno negativo presente en los alumnos puesto que es evidente al generar una sujeción hacia el teléfono móvil y el internet, por ende, hace más difícil la interacción social entre ellos.

Álvarez, M. y Moral, M. (2020) efectuaron un trabajo de investigación denominado: Phubbing, uso problemático de teléfonos móviles y de redes sociales en adolescentes y déficits en autocontrol - España. Este proyecto tuvo por objetivo demostrar que el uso desmedido de los celulares permite la presencia del phubbing. El método utilizado fue de tipo transeccional correlacional multivariado, para ello se utilizó una muestra de 285 escolares en el Principado de Asturias. En este estudio se empleó la encuesta que permitió demostrar la relación del problema del phubbing con el déficit de autocontrol, la dependencia emocional y la utilización excesiva de estos medios de comunicación.

2.2. Bases teóricas

Phubbing

Esta palabra "phubbing" fue concebida en el año 2012, cuando varios expertos se reunieron para definir un comportamiento que consistía en ignorar a los demás mientras se usa el teléfono móvil. En 2013, esta palabra fue incluida en el diccionario australiano Macquarie Dictionary que ha reconocido el término como un verbo, definiéndolo como la acción de desatender a alguien al distraerse con el teléfono móvil, tal como mencionaba Nazir y Piskin (citado en Medina y Villalón, 2023, pp. 62). Es una forma de exclusión social y a su vez también de descuido interpersonal, usado para realizar cierto tipo de interrupciones en las relaciones interpersonales que tienen su principal causa en el uso de aparatos móviles. En este contexto, es el acto de ignorar a una o más personas en eventos sociales y hacer uso de los teléfonos para adentrarse en las distintas redes sociales y aplicativos móviles (Nazir y Piskin 2016 p.40). Si consideramos parámetros sociales, podemos observar que, desde la perspectiva individualista y colectivistas, cada persona tiende a gestionar su tiempo y atención de la manera que considera más conveniente, dejando de lado no solo el “yo” la interacción con los individuos.

Esta práctica se ha vuelto una forma más de exclusión mutua, por la cual se disminuye y a su vez resta importancia a nuestras relaciones interpersonales debido a que dicha atención la centramos en los aparatos móviles. El celular es actualmente aquel que rompe los lineamientos sociales con nuestro entorno más cercano, provocando así graves consecuencias para toda la sociedad en general, debido a que el problema afecta a todos los sectores sociales.

Si observamos nuestro propio entorno podemos ver claramente esto a quien no le paso que fue ignorado o por su contrario ignoro a alguien solo por revisar un mensaje, continuar una conversación virtual o simplemente por seguir viendo aquel vídeo, imagen que estábamos

observando. Existe una predisposición a ignorar al resto para centrarnos en todo aquello que una pantalla nos pueda ofrecer y cómo no hacerlo si el algoritmo mismo de la aplicaciones y redes sociales está diseñado para mantenernos el mayor tiempo posible allí mostrándonos todo aquello que se nos hace atractivo, haciendo adictivo y atrayente los signos que en este caso serían digitales.

A medida que va pasando los años se ha llegado a tener episodios mundiales sanitarios muy precarios y limitantes, por lo cual, la intervención del phubbing no ha llegado a ser del todo ajeno en estos hechos de crisis sanitaria, por la repercusión en la vida moderna de la tecnología se ha tenido que obrar o recurrir a diferentes formas de comunicación ya sea directa o indirectamente, en consecuencia, según Olarte y Guevara indican:

El hombre en la situación de la crisis sanitaria se dio cuenta de la gran relevancia que estaba llegando a tener la tecnología no solo en el papel de entretenimiento, sino que ahora la balanza va más hacia un contexto general y empezó a abarcar contextos más amplios como el trabajo, socialización, u otros sectores (2022, p. 22).

En este sentido, se puede ver una clara emancipación de lo físico a lo virtual al abarcar cosas como la socialización y aunque no nos parezca ajeno, es una cuestión holística en tanto se refiere a los contextos por que se vivió mucho tiempo solo en virtualidad durante las etapas de cuarentena, en este sentido se va a ver una clara inclinación sobre todo en una cuestión social, la toma de forma holística de la educación, a margen de este suceso se ha llegado a saber que el phubbing también afecta en la educación y esto se va a ver mayormente en los roles que se van a tomar el estudiante a la hora de atender o estar concentrado en clases virtuales.

Esta forma de pensar o concernir va a tener repercusión en el desempeño del estudiante para su lugar como alumno y también su papel como hijo, este suceso, incluye por agregación la mala relación que va llegar a tener el estudiante con la educación virtual por diferentes motivos; por lo cual, también por inclusión entra el phubbing como tema relacionante, en este caso en nuestro país se encontró que la mayoría de la población hacían uso de los teléfonos móviles para ingresar a las diversas plataformas digitales (Facebook, whatsapp, Instagram entre los más usados).

Los aparatos móviles en esta generación por todos los sucesos ocurridos en la pandemia se han vuelto en una necesidad por la comunicación que hay entre individuos y por distintos usos que se puede llegar a utilizar, así mismo, los teléfonos móviles tienen un gran impacto en

muchos aspectos significativos; sin embargo, también existen efectos negativos en la salud mental y física, las relaciones sociales y el rendimiento académico.

Los celulares podrían reducir la calidad de las relaciones entre personas, generando una especie de "adicción a la pantalla", en la que las personas se alejan de las conversaciones cara a cara, perdiendo así la habilidad de interactuar de manera directa. En este contexto, Brkljaci (2018) indica que a los estudiantes están conectados o en línea más de nueve horas al día (citado en Medina y Villalon, 2023, pp. 62)

Por lo mencionado, es preocupante observar cómo los estudiantes dedican más de nueve horas diarias a estar conectados a sus celulares en lugar de prestar atención a sus profesores. Esta falta de compromiso y atención hacia su educación puede tener consecuencias negativas en su desempeño académico y en su capacidad para aprender de manera efectiva.

Es crucial que los estudiantes encuentren un equilibrio adecuado entre el uso de la tecnología y su participación en el aula. Al estar constantemente absortos en sus dispositivos, pierden la oportunidad de interactuar con sus profesores y compañeros de clase, lo que limita su capacidad para hacer preguntas, participar en discusiones y aprovechar al máximo su experiencia educativa. Es esencial que los estudiantes comprendan la importancia de desconectarse de sus dispositivos y dedicar tiempo y atención a su educación.

Hernández (2020) señaló que el fenómeno del phubbing es evidente en el aula, y dentro de los resultados destaca que entre el 50% y el 75% de los estudiantes encuestados utilizan sus teléfonos celulares en clase sin el permiso del profesor, distrayéndose con asuntos personales que no están relacionados con la educación. (citado en Medina y Villalón, 2023, pp. 62)

De tal manera podemos concluir que la acción de no prestar atención a los individuos presentes para enfocarse en el teléfono móvil tiene un impacto significativo en el ámbito educativo. Cuando los estudiantes utilizan sus teléfonos en clase sin permiso, se distraen de la enseñanza y pierden la oportunidad de participar activamente.

El phubbing en el entorno educativo también puede generar falta de respeto hacia los profesores y crear un ambiente poco propicio para el desarrollo académico. Es crucial que los alumnos entiendan la significancia de desconectarse de sus dispositivos durante las clases y dedicar su atención y compromiso a su educación.

Trayendo a colación el phubbing y de cómo este afecta en varios aspectos, nos vamos a topar ahora con un aspecto complejo que sería lo psicológico, de esta forma se evidencia lo manifestado por Soto Y Hanco:

El phubbing logra repercutir en nuestra salud mental teniéndolo como desencadenante de muchos malestares, en este caso se va a ver que uno de sus tantos trastornos provisionales va a ser la ansiedad, poca retención de información y tener episodios de sueños anormales. (2023, pp. 41).

Sabiendo lo dicho, vamos a tener una breve relación colateral, si bien es consecuente, no deja de ser algo fundamental para saber todas las dimensiones de efecto de esta actividad como es el phubbing, asumiendo los diferentes trastornos. Vamos a ponernos en papel de personas con mentalidad pre-fubbing donde no llegamos a tener estos episodios de distorsión sinuosa de nuestra capacidad mental consciente, para esta parte se quiere tener una mejor interpretación propia y no condicionada por episodios de ansiedad porque a largo plazo se vuelve parte de la persona y estos episodios son, aunque solucionables, no llegan a ser vistos o tratados adecuadamente por la persona, de esa manera, tienen consecuencias graves. Es por ello que se tendrá en cuenta a la OMS cuando menciona:

Se llegó a tener un 25% de personas que llegaron a tener estos trastornos por el uso de nuevas tecnologías, donde uno de los aspectos más preocupantes fue la adicción y la irrelevancia a cuestiones sociales y familiares, que desarrollaba el adolescente, frente a otras personas, también como desarrollar irritabilidad pero se debe ver también una condición de la persona de ser, el celular, su primer contacto con la realidad en la mañana y el último antes de dormir donde se va a ver una raíz educacional y familiar para el control de estas actitudes que resultan desfavorables en general. (OMS citado por Diaz, 2023, pp. 3).

Por lo cual, teniendo en cuenta lo dicho por la OMS se debería también ver la influencia familiar en el aspecto psicológico, por lo resultado se puede decir que dicha conexión entre el phubbing y lo psicológico se llega a tener mucha repercusión en tanto se expresa, piensa y actúa por su relación directa del estado mental a sabiendas se va a tener también una inferencia que es la conducta psicológica generalizada sobre una persona afectada por la tecnología.

Siguiendo con Zhang et al. (2021) indican:

Como se sabe el phubbing conlleva situaciones de dependencia, como la nomofobia, dicho término implica el temor y el miedo a separarse de un aparato tecnológico y la constante

como también recurrente necesidad de estar conectados ya sea para jugar, chatear, postear u otras actividades. También se relaciona con el "autismo virtual", que obstaculiza las interacciones directas, incrementando sentimientos de soledad, timidez, ansiedad e inseguridad, así como la facilidad de interactuar con otros individuos. Todo ello, afectan negativamente a la creación y el mantenimiento de relaciones interpersonales, tantos familiares, amistosas, entre otras.

En el mismo sentido, la teoría de Albert Bandura del Aprendizaje Social es clave para visualizar el espacio psicológico del phubbing donde su intención es llegar a centrarse en una secuencia de pasos por el cual se adquiere conocimientos que tienen lugar cuando el estudiante interactúa con su entorno (Citado en Triglia,2015). Asimismo, se reconoce que el aprendizaje es un proceso activo y que el entorno desempeña un papel crucial en este proceso. Sin embargo, es importante destacar que este enfoque puede pasar por alto otros aspectos esenciales del aprendizaje.

Aunque el entorno proporciona oportunidades para adquirir conocimientos a través de la interacción, no debemos olvidar que el aprendizaje también implica procesos internos como la reflexión, el razonamiento y la transferencia de conocimientos. Estos procesos cognitivos no siempre dependen directamente de la interacción con el entorno. Además, al centrarnos únicamente en la adquisición de conocimientos durante la interacción con el entorno, podríamos pasar por alto otras habilidades cruciales para el aprendizaje, que a menudo requieren tanto interacciones externas como procesos internos de reflexión y análisis; de tal manera, es vital tener en cuenta la interacción del estudiante con su entorno durante el desarrollo de aprendizaje, además debemos asegurarnos de no descuidar otros aspectos importantes, como los procesos cognitivos internos y el desarrollo de habilidades y competencias más amplias.

Con lo expuesto, el objetivo es relacionar el phubbing con la teoría de Bandura. En este caso, las personas pueden adquirir esta conducta al observar a otros e ignorar a quienes los rodean para concentrarse en sus celulares. Por ejemplo, si alguien nota que otros también practican el phubbing, esto puede reforzar esa conducta observada y contribuir a que se normalice en ciertos entornos sociales.

Así mismo, se da relevancia dentro del desarrollo de la cognición en el aprendizaje ya que, no solo se aprenden conductas mediante la observación, sino que también se desarrollan ideas y creencias sobre estas conductas que, de tal modo, si alguien percibe que el Phubbing es

aceptable, es probable que forme la creencia de que está bien ignorar a los demás para atender su teléfono móvil. Los procesos cognitivos son clave en el aprendizaje, no solo se adquieren conductas mediante la observación, sino que también se forman ideas y creencias sobre estas conductas. Siguiendo en la línea de los procesos cognitivos también podemos referirnos que permiten a las personas desarrollar percepciones y creencias sobre si esta conducta es aceptable, ya que estos procesos cognitivos tienen un impacto significativo en el aprendizaje y la normalización.

Estos hallazgos están respaldados por investigaciones que sugieren que el uso prolongado de dispositivos tecnológicos puede conducir a problemas de comportamiento social y deterioro emocional en las personas. Además, estudios similares realizados por Matamala (2016), señalan que los niños descuidan sus deberes que les ordenan los docentes y esto debido al excesivo tiempo dedicado a utilizar dispositivos (ya sea para jugar u otras actividades), lo que resulta en una pérdida de la noción del tiempo, como también del bajo rendimiento del alumno.

Así mismo, la teoría del aprendizaje social enfatiza la relevancia de la autoeficacia, que hace referencia a la confianza en la propia habilidad para alcanzar el éxito en circunstancias particulares, en el contexto del Phubbing, alguien podría sentir que puede manejar múltiples tareas al mismo tiempo, como interactuar con los demás y usar su teléfono móvil; sin embargo, esta sobreestimación de la habilidad para manejar estas tareas puede resultar perjudicial dentro de los parámetros reales de socialización y aprendizaje.

En cuanto a la toma de la realidad vamos a tener a Braudillard que nos indica:

La simulación hace referencia misma a no algo material, sino que se relaciona con modelos que el individuo crea, no teniendo en sí, una base real o consciente a-posteriori luego puesto como realidad por repetición, sino que se va a dar todo este proceso con la ausencia de estos, por lo cual se genera lo llamado como hiperrealidad que es la ausencia netamente de lo real. (Baudrillard, 1987, pp. 9, citado por Oittana, 2013, pp. 5)

Si bien, ahora entramos en materia filosófica, la verdad es que influye más de lo debido en las vida de los estudiantes y lo vamos a ver en el día a día como bien es sabido, en todo se encuentran las redes sociales lo cual con la concepción de Braudillard vamos a empezar a ver como el estudiante crea realidades intrínsecas a él siendo estos ajenos, en otras palabras se llega a tener una realidad que la persona misma no se crea sino que copia a otras personas y aquí está el motivo por el cual uno no se da cuenta de estos detalles de fondo, porque según el uso medio

o alto de celulares empezamos a ver nuestra misma concepción del mundo en base a pre-teoría establecida en las redes sociales, por lo cual nuestras propias costumbres o hábitos nos van a parecer extraños y vamos a empezar a adaptar otras realidades que se ven en las redes sociales hacia nuestra propia vida, viéndolo desde este punto, no está nada mal copiar realidades porque siempre se dan situaciones de no conformidad con la posición actual y se busca otras formas de realidad para modular el actual, sin embargo, se ha tenido como distractor a las redes sociales donde cada persona se ha vuelto tan comprometido con este y tan predispuesto que la misma relación de realidad no va a existir, esto porque el estudiante asimila lo de las redes sociales y se sabe que lo menos visto en cualquier plataforma social popular es material educativo; por lo tanto, es normal ver a los alumnos repitiendo actitudes de las redes sociales que obviamente no son de mensajes motivadores al estudio sino al ocio; por lo cual, estas necesariamente serían una descompensación social del phubbing a la persona, en este caso al estudiante virtual, ahora si la persona ya de por si su realidad no existe porque toda su rutina diaria ya la copio de alguien, aquí se va a ver la falsa forma de ver los parámetros sociales de la persona, lo cual también desencadenara otros efectos.

Teoría de la acción social y hecho social

Hacer un análisis del Phubbing en un enfoque de Max Weber, es entender la teoría de la acción social aquella que esta direccionada en la acción de los otros y como esta genera una relación de significancias con sentido subjetivo, caracterizado dentro del proceso de interacción social, mediante valoraciones y significados que las personas otorgan a determinadas acciones. En este sentido, las personas atribuyen ese valor subjetivo a las acciones que una persona efectúa, es decir, el hecho de estar conectado a un aparato móvil y dejar de lado el entorno (personas) genera una serie de significancias que abstractamente o mental uno va construyendo. Por ejemplo, a la hora de consumir alimentos en familia uno de los miembros se ocupa más de estar conectado al aparato móvil, entonces produce una significancia por parte de los otros integrantes caracterizados en el desinterés, apatía u otros que interpreten en base a su accionar, en ese contexto “La acción, como orientación subjetivamente comprensible de la propia conducta, sólo existe para nosotros como conducta de una o varias personas individuales” (Ritzer citando a Weber, 2001, p. 263).

De igual manera, al analizar el Phubbing desde la perspectiva de Durkheim y su teoría sobre los hechos sociales, el cual es considerado “ como una cosa externa y coercitiva para el sujeto” (Ritzer citando a Durkheim, 2001, p. 208), es decir, se refiere a las conductas,

sentimientos y pensamientos que están fuera del individuo y que ejercen una influencia dominadora y generalizada ya que estos existen por sí mismos, independientemente de las personas que conforman una sociedad, esta característica de existencia externa nos ayuda a distinguir entre los fenómenos psíquicos, que son internos a los individuos, y los hechos sociales en su totalidad, su coerción proviene de las instituciones sociales, ya que son normas de comportamiento impuestas por la mayoría o la sociedad en general, que se espera que una persona asuma para integrarse al grupo, por ejemplo, el uso de aparatos móviles, que mediante los procesos de innovación tecnológica la persona asume mediante procesos de difusión una serie de informaciones que modifican su construcción social, aspectos de su identidad, personalidad u otro tipo de comportamientos, producidas por la presión social.

El carácter general de los hechos sociales significa que son compartidos por toda una comunidad, estos hechos tienen una naturaleza objetiva, son independientes de las voluntades individuales y la sociedad puede influir en la conducta humana.

Como un fenómeno social puede ofrecer una perspectiva de cómo tales comportamientos pueden afectar la unión entre las personas y el bienestar personal, de la misma manera que Durkheim alertó sobre los riesgos de la anomia o la ausencia de normas sociales, el phubbing puede interpretarse como un indicio de una sociedad en la que las interacciones presenciales están siendo suplantadas por interacciones digitales, lo que podría resultar en un sentimiento de soledad y falta de conexión interpersonal directa ya que la sociedad actual se está volviendo en su mayoría subordinada hacia la tecnología digital.

Características del phubbing

a) Desatención

Gallagher (2010) afirma que es uno de los factores que caracteriza más a tal problema, ya que es menos factible comunicarse y crear relaciones interpersonales con personas que no tienen el interés de escuchar, en este caso la atención jugaría un papel importante para contrarrestar tal conflicto y de esta forma permitiría que las interacciones sean efectivas (p. 109). Desde una perspectiva escolar podemos enfatizar que los estudiantes son actores de la desatención, de tal manera que esto determinará si sus interacciones serán saludables o no. El hecho de ignorar a alguien mientras la otra persona se está comunicando, implica ser irrespetuoso, no se encuentra esa empatía de tratar de entender lo que se quiere comunicar, ese compromiso que debería de haber entre ambas partes, dentro del phubbing se manifiesta

mediante la falta de contacto visual, respuestas breves o desinteresadas a las preguntas, o interrupciones en la conversación para revisar el celular.

b) Hábito

Marina (2012) indica que un hábito es un constructo mental, estos son aprendidos por repetición y de esta manera pueden ser beneficiosos para el correcto funcionamiento de los procesos cognitivos, afectivos y motores (p.1). Sin embargo, el phubbing se consideraría un hábito negativo porque no cumple con los beneficios mencionados por el autor, sería todo lo contrario. En ese caso entorpece la creación de lazos interpersonales, el hecho de utilizar el celular en la comunicación puede causar molestias a las personas con las que interactuamos como en la fluidez y la afectividad de la conversación, estas estarían totalmente resquebrajadas.

c) Disminución de la empatía

Coleman (1995) señala que, si no practicamos la empatía, no importa cuán sabios seamos porque no llegaremos a nada (p. 32). En ese sentido, el phubbing permite que se disminuya la empatía que debemos sentir hacia nuestros semejantes, de manera que ya no nos importa como estos se sienten con nuestro rechazo al priorizar nuestra atención a los aparatos electrónicos. Resaltar también que en una sociedad como la nuestra es muy fundamental "ponernos en los zapatos de otros" para evitar lastimar con nuestros actos a los demás, de esta manera podemos poner en práctica la inteligencia emocional mencionada en algunos escritos del autor.

d) Contacto con el celular en un diálogo

Como es de conocimiento dentro de un diálogo es importante prestar completa atención hacia lo que se quiere dar a conocer a la otra persona, como es la escucha activa, el hecho de expresar de manera clara sus opiniones y sentimientos para que así sea más efectiva la transmisión del mensaje; sin embargo, esto no sucede si la otra persona está al tanto o pegado a su celular, ya que esto genera una barrera provocando que no llegue un adecuado mensaje, por lo cual, puede haber disgustos por la poca atención que se emplea a las personas con las que interactuamos, esto puede desencadenar a consecuencias negativas, mayormente se ve en cualquier contexto social, como en la hora de comer, reuniones familiares, amicales inclusive en una relación sentimental.

e) Dependencia con el celular

Ahora, es cierto que los celulares son herramientas muy provechosas ya que nos mantiene comunicados, notificados y entretenidos; sin embargo, es de conocimiento que en un uso excesivo y constante se convierte en dependencia o adicción al celular. Es así como el Phubbing entra en acción donde llega a esa necesidad de revisar constantemente su celular sin importar con quien y donde se esté interactuando.

Causas del phubbing

El phubbing ha sido un término reciente, cuya popularidad ha ido creciendo mediante los constantes cambios tecnológicos, asimismo su aparición ha sido consecuencias de múltiples causas encontradas incluso en los ambientes más personales hasta en ambientes más públicos.

a) El fácil acceso a nuestros dispositivos y el uso ilimitado del internet:

En los últimos años la tecnología ha tenido un rol importante a lo largo de la sociedad, y presente en distintos ámbitos de nuestra vida cotidiana, y su relevancia ha estado presente en distintas etapas del desarrollo humano. Continuando con Arab y Diaz las cuales mencionan:

Las personas desempeñan diversos roles en distintos espacios, posibilitando la existencia de múltiples identidades, las cuales están en constante transformación, y permite producir experiencias interpersonales e intrapersonales enriquecedoras o destructivas, de acuerdo con el empleo de la comunicación digital. (2015, p. 8).

En este aspecto, Arab y Diaz nos menciona sobre cómo los adolescentes llegan a encontrar distintos riesgos en el internet, entre peligros como conductas extremistas, nuevas tendencias peligrosas para niños y adolescentes, es notorio cuanto se han distorsionado las relaciones interpersonales, incluso algunas las cuales conllevan el engaño, perfiles falsos, casos de pedofilia, estafas o incluso virus. Estas amenazas han estado presentes en jóvenes dado a la temprana edad la cual ellos tienen acceso a distintas aplicaciones y el ilimitado empleo del internet. Asimismo, las autoras resaltan como estos espacios llegan a modificar o crear nuevas identidades por medio de videojuegos y apps, ya que los niños y adolescentes suelen tener esta curiosidad y son fáciles de manipular por tendencias o por distintas modas en el internet. Aunque claro que hay consecuencias perjudiciales en cuanto al desarrollo por medio de internet, por ejemplo, la falta de desempeño escolar por la adicción a un videojuego, o efectos en el aspecto físico como también psicológicos.

En cuanto a los niños y adolescentes Oksman y Rautiainen indican. “Los ni os y adolescentes de distintos rangos de edades designan significados diferentes al teléfono móvil.” (Oksman y Rautiainen, 2004 p. 42 citado por Villanueva, 2012, p.85).

Quiere decir como se ha normalizado tanto los dispositivos móviles en niños y en la juventud a medida de los años y como la sociedad acepta este nuevo desempeño de la tecnología móvil en pequeños y que a medida que crecen estos buscan distintas herramientas digitales en cuanto a sus necesidades.

A medida de la necesidad de un móvil o el acceso a internet, esto de igual forma ha llegado afectar a la normalización de estos elementos y como cada día podemos acceder a internet con más facilidad, así lo señala Villanueva:

Hoy por hoy, las empresas operadoras de telefonía móvil ofrecen recientes servicios de acceso a internet, gracias a los nuevos cambios tecnológicos. A través de los distintos precios a distintos planes móviles los cuales han permitido transformar la accesibilidad a la internet a distintas masas. (2012, p.111).

Tal cual lo comenta, Villanueva hace énfasis como ahora el teléfono móvil ha pasado de ser un dispositivo cuyo propósito era mandar y recibir tanto mensajes como llamadas, en este sentido ahora vemos que un teléfono móvil nos permite hacer muchas más cosas que solo mensajear o llamar, podemos descargar aplicaciones, tomar fotografías, mirar una película o incluso jugar videojuegos de alta calidad. Y es cierto uno ahora busca un teléfono útil en distintos aspectos y las compañías no han sido ajenas a estas necesidades, así vemos un mercado lleno series de alta, media y baja gamas de celulares, con distintas funciones las cuales han sido desarrolladas para que el individuo busque más comodidad en su teléfono móvil. En esta línea los operadores de telecomunicaciones de telefonía móvil, las cuales ofrecen paquetes de internet ilimitada dado la fuerte demanda en la actualidad, puesto que en parte es cierto, vivimos rodeado del internet, trabajo, notificaciones, noticias, entre otros. Que el uso a la internet se vuelve una necesidad, lo cual se puede mercadear.

b) Escasa comunicación entre padres e hijos:

Dentro de las causas del phubbing, hay que recalcar cómo el ambiente familiar afecta demasiado a los niños, siendo su hogar y su familia su círculo más íntimo. Muchos niños suelen buscar aquella atención deficiente de sus tutores en distintas cosas, en distintas modas, distintas

tendencias en internet, es por eso necesaria la intervención de los padres en cuanto a prestar la debida atención a sus hijos menores y advertir sobre distintos riesgos en internet.

Por lo mencionado anteriormente, los padres cuentan con este grado de responsabilidad a la hora de cuidar a un niño, sin embargo, eso no significa que se minimice el contacto paternal que tras últimos años dicha comunicación y contacto ha estado desapareciendo. A continuación, Navas et al., (2021)

La comunicación eficiente se ha ido desgastando de una manera significante, siendo los principales factores: la tecnología, tutores ausentes, distintos tipos de adicciones o distanciamiento y aislamientos. Estos elementos son contemplados en distintos problemas de los menores. (p. 94).

En consideración, se han demostrado algunas consecuencias comunes respecto al diálogo familiar respectivo, pues en un futuro puede llegar a convertirse en una conducta de riesgo influenciada también por el internet y medios.

La familia ha desempeñado un rol imprescindible en nuestra sociedad, donde es discutible distintos temas, Prosiguiendo con Cobos:

Se establece la relevancia como los adolescentes perciben la relación con sus padres y la influencia por estos mismos, con el propósito de ser capaces de reconocer distintas situaciones de riesgo las cuales se enfrentan, asimismo la búsqueda de múltiples opciones sobre prevención y soluciones ante estos riesgos constantes. (2008, p. 110).

Como lo mencionado anteriormente con la problemática de riesgos sobre menores, se puede llegar a encontrar sin la supervisión de un adulto, siendo este el responsable de prestar atención suficiente a los niños, pasar tiempo de calidad con ellos, reglamentando los horarios del uso de la tecnología, entre otros.

c) Poca recreación y ejercicio de actividades:

Una causa común del porqué los niños prefieren pasar más horas en un dispositivo móvil suele ser por las pocas actividades tanto cognitivas, deportivas, artísticas, entre otras. El niño suele desarrollar un vicio con el teléfono en sus tiempos libres, siendo así una problemática para discutir, continuando con Rodrigo et al.:

Los periodos de entretenimiento han estado últimamente concentrados en cuanto al uso de distintos artículos adictivos, por consecuencia estos no indican alguna señal de beneficios a

ciertas prioridades las cuales requieren tiempo y atención. Desde un punto de vista educativo, estos suelen llegar a causar consecuencias perjudiciales en cuanto al desempeño escolar. (2004, p. 209).

Tras lo mencionado con anterioridad, en los últimos años se ha visto esta creciente adicción a distintas actividades, así como se ha visto su crecimiento, las consecuencias no paran de igual forma crecer. Es demasiado perjudicial cuando estos tiempos libres involucran una adicción desmesurada en cuanto a un aspecto tecnológico y llega a afectar nuestra vida cotidiana.

Para finalizar, las actividades recreativas para niños conforme a su edad, han estado disminuyendo ocasionando que un niño prefiera pasar sus recreos o tiempo de ocio en redes sociales y videojuegos siendo estos muy comunes en la actualidad, no solo eso incluso el niño suele aislarse por la constante adicción, mientras que por otro lado la recreación tanto en escuelas o espacios públicos los niños suelen comunicarse e interactuar, siendo beneficioso para desarrollar las habilidades sociales, incluso en otros aspectos los cuales podrán permitir un desarrollo integral de un niño.

Prevención del phubbing

Capilla y Cubo (2017), indica que, actualmente, la tecnología está teniendo un creciente protagonismo, y sus efectos van creciendo de igual manera. Estos autores llegaron a la conclusión que como consecuencia apareció la adicción entre los usuarios.

El Phubbing es un fenómeno cada vez más involucrado en nuestra convivencia diaria, y tiene mucha más repercusión en la comunidad infantil. Su prevención es crucial, pues tiene efectos negativos para las relaciones interpersonales y la salud mental. Por ello, es de suma importancia adoptar acciones en tanto hacia aspectos personales, colectivos o familiares.

En cuanto a un aspecto propio del individuo, podemos accionar con la disminución de las notificaciones del celular o silenciarlo para evitar distraernos constantemente. Además, instalar aplicaciones que nos ayuden a calcular la cantidad de horas frente a la pantalla y, tratar de no usar el celular como alarma para evitar estar atentos a revisarlo por las mañanas o antes de dormir.

A nivel familiar o comunitario, podemos establecer normas sobre el uso del celular; por ejemplo, prohibir su uso o utilizarlos el menor tiempo posible durante reuniones o comidas familiares. Dentro de casa, proponer horarios y normas de uso, dejar el celular apagado o

colocarlo en lugares lejanos durante las horas de estudio. Por otro lado, procurar apagar el teléfono durante la noche dado que la luz azul puede interferir con nuestro ciclo de sueño y capacidad de atención.

Según Campos (2022), para prevenir el phubbing en los niños, lo más crucial es la constante supervisión por parte de los adultos ya sean los tutores, padres o maestros, quienes son los encargados de establecer reglas y límites claros. Ciertas estrategias que podrían ser eficaces son: desactivar las notificaciones, empezar a resolver conflictos frente a frente y horarios donde no usen el celular.

Es así como, es importante tomar medidas para prevenir adquirir la conducta del phubbing, además de usar las TIC de forma responsable y de esta manera sostener relaciones interpersonales saludables.

Efectos positivos

Según Alanya & González (2015), el fenómeno del phubbing (en concreto, el uso de videojuegos en niños y adolescentes) posee algunos aspectos positivos o ventajas tales como:

- Ayuda a que desarrollen la motivación y les ayuda a no rendirse fácilmente, ya que en los videojuegos se presentan obstáculos que les obliga a generar destrezas y habilidades para superar al juego.
- Promueve el desarrollo de la tolerancia al fracaso y la conciencia de esforzarse cada vez más para cumplir los retos propuestos.
- Genera en los infantes y púber la urgencia de tomar decisiones al instante ya que la mayoría de los juegos se desarrollan rápidamente y sin tantas pausas, promoviendo que sean ágiles al momento de tomar decisiones.

Interpretando, se puede decir en primer lugar que no son tantos los beneficios que ofrecen los aparatos electrónicos más allá de algunos cuantos que, como se puede apreciar, se enfocan netamente en el desarrollo de capacidades individuales, demostrando como hay ventajas a nivel social que pueden ofrecernos el empleo extremismo de dispositivos electrónicos. Con este comentario no se pretende desvalorizar el beneficio que nos puedan brindar en este caso los videojuegos, ya que habilidades como la tolerancia al fracaso, la resiliencia, la motivación ante los retos, la toma de decisiones en corto plazo nos ayuda en diversos aspectos de la vida humana y el desarrollo individual del ser humano, pero la clave es que son habilidades individuales y eso es exactamente lo resaltante. Recordemos que el ser

humano por naturaleza es social y necesita convivir con sus iguales para alcanzar una serie de objetivos y metas personales que solo no podría lograrlas, ya que todos los demás cooperan en nuestro éxito. De ahí que realicemos una crítica que señale las escasas ventajas que nos ofrecen los aparatos electrónicos en el desarrollo de habilidades sociales, ya que no solo es importante cultivar nuestra individualidad, sino que es más importante aprender en el camino a ser sociables.

Por otro lado, estas mismas autoras hablan ahora de las ventajas que ofrece el uso del internet:

- Es un gran instrumento de aprendizaje, ya que en el internet encontramos mucha información que nos ayuda a saber muchas más cosas, entre las múltiples ventajas académicas y educativas.
- Es un portal de difusión del arte y la cultura mundial.
- Es una gran herramienta que permite conectarnos con los demás en todo el mundo.

Según las ventajas del internet hay valiosos aspectos positivos que nos ayudan un poco a interactuar socialmente con otras personas alrededor del mundo, ya que permite que nos conectemos a través de ideas, pensamientos, conocimientos, arte, cultura, entre otros ámbitos, generando así un círculo más grande de socialización, no solo con personas de nuestro entorno más cercano, sino de lugares más lejanos. Sin embargo, la gran paradoja que se presenta es que mientras más nos conecta con personas lejanas a nosotros, nos aleja más de aquellos que se encuentran cerca de nosotros, perdiendo así nuestras relaciones sociales más cercanas y, en consecuencia, generando así que nos desconectemos de la verdadera realidad que nos rodea.

Del mismo modo, también elaboraron ventajas del uso del celular, las cuales son:

- Nos facilita la comunicación con quien sea, en cualquier lugar y momento.
- Nos posibilita el acceso a Internet.
- Nos permite compartir información visual, auditiva y audiovisual sin restricciones.

De las ventajas del celular podemos interpretar, que tanto los videojuegos como el internet nos permiten mayor comunicación y relaciones interpersonales, no obstante, tiene su punto débil y es que se puede generar una dependencia excesiva al celular causando una total desconexión del entorno real en el que vivimos y produciendo así que nuestras amistades, familiares y personas más cercanas acaben distanciándose y perdiéndose en una realidad virtual que no es la verdadera.

Según Bonilla (s.f.), nos indica que:

- Genera motivación en los estudiantes al atraerlos con las TICS y al impulsarlos a prestar atención y a participar activamente en las clases con las distintas actividades y ejercicios que nos permite elaborar la tecnología.
- Permite nuevas formas de enseñanza más atractivas y modernas
- Posibilita que los estudiantes generen pensamientos propios, produciendo un espacio de libertad de opiniones.
- Produce interés en el alumnado.
- Los alumnos se vuelven más interactivos, participando con sus compañeros en la construcción de un aprendizaje dinámico y divertido.
- Motiva a los estudiantes a cooperar entre ellos en el aprendizaje común y en la construcción de un ambiente solidario en el que todos aprendan de uno mismo y de los demás.
- Permite la retroalimentación, produciendo el desarrollo y fortalecimiento de la memoria.
- Ayuda a desarrollar la creatividad y la imaginación.
- Hace más sencillo el intercambio de ideas entre los profesores y estudiantes
- Ayuda a que los estudiantes sean más autónomos con su aprendizaje en clase.

De todas las ventajas que nos brinda el autor se puede eludir que el uso de la tecnología en clases es algo enteramente positivo y eficaz. No debemos cerrarnos al uso de la tecnología solo porque esta posea desventajas y efectos nocivos, ya que su uso adecuado y orientado en la pura enseñanza puede ayudar tanto al docente como al estudiantado a interactuar con los conocimientos de forma más dinámica, activa e interesante. La tecnología, a través de programas educativos virtuales es de suma ayuda al momento de convertir una clase aburrida en una participativa y divertida ya que, al pertenecer a la modernidad, ayuda al profesor a comunicarse, por decirlo así, en el lenguaje de las nuevas generaciones, de modo que los estudiantes ya no piensan que la clase es sosa o nada atractiva, sino que empiezan a sentirse más relajados y como “en su propia cancha”. Claro que hay que ver la forma en cómo se deben utilizar estas TICS para que realmente sean eficientes, ya que todo lo bueno tiene siempre algo malo, pero en general se puede interpretar que existen varias ventajas en el uso de la tecnología, concretamente en el campo de la escuela y la universidad.

Efectos negativos

Hoy en día el celular es una herramienta fundamental e imprescindible para todos, su uso excesivo acarrea consecuencias negativas para la sociedad.

La nomofobia, es una característica que presentan las personas que sufren esta condición es la muestra evidente de alejamiento social y ansiedad que provoca esa preocupación de tener todo el tiempo el celular prendido, en caso de que por casualidad se apague el dispositivo, genera una fuerte preocupación (Villanueva. 2012).

Con esto podemos decir que la nomofobia es el miedo o terror que sienten las personas a distanciarse de su celular; es decir, que no son capaces de salir a la calle sin su dispositivo móvil o tratan de evitar asistir a lugares que carecen de cobertura. Esta puede llegar a causar comportamientos agresivos, depresión, ansiedad, pánico, etc.

En la actualidad guardamos información muy valiosa en el celular lo cual nos permite usarlo de diferentes maneras, ya sea, como agenda o como almacenamiento de nuestros documentos, entonces el miedo a perder este dispositivo aumenta.

En resumen, el nomofóbico siempre está pendiente de su celular, sin importar la actividad que este esté realizando.

Continuando con Villanueva, la tecnología puede llegar a influir de manera negativa en nuestra vida, tomando como prioridad a los niños, adolescentes y jóvenes, estos, pierden una gran parte del tiempo usando sus móviles en vez de compartir otras actividades con sus amigos o compañeros. Esto genera una gran preocupación de los padres ya que sus hijos no logran relacionarse satisfactoriamente con sus pares, estos prefieren tener amigos en las redes sociales que llegan hasta los 1000; pero no conocen a gran parte de ellos.

Con esto podemos darnos cuenta de que hoy por hoy vivimos en una sociedad en la que las interacciones directas cada vez van disminuyendo y generando problemas de autoestima; es decir, son incapaces de relacionarse cara a cara, se esconden detrás de un dispositivo sintiéndose seguros y protegidos, evitando las tensiones que les podría generar una interacción personal.

Ejemplo: las redes sociales como el Facebook o Instagram que te ayudan a comunicarte con una variedad de personas sin estar presencialmente.

Este aspecto tecnológico también trae problemas como:

- Ciberacoso o ciberbullying: es la intimidación o difamación que llega a generar una persona por medio de un dispositivo móvil ya sea mediante mensajes directos o en una red pública, que trae como consecuencia el temor a relacionarse y cuadros depresivos.
- Problemas para relacionarse: ignoran todo lo que les rodea por estar pendientes de sus dispositivos móviles, siendo excluidos por sus amigos, compañeros y familiares.
- Problemas fisiológicos como una disminución o daño total en la vista; ya que, el uso excesivo del celular daña paulatinamente la retina, generando una visión borrosa, dolores de cabeza, irritaciones, fatiga visual, entre otros.
- Problemas en el rendimiento educativo: los estudiantes suelen prestar más atención a su celular que a sus clases.

En este contexto, Olivencia et al. (2016), indican que el uso excesivo del teléfono móvil ha llevado a la aparición de comportamientos repetitivos, como verificar constantemente el dispositivo, así como sentimientos de irritabilidad, enojo, ansiedad y desesperación cuando no se tiene el teléfono móvil consigo. (citados en Claveriano et al., 2020, pp. 43-44).

Entonces vemos que los smartphones ya no se limitan a ser meros medios de comunicación, sino que se llegó a transformar en aparatos esenciales en la cotidianidad de la gran mayoría de individuos. Es así como muchos individuos consideran su teléfono móvil como un componente esencial de su identidad o como una extensión significativa de sí mismos. Y pues al no traer consigo este aparato, se produce una sensación de vacío, de carencia o insatisfacción debido a la ausencia del celular. Esta conexión emocional con los dispositivos móviles refleja cómo la tecnología ha penetrado profundamente, influyendo en la forma de interactuar con el mundo y con los demás.

De acuerdo con Karadağ et al. (2015), el fenómeno del phubbing se caracteriza por dar prioridad al teléfono móvil sobre las personas que están físicamente a nuestro alrededor. Además, mencionan que abarca múltiples dimensiones, ya que los dispositivos inteligentes ofrecen una variedad de funciones. Este término hace referencia a la dependencia del teléfono celular y a los beneficios asociados, como el acceso a internet, las redes sociales y los juegos virtuales. Se considera que la adicción a estos elementos contribuye al desarrollo de este problema. (Cebollero, 2022, pp. 602 - 604).

Bajo esta perspectiva, el fenómeno del phubbing, que implica ignorar a alguien en favor a un dispositivo móvil a lo largo de una interacción directa, aquella conducta que no solo afecta

la calidad de nuestras relaciones interpersonales, sino que también complica la capacidad de concentrarse y la escucha activa durante cualquier diálogo, lo que puede generar dificultades adicionales en la comunicación y el entendimiento mutuo. De igual manera, se puede apreciar que la simple aparición del celular por medio de conversaciones directas ya limita la proximidad y el desarrollo de la confianza entre las personas. Esto se debe a que la atención dividida entre la interacción física y el dispositivo tecnológico afecta la calidad del vínculo interpersonal, disminuyendo la intimidad y generando una sensación de desconexión emocional.

Capilla y Cubo (2017), comentan que todos hemos experimentado una conducta influenciada por el phubbing en algún momento, ya sea durante una reunión laboral, un encuentro con amigos o incluso en una comida familiar. Esta situación puede tener repercusiones en la regulación de nuestras emociones, ya que aleja a las personas que nos rodean y puede generar ansiedad y estrés (citados en Calderón, 2022, pp. 2).

Por tanto, podemos decir que se asocia con problemas de salud mental, como la ansiedad. Las personas ignoradas pueden darse tanto en relaciones cercanas, como las de pareja o amistades, como en entornos de interacción social más amplios, como aulas, reuniones o fiestas. Lamentablemente, estas experimentan emociones negativas, como sentirse desvalorizadas y hostiles hacia aquellos que llevan a cabo el fenómeno. Inclusive se puede llegar a originar la pérdida de confianza en uno mismo y ansiedad al pensar que los demás no están interesados en ellos.

Conforme con Alverca (2016) este comportamiento adictivo acarrea una serie de consecuencias. En el ámbito familiar, se observa una deteriorada comunicación, constantes disputas y escasa atención hacia los parientes. Socialmente, se manifiesta en ausencia de vínculos interpersonales, el aislamiento y la tendencia a evitar las reuniones sociales. En el plano académico y laboral, se refleja en un bajo rendimiento académico, abandono de estudios, falta de motivación y dificultades para encontrar empleo. A nivel físico, se presentan descuidos en la apariencia corporal y alteraciones emocionales. (citado en Ramos y Rivera, 2021, pp.40).

Ahora, dentro del ámbito educativo, es importante recalcar que el uso desmedido del celular hace referencia a un elemento indispensable, por el motivo que el desempeño académico se ve reducido en estudiantes; llegando a ser causa de distintas interrupciones en aulas escolares dado a su aspecto distractivo en lecciones educativas; y ocasiona un desperdicio de tiempo dado la principal atención que los alumnos ponen en ésta, en vez de sus tareas habituales, siendo

que estas últimas se vean desplazadas por los distintos entretenimientos que ofrece la tecnología.

Por eso, especialmente en los niños de primaria, el phubbing puede causar una serie de problemas, como dificultades para prestar atención, problemas de memoria, ansiedad, procrastinación y trastornos del sueño. Además, esto puede aumentar el riesgo de accidentes en la calle, ya que están tan concentrados en sus teléfonos que no se dan cuenta de lo que está pasando a su alrededor, y también pueden tener problemas de postura al sentarse, ya que se inclinan hacia adelante hipnotizados por la pantalla. Por otro lado, esta actitud puede hacer que sus compañeros se sientan menospreciados cuando intentan hablar con ellos y no son escuchados, lo que les dificulta establecer buenas relaciones con los demás y hacer amigos en la escuela.

Si bien los dispositivos móviles nos facilitan la comunicación y nos brindan información de todo tipo, tienen muchos más aspectos negativos que se relacionan con las interacciones sociales, problemas psicológicos y fisiológicos, lo cual hace que dichos aspectos sean de mayor preocupación.

Relaciones interpersonales

La interacción directa entre individuos se caracteriza por el diálogo uno a uno o en un grupo pequeño. Durante estas conversaciones, los participantes se influyen mutuamente a través de sus palabras y gestos, y los mensajes verbales se transmiten y reciben en secuencia, mientras que los mensajes no verbales se intercambian de manera continua y constante. Además, señalan que cada comunicación interpersonal es única y no se puede repetir, ya que tanto los participantes como el contexto y el contenido del mensaje pueden cambiar con el tiempo. Por último, destacan que la calidad de la comunicación interpersonal se ve afectada por diversas variables, como el entorno, las personas involucradas y el mensaje en sí. (Hybels y Weaver citado por Espinoza, 2003, pp.5)

Los autores mencionan que la comunicación interpersonal refiere al intercambio de mensajes entre personas en una situación que los enfrenta cara a cara. A través de este proceso, se influyen mutuamente mediante mensajes no verbales y verbales, los cuales son transmitidos y recibidos de manera continua. Por otro lado, indican que la comunicación interpersonal es única y no replicable; dado que, tanto los participantes como el contexto y mensaje varían con el pasar del tiempo y, por lo tanto, afectan la interacción en la comunicación.

El ser humano es conocido también como un ser gregario, es por este motivo que, tiene la necesidad de comunicarse constantemente, ya sea para satisfacer sus necesidades o simplemente saber comunicar sus sentimientos y emociones, de esta forma muchos autores han tratado de definir a la relación interpersonal desde sus propias perspectivas; en este sentido, García (1994) indica que:

Se denomina relación interpersonal al cambio de mensajes que se da mediante personas las cuales coinciden en un determinado escenario físico, por medio de la cual desarrollan la convivencia y por consiguiente se da la necesidad emitir y recibir juicios, plasmada en diferentes ámbitos.

De este modo, la autora nos indica que lo interpersonal surge dentro de un espacio físico que es compartido por dos o más personas que quieren o necesitan expresarse, al encontrarse cara a cara y dentro de un mismo escenario, sea la oficina, el transporte, un parque o escuelas; todos intercambian sus ideas dando paso a identificar aspectos que fortalecerán su cohabitación.

Dimensiones

a) Desde un aspecto comunicativo

Teniendo en cuenta que la comunicación es un proceso, pues contiene etapas y modalidades que fomentan las relaciones sociales, Bernal y Pereira (2018) indican:

El espacio comunicativo interpersonal se refiere a un desarrollo facilitador de la emisión de mensaje entre dos o más interlocutores. Esta forma de comunicación se puede presentar de diversas formas como la verbal, paraverbal o no verbal, lo que además incluye el lenguaje corporal como el contacto o el habla (p.34).

De esta manera, el autor postula dicha comunicación favorece el cambio de datos relevantes, los cuales se pueden presentar en forma de ideas, pensamientos, sentimientos o deseos, que se comparte entre dos sujetos que estén interesados en esta información. Al decir que la comunicación favorece a la transmisión de datos relevantes, nos referimos a que, no existe una sola forma de comunicar lo que deseamos, sino que, mediante los gestos, el tono de voz, colores y formas podemos llegar a expresar ciertos aspectos; es así como dos personas tienen muchas más maneras para hacer llegar la información deseada.

b) Desde el aspecto psicológico

Definir a la comunicación interpersonal, abordado desde el aspecto psicológico, comprende distintos enfoques, es así como en postura de Zayas (2011), tenemos que "La comunicación interpersonal abarca aspectos que involucran nexos directos en cuanto a una personalidad con otras." (p.35).

Sobre el autor podemos decir que lo interpersonal se centra en las conexiones que vinculan a un individuo, con su agrupación única de rasgos, pensamientos, emociones, ideas y conductas, que construyen su personalidad; es decir, existe una relación entre las personas y sus personalidades, además que existe una relación entre las propias personalidades.

Este proceso de interacción y relación entre estas personalidades puede implicar el intercambio de información, la expresión de emociones, la transformación de ideas, la influencia de actitudes y comportamientos de los demás y la construcción de ideas. Cada personalidad tiene la capacidad de afectar y ser afectada por otras personalidades a través del proceso de comunicación, podemos decir así que es un elemento esencial para desarrollar adecuadamente nuestras relaciones e interpretar adecuadamente nuestra realidad social.

Continuando con el aspecto psicológico, Agüero (2012) nos indica que:

La Psicología Social considera la comunicación como un concepto amplio que engloba todo tipo de contacto e interacción entre individuos. Desde esta perspectiva, toda conducta humana se fundamenta en la comunicación, lo que implica que la socialización del ser humano es imposible sin este proceso de intercambio de información y significados.

Tomando las ideas de la autora, no puede existir una interacción o intercambio de ideas sin que la interacción medie este proceso; es decir, todo lo que el ser humano construye y construirá, referido a sus relaciones sociales, se dieron gracias al uso adecuado de instrumentos que faciliten la comunicación.

Características del contexto interpersonal

Como lo dicho anteriormente, interpersonal engloba toda forma de interactuar directamente o, dicho en otras palabras, hablar cara a cara, dentro de todas esas definiciones que los diferentes autores proponen, tienen cierta similitud en cuanto se habla de las características. Siguiendo a Agüero, nos indica que:

Características en común que poseen las diferentes definiciones:

- Las conexiones entre emisor y receptor.
- La participación entre ambos individuos.
- Es una permuta directa, puede ser de dos o más individuos.
- Esta conmutación de información se puede dar de forma oral o no oral
- Se conoce como un rol socialmente notable.
- Se da la opinión subjetiva de cada participante, ya sea en sus gustos, pensamientos, entre otros.
- Las reglas o normas que se dan indirectamente en las comunicaciones se ven en un grado mucho menor.
- Mayormente se da en aspecto sin tecnología.

En esencia, la relación interpersonal es primordial para establecer, desarrollar y mantener el nexo de interrelaciones y significancias grupales. (2012, pp. 60-61)

En este sentido, Agüero nos da varias características fundamentales que hacen de esta algo esencial para la vida humana, las cuales son fundamentales al momento de entablar una conversación verbal o no verbal. Es así como esta comunicación implica un intercambio dinámico de información y una constante retroalimentación entre los individuos involucrados.

Scolt y Powers (1985) resaltan que la interacción entre personas, ya que identifican principios esenciales al igual que la comunicación ya que es fundamental para su bienestar emocional y mental, por lo que no es simplemente una necesidad básica para los seres humanos, sino también un medio para satisfacer una variedad de necesidades, también se destaca la habilidad de comunicarse de manera interpersonal por lo que no debe ser evaluada únicamente en función de cómo satisface las necesidades individuales, sino también en cómo facilita la satisfacción de las necesidades de los demás. (citado en Cartolin Baylon, 2017, p. 38).

Se resalta la relevancia de la comunicación entre personas y su impacto en el bienestar emocional y mental, ya que se subraya que la comunicación no solo es esencial, sino que también cumple múltiples necesidades, es crucial evaluar la habilidad de comunicarse interpersonalmente no solo en función de las necesidades individuales, sino también de cómo contribuye a satisfacer las necesidades de los demás.

Al relacionarlo con el concepto de "phubbing", se puede observar una contradicción en los principios de la comunicación interpersonal, el simple hecho de ignorar a alguien y enfocarse en el teléfono, se descuida la conexión emocional y mental que se establece a través

de la comunicación directa, además de no satisfacer las necesidades de la otra persona, ya que se le priva de atención y conexión.

En resumen, la relevancia de la comunicación entre personas invita a considerar cómo nuestras acciones de comunicación afectan tanto nuestro propio bienestar como el de los demás.

Tecnoferencia

Es necesario tomar en consideración el término de la tecnoferencia por ser apropiado para entender la participación dentro de las esferas de las interacciones sociales y el equilibrio y cuidado concedido ante la demanda diaria de los infantes. La tecnoferencia se enfoca en la calidad de las relaciones interpersonales, al respecto MycDaniel y Coyne (2016) introdujeron la noción de "tecnoferencia" para indicar las interrupciones habituales en las interacciones, provocadas por el uso de la tecnología (citado en Salazar, 2024, pp. 85) de este modo la tecnoferencia o llamada también tecnointerferencia que combina palabras tecnología e interferencia indican la interrupción que se da dentro de la comunicación o interacción cara a cara con familiares o personas cercanas, por dispositivos digitales sean para recibir llamadas, notificaciones u otros.

Además, Colmenares, J (2022) menciona que "La tecnoferencia implica el uso general y no específico de cualquier dispositivo tecnológico. Alude más a las consecuencias de su uso y no tanto así a los motivos detrás de él" (párr. 7). Por su parte, sobre la tecnoferencia, Salazar (2024) nos indica lo siguiente:

Serían un resultado o consecuencia de un mundo de la vida hiperconectado, móvil y desafiante en términos de control del tiempo y la atención. El concepto de phubbing está limitado a las interrupciones causadas por los teléfonos inteligentes, mientras que el de tecnoferencias abarca un espectro mayor de tecnologías que tienen el potencial de trastocar la vida cotidiana, como podrían ser la computadora y la televisión. Todo phubbing es una tecnoferencia, pero no todas las tecnoferencias son phubbing. (p. 4).

Entonces podemos decir que la tecnoferencia es la interferencia dada por distintos dispositivos tecnológicos y no únicamente los teléfonos celulares, que afectan, invaden o condicionan las relaciones interpersonales que debiéramos tener; es decir, que los dispositivos han cambiado nuestras maneras de relacionarnos con personas cercanos a nosotros. De tal manera que el internet a través de sus amplias mejoras y actualizaciones; atrapan los gustos de

las personas haciendo que pasen mucho más tiempo dentro de la red y ponga en riesgo su comunicación básica.

Esto nos indica que la tecnología ha modificado muchas cosas dentro de la educación, el ámbito laboral, las relaciones sentimentales, las formas de comunicación, u otros espacios sociales. Y aunque anteriormente el uso tecnológico era limitado y con muy poco acceso, hoy en día es mucho más flexible y se puede decir que está en todas partes, es omnipresente.

En este sentido, al tener la tecnología al alcance de la mano, tendemos a dejar de realizar ciertas acciones y en este caso se puede decir que reemplazamos hasta un saludo fraterno por un emoji que represente lo que deseamos comunicar. Poco a poco se hace más sencillo reemplazar nuestras ideas, pensamientos y sentimientos por una figura tecnológica que nos ayude a manifestarlo.

De este modo, no se puede decir que el problema es únicamente propio de una generación, pues va más allá de las edades o años, es así como León y Pacheco (2014) nos menciona:

Actualmente es cada vez más frecuente visualizar cómo niños y adolescentes, incluso desde muy pequeños, inclusive desde una temprana edad utilizan diversos dispositivos tecnológicos como celulares, computadoras, tablets, u otros. Pareciera que tienen un dominio más natural y experto de estos equipos que los mismos adultos; y esta habilidad es influenciada gracias a factores como la separación de los padres, desintegración familiar y migración. (citado en Burgos-Guillén et al., 2021, pp. 64).

Entre las causas que dan origen a la interferencia tecnológica, Colmenares (2022), indica que se encuentra la dependencia de los juegos online, la conexión excesiva al internet, la nomofobia y el uso excesivo de aparatos tecnológicos (párr. 8). Como bien se conoce todo problema tiene un origen y en este caso está representado por un exceso en el uso o manipulación de los aparatos tecnológicos y del internet; que en un inicio se manifiesta como una alternativa eficaz, pero a la larga comienza a desarrollarse con más intensidad, mostrando así, sus graves consecuencias. Como indica el autor, las causas van ligadas al uso cotidiano y al condicionamiento que los dispositivos crean en nuestras vidas.

La principal consecuencia de la tecnoferencia es el deterioro de las relaciones sociales. (Colmenares, 2022, párr. 9). En este sentido, Colmenares plantea que las relaciones sociales tienen un desgaste dada por la poca o nula interacción que se tiene en el día a día, haciendo que

el único ser con que mantengamos un contacto físico o corpóreo sea un equipo tecnológico; por otro lado, al no tener que interactuar frecuentemente, nuestras capacidades o habilidades sociales también se ven afectadas.

Por su lado, McDaniel y Drouin (2019) asumen:

Las tecnoferencias son un aspecto importante en la evaluación del vínculo entre los integrantes de la interacción social, siendo mayor el número de parejas y usos de interferencia en niños que manifiestan una peor calidad de atención en la relación gracias al aumento de estas tecnoferencias. En esos casos, hay más percepciones de conflicto asociado con la tecnología, menos interacciones positivas cara a cara y más humor o ánimo negativo. (citado en Salazar, 2024, p. 5).

Ambos autores plasman la idea de que las interferencias tecnológicas afectan las interacciones presenciales, de tal manera, aunque se tenga una familia o simplemente se quiera iniciar una conversación básica, la tecnoferencia afecta de igual medida, el uso de dispositivos tecnológicos para cubrir dichas interacciones o diálogos.

Así muchos padres disminuyen o evitan el contacto con los distintos miembros de su familia para dedicar ese tiempo al ocio en el celular, la televisión, los videojuegos; o en muchos otros casos solucionan llantos y quejas de los niños con estos equipos tecnológicos. Estas conductas generan dificultades a corto plazo, ya que durante la infancia ocurre el proceso fundamental de adquisición de conocimientos, los cuales podrían ser proporcionados a través de la lectura, el afecto familiar, la influencia de figuras cercanas o una recreación saludable, y no únicamente mediante el uso excesivo de dispositivos celulares u otros.

Así se ha relacionado a la tecnoferencia con problemas de comportamiento infantil, estrés paternal y disminución de la calidad de la comunicación entre ambos. En el caso de los bebés, Zayia (2021) ha encontrado que la tecnoferencia puede retrasar el desarrollo del lenguaje infantil (citado en Colmenares, 2022, párr. 17).

Se puede decir que con un comportamiento infantil inadecuado y no corregido adecuadamente, se puede llegar a tener distintos problemas futuros y entre ellos como uno de los más importantes, el aprendizaje y educación de los menores, pues la adicción que se ha generado repercute en la necesidad de tener a la mano un dispositivo con el cual pueda divertirse y tener recompensas inmediatas, por lo que la captación de información pueda ser baja y amenace su rendimiento académico o en el desarrollo de sus capacidades básicas como

mantener una conversación, pedir ayuda o dar gracias, se vuelven un tanto más complicadas; haciendo que cuando sea necesario no se sepa responder adecuadamente a los distintos contextos de la cotidianidad.

2.3. Marco conceptual

Adicción al Internet: De acuerdo con Young (1996), la adicción a internet se caracteriza por una pérdida de control en su uso, evidenciada por una serie de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos. En otras palabras, aquellos que son 'netdependientes' tienden a utilizar Internet de manera excesiva, lo que conduce a una desviación de sus objetivos individuales, familiares o laborales. (citada en Luengo, 2004, p.25).

Comunicación Interpersonal: Dado que el hombre es gregario por naturaleza, el proceso comunicativo surge instintivamente como un medio para satisfacer una necesidad básica inherente a su biología. En este entender, dicho tipo de comunicación, al ser una figura propia del ser humano y estar relacionada con el crecimiento a través de las distintas etapas del ciclo vital, evoluciona, manifestándose en una variedad de interacciones sociales. (Bernal et al., 2018, pp. 63-64).

Desempeño académico: El desempeño académico abarca todas las transformaciones que experimentan los alumnos, no solamente en lo que respecta a conocimientos, sino de igual manera en habilidades, disposiciones, destrezas, valores e intereses, como resultado del proceso de educación. Estas transformaciones se manifiestan en la forma en que los estudiantes enfrentan los desafíos de su vida diaria y en sus interacciones con los demás. (Quintero y Vallejo, 2013, pp. 101).

Educación Primaria: La educación primaria es donde se fraguan actitudes hacia el aprendizaje que duraran toda la vida. En efecto la educación primaria es primordial para un desarrollo integral de un individuo y la formación ya que se forman distintos valores, actitudes y principios los cuales les será posible desempeñarse en la sociedad de una forma autónoma y madura. (Delors, 1996, pp. 129-130).

Habilidades Sociales Básicas: Es aquel conglomerado de actitudes y acciones intrínsecas de los seres humanos, que surgen por medio de la interacción entre distintas personas. A través de estas, podemos manifestar distintos procesos afectivos y conativos de forma apropiada dentro del contexto social, en defensa y respeto de sus propios derechos, y de los otros. (Garaigordobil y Pe a, 2014, pp. 552-553).

Nomofobia: Es un miedo de carácter situacional que implica un miedo desmesurado a perder el celular de distintas formas las cuales conllevan a consecuencias como el estrés, agresividad, dificultad de concentración e inestabilidad, otro síntoma común es el acto de tomar nuestro celular y revisarlo de manera continua. (Barraza, 2021, pp. 8-9).

Phubbing: Expresión que procede de la unión de dos vocablos ingleses como es "phone" y "snubbing" que respectivamente significan "celular" y "desairar", ya que hace mención al acto de desatender a los individuos que nos rodean para centrarnos en el uso de celulares. (Álvarez, M. y Moral, M., 2020, pp. 114).

Redes sociales: Según Boyd y Ellison (2007), definen como aquel servicio, lo cual posibilita a las personas la creación de un perfil sea de forma privada o lo contrario en una determinada aplicación, implantar un catálogo de múltiples usuarios dentro del mismo contexto, sea ya un espacio digital hacia otro alternativo (citados en Flores, et al., 2009, pp. 3).

Relaciones interpersonales: Se refieren a los lazos que se crean entre al menos dos individuos y representan un componente fundamental dentro de la convivencia humana, así como en los entornos que la sociedad establece, como, por ejemplo, en el ámbito laboral. (Martínez, 2017, pp. 37).

Tecnoferencia: De acuerdo con Stockdale, et.al (2018) la tecnoferencia, o también conocida como tecno interferencia, une estos dos términos, tecnología e interferencia, que puede definirse como una cuestión la cual involucra diversas injerencias y alteraciones provocadas por la tecnología en la vida habitual de las personas, en vista de aquellas conductas que apuntan a distintos niveles en cuanto a adicción a los dispositivos móviles o al internet. En cuanto al aspecto familiar, la constante revisión del móvil por la más mínima notificación ya sea de mensajería o llamada, y la pronta respuesta de estas durante contextos de índole familiar o amical, es el principal efecto dado por la tecnoferencia. (citados en Martinez et al., 2023, pp. 4).

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo básica, dado que su propósito esencial es generar conocimiento teórico y académico sobre el fenómeno del phubbing en relación con las dinámicas de las relaciones interpersonales en el contexto escolar. Según Valderrama (2019), la investigación básica busca profundizar en el conocimiento científico de una realidad, aportando fundamentos conceptuales sin orientarse necesariamente a la aplicación práctica de los resultados.

3.1.2. Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación es fenomenológico, porque busca describir y entender las experiencias vividas de los estudiantes frente al uso de un dispositivo móvil y su impacto en las relaciones interpersonales. Según (Hernández, Fernández y Baptista, citando a Wertz et al., 2011), exploran, describen y comprenden las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno.

3.1.3. Nivel de investigación

Con relación al nivel de investigación es descriptivo, que busca detallar y especificar las propiedades, las características y los rasgos de las personas, grupos, comunidades, procesos, objetivos o cualquier otro fenómeno que se someta al análisis (Hernández, Fernández y Baptista, 1991). Es importante manifestar que si bien, el carácter descriptivo enlaza a trabajos de carácter cualitativo, no serán argumentados solo en esa perspectiva, sino, por el contrario, se analizarán contemplando un mayor alcance dentro de las premisas explicativas.

3.1.4. Método de investigación

La orientación para la presente investigación es el enfoque cualitativo, el cual, dentro de sus nociones metodológicas de razonamiento y aproximación a la realidad conlleva una serie de procedimientos, en relación a ello, el método a usar será el inductivo, siendo el medio para analizar los casos particulares a partir de los cuales se extraen conclusiones de carácter general

(Bisquerra, 2004, p. 62), siendo el objetivo analizar los aspectos representativos con la facultad de enunciar generalizaciones y teorías en base al recojo y análisis de los datos recabados en la realidad sobre el phubbing y las relaciones interpersonales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco.

3.1.5. Unidad de análisis y de observación

La unidad de análisis es el objeto de estudio, son concepciones que poseen la peculiaridad de ser abstracta y la unidad de observación son los datos o hechos en base a que se formalizan las preguntas, la observación y la evaluación (Boggio, 1991, pp.32-34). En este sentido, la unidad de análisis fueron los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco, así mismo, la unidad de observación estuvo direccionada en analizar el phubbing y las relaciones interpersonales.

Unidad de análisis	**Unidad de Observación**
Estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco	Phubbing y las relaciones interpersonales.

3.1.6. Lugar de estudio

El espacio para investigar estuvo establecido en la Institución Educativa Emblemática "Inca Garcilaso de la Vega", el cual fue instituido por Resolución Suprema N° 1605 del 24 de agosto de 1949, por el gobierno militar del General Manuel A. Odria, seguidamente y con el transcurrir de los a s se le designó como "Gran Unidad Escolar Inca Garcilaso de la Vega". Mediante la Resolución Ministerial N° 0069-2009 publicado el 18 de marzo del 2009, así mismo, se incluye a la I.E. Inca Garcilaso de la vega como Institución Educativa Emblemática y centenaria del País, por demostrar trayecto y prestigio a lo largo de su desarrollo creacional. Su ubicación actual es Avenida de la Cultura s/n, distrito, provincia y región del Cusco.

3.1.7. Población y muestra

Población

La composición estudiantil total de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega del Cusco contempla 2092 estudiantes entre los turnos de mañana, tarde y noche (Fuente SIAGIE), distribuidos por secciones y niveles (primaria, secundaria). En este sentido, y citando a Pardo y Cedeño (1997) se tiene que entender que la población es un conjunto o la totalidad

de elementos, personas u objetos que tienen al menos una peculiaridad común de análisis dispuesto a ser estudiado, investigado y medido.

Muestra

Para la presente investigación y en miras a delimitar de manera clara la representación significativa, se recurrió a usar la muestra no probabilística intencional, caracterizada en la flexibilidad y conveniencia del investigador, donde no todos los elementos de la población tienen la probabilidad de ser elegidos para formar parte de la muestra (Carrasco, 2019). Por lo tanto, la elección será direccionada en relación con los casos que posean información adecuada, teniendo que hacer un análisis previo de los informantes que tengan mayor posibilidad de aportar al estudio, con conocimientos y experiencias valiosas para la comprensión del problema, selección que se desarrollará sin el uso de ninguna regla matemática o estadística. (Valderrama, 2019). En este sentido, con el propósito de enfocar un análisis apropiado se seleccionará a la muestra en relación con las siguientes características:

- Estudiantes del cuarto grado de primaria por estimar que tendrá un mayor aporte y criterio para responder a las interrogantes de investigación.

- Estudiantes que hagan uso de medios electrónicos (celulares, tablet y computadoras) y plataformas virtuales (WhatsApp, Facebook y otros) de manera habitual y/o constante, sin distinción de su condición.

- Plana docente que regente las diferentes asignaturas, por ser poseedores de un conocimiento adecuado de los estudiantes.

- Padres de familia de los alumnos seleccionados.

En resumen, la muestra está compuesta por 30 participantes, analizados previamente y que cumplan con los objetivos de la problemática propuesta.

3.1.8. Método de análisis

El análisis será efectuado en forma paralela a la recolección de datos, organizándolos y estructurándolos y redactándolos en relación con las unidades, categorías, objetivos y temas propuestos. Por último, el software que se usó para la codificación de los datos será el Atlas Ti, que estuvo adecuado en dos etapas de uso, en primer lugar, categorizando o asignando codificaciones a la información obtenida y en segundo lugar generando redes semánticas, códigos y reportes en referencia a cada objetivo planteado, así mismo, complementario a ello se usó desde el espacio cualitativo el método de análisis de inducción analítica el cual tiene

como propósito entender significados de un fenómeno social a partir de la experiencia directa con los involucrados.

3.1.9. Técnicas e Instrumentos

Técnicas

Observación Participante

La observación fue participante, representada por la acción de entablar dialogo y convivencia de manera presencial "insitu", es decir, que la observación consiste en "ver" "y oír" lo hechos que se estudian, aspectos que son importantes e indispensables para el conocimiento de la realidad desde una perspectiva múltiple. En este entender, el proceso de selección, codificación y registro de información sobre el phubbing y las relaciones interpersonales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco debe estar encaminada en la interrelación sujeto – objeto con el propósito de lograr de lograr significancias.

Entrevistas presenciales

Para la obtención de información se utilizó la entrevista a profundidad, según su forma será semiestructurada, orientada por una serie de preguntas generales y abiertas, es este sentido, para tal aspecto se efectuará una guía de preguntas elaborada y seleccionada de acuerdo con los objetivos establecidos de investigación, se debe precisar que las entrevistas serán aplicadas en la institución educativa, viviendas y espacios que facilite el entrevistado.

Instrumentos

Guía de Entrevista

Previo al trabajo de campo, se diseñó y elaboró la guía de entrevista, orientado en direccionar los objetivos propuestos, de forma similar, sirve como "conductor" y "ayuda memoria" para llevar acabo un dialogo adecuado con los informantes (Bonilla y Rodríguez, 2005). ubicando el proceso de obtención de datos de la manera más acorde.

Guía de Observación

Este instrumento fue usado de acuerdo con la problemática planteada en el apartado "observación participante", que configura el uso con relación al espacio y ámbito educativo.

Grabadora / Grabación plataforma virtual

La grabación son insumos importantes para validar un trabajo de investigación, de este modo, el uso de dicho instrumento estuvo adecuado a las circunstancias y normativas del centro

educativo, de forma similar, el registro, grabación o captura de imágenes serán abordados previo acuerdo y permisos correspondientes con las personas involucradas.

Libreta de Campo

El complemento adecuado para el registro de información estuvo establecido en la libreta de campo el cual proporcionará al investigador la posibilidad de detallar, apuntar y registrar diferentes acciones y/o situaciones al momento de recabar datos que considere importantes para la investigación.

3.1.10. Alcances y límites metodológicos

El presente estudio se enmarco en el campo de la educación primaria, por lo que el análisis de las manifestaciones del *phubbing* se centra en la observación de comportamientos, percepciones y dinámicas escolares, sin pretender realizar diagnósticos clínicos ni evaluaciones médicas. En este sentido, las referencias a la salud física y mental de los estudiantes se entienden como consecuencias pedagógicas observables, que repercuten en la atención, la participación y la convivencia escolar, y no como trastornos diagnosticados profesionalmente. Asimismo, los indicadores utilizados corresponden a una mirada educativa, orientada a describir cómo este fenómeno afecta el rendimiento académico, la socialización y las relaciones interpersonales de los alumnos. El propósito de la investigación es aportar al campo de la educación, proporcionando evidencia que permita a los docentes, directivos y familias comprender mejor los efectos del uso inadecuado de dispositivos móviles en el proceso de formación integral de los estudiantes.

De este modo, se precisa que el presente trabajo no sustituye ni pretende sustituir los análisis propios de la psicología clínica o la medicina, sino que se sitúa en el marco de las ciencias de la educación, desde donde se busca comprender y describir el impacto del *phubbing* en la realidad escolar de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco.

3.1.11. Aspectos éticos

El desarrollo de la presente investigación se realizó respetando los principios éticos fundamentales que orientan la práctica científica en el campo educativo y social. En primer lugar, se garantizó el consentimiento informado de los participantes y de sus tutores legales, en el caso de los estudiantes menores de edad. Antes de iniciar el trabajo de campo, se explicó de manera clara el propósito del estudio, los procedimientos de recolección de datos, la confidencialidad de la información y el carácter voluntario de la participación.

Asimismo, se aseguró la confidencialidad y anonimato de todos los participantes. Los nombres de los estudiantes, docentes y padres de familia fueron codificados para proteger su identidad, y los datos obtenidos se utilizaron exclusivamente con fines académicos.

Durante las observaciones y entrevistas se procuró mantener una relación de respeto, empatía y no vulneración hacia los sujetos de estudio, evitando cualquier tipo de presión o situación que pudiera generar incomodidad.

De igual modo, se observó el principio de honestidad académica, evitando la manipulación de resultados y citando de manera rigurosa todas las fuentes utilizadas.

Finalmente, el estudio fue conducido bajo el principio de beneficencia y responsabilidad social, buscando contribuir al conocimiento educativo y promover el uso responsable de la tecnología en el entorno escolar y familiar, sin generar perjuicios a los participantes ni a la comunidad educativa involucrada.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

4.1. COMPORTAMIENTOS QUE OCASIONA EL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES

4.1.1. Salud Física

4.1.1.1. Obesidad

En primer lugar, la palabra *obesidad* coloquialmente ha sido utilizada de forma indistinta para referirse a una persona que, a los estándares de figura física, cuando visualmente es más grande o robusta. Esta observación, aunque parezca obvia, es necesaria puesto que muchas personas han confundido a un cuerpo robusto con una vida saludable, no reconociendo lo que es la obesidad en realidad.

Indican Gonzales y Ríos (2004, en Escobar et al, 2013) que "el sobrepeso y la obesidad resultan del exceso de tejido graso acumulado, lo cual se refleja en el peso corporal. Esta acumulación de grasa ocurre cuando la ingestión excesiva de energía sobrepasa el gasto energético". De manera técnica, es el concepto más conciso de la *obesidad*, lo que es comúnmente incompatible con una idea colectiva sobre la obesidad o el sobrepeso: que un cuerpo así, es más saludable.

> "*Solo mi hijo J. es así, mi otro hijo es flaquito, por eso se enferma siempre con el frío (...) en cambio C. es más gordito y no le da ni una gripe, no le pasa viento, es más fuerte él*" (M. Q. F., 41 a

Sin embargo, aunque es entendido el sobrepeso como una característica saludable, es así cuando el factor que lo genera es la alimentación, por el contrario, si esta no fuera ocasionada por hábitos alimenticios desordenados, sino por el sedentarismo, no podría distinguirse de una característica no saludable. Es precisamente ello lo que el *phubbing* tiene el potencial de lograr, puesto que su efecto sobre el sobrepeso y una eventual obesidad, no consiste en promover hábitos alimenticios de alguna índole, sino en que está íntimamente relacionado el sedentarismo.

Se menciona una capacidad potencial, puesto que se ha comprobado que el practicar el *phubbing* efectivamente tiene incidencia en los niveles de sobrepeso que las personas pueden

tener; sin embargo, ello tiene mayor impacto cuando se trata de, por ejemplo, adolescentes, en cambio no ha sucedido así con los estudiantes de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, en vista de que el practicar el *phubbing* a su edad y en su entorno, no ha contribuido significativamente a que los niños adquieran sobrepeso.

> *"Mi hijo siempre ha sido gordito, asi agarradito desde que ha nacido, sus huesos son gruesos, mi cuñada tiene sus hijos flaquitos porque comen poquito y se enferman a cada rato (...) sanita está mi chiquita"* (Y. P. C., 33 años).

> *"Yo me alimentaba bien cuando estaba gestando a mi hijo, por eso ha nacido gordito, siempre come bien, come harto y hasta me pide aumento dos veces en el almuerzo, siempre ha sido gordito"* (S. C. Q. 36 años).

Aunque en la investigación se han encontrado con un "aparente" sobrepeso, la principal fuente de información, es decir, los padres, no han considerado a que se deba al contacto con el celular u otro dispositivo, sino que fue asociado con la "comida chatarra" y en otros casos a una predisposición genética. Si bien se han encontrado indicios de sedentarismo a causa del *phubbing* en los niños, no es posible establecer que dichas conductas hayan sobrepasado la cantidad de actividad física que se realiza, más aún cuando se considera que no en todos los espacios en los que se desenvuelven los niños es practicado el *phubbing*, como en las escuelas.

> *"Mi hijo es gordito como su papá, así ha nacido, todos en la familia de mi esposo son así, de familia es y no se enferman, comen harta carne (...) así deben ser todos los niñitos"* (M. A. C., 39 años).

> *"Es su familia come pura comida chatarra, puro arroz y fideos y pan porque tienen horno, paran en su casa no más, por eso están gordos, su hijito de 8 años está bien gordito, ya no le hacen caminar, ni sale a jugar con sus amiguitos (...) mi hijito si come harto pero no come esas comidas chatarras, a él le gusta su sopita de cuy, eso yo le doy"* (T. A. P., 34 años).

4.1.1.2. Trastornos de sueño

En primer lugar, para entender estos efectos, primero debemos comprender *el sueño* de manera más científica y objetiva; este se divide en dos grandes fases, según explican Carrillo et al (2018): el sueño no MOR y el sueño MOR (Movimientos Oculares Rápidos). El primero

de ellos se caracteriza por ser una fase donde la persona puede despertar fácilmente, entonces se trata de una somnolencia o inicio del "sue ligero"; al menos es así si se considera únicamente su apariencia externa, puesto que cerebralmente la descripción es otra. La segunda fase es en la que se produce la e ación, lo que coloquialmente se llama " r" y se dan movimientos oculares rápidos, aunque los párpados estén cerrados. Estas fases se repiten, una y otra vez, cada hora y media durante la noche mientras una persona duerme, indican los autores que "un adulto joven pasa aproximadamente entre 70 y 100 min en el sue no MOR para después pasar a OR, el cual puede durar de 5 a 30 min" (p. 8).

Es importante resaltar que existen trastornos del sueño diversos, indican Carrillo et al (2018) que, según la Clasificación Internacional de los Trastornos del Sueño, se puede hablar de 4 categorías principales de los trastornos del sueño (TS), el primeros son las disomnias, el segundo las parasomnias, el tercero los TS asociados con otras enfermedades médicas psiquiátricas o neurológicas y, finalmente, el cuarto son otros TS no clasificable.

Presencia del síndrome de sueño insuficiente

Dentro de lo denominado anteriormente como disomnias existe otra subdivisión en base a las causas de los trastornos, existen los intrínsecos, extrínsecos y los del ritmo circadiano; en síntesis, el primero se refiere a aquellos trastornos cuya causa reside en el organismo biológico, el segundo a aquellos que se originan por una causa ajena al organismo y el tercero por una alteración del ciclo de sueño y vigilia del cuerpo.

Dado a que se aborda el *phubbing* en la presente investigación, esta únicamente puede ser asimilada como un factor externo que puede generar un trastorno del sueño; consecuentemente, de los resultados que se obtuvieron puede advertirse que el trastorno identificado es el Síndrome de Sueño Insuficiente (SSI), que está dentro de las denominadas disomnias extrínsecas. El SSI es un trastorno en el cual "el individuo de manera persistente no obtiene la cantidad y calidad suficiente de sueño nocturno para mantener un adecuado estado de alerta durante el día" (p. 13). Lo que radica de ello no es el concepto en sí, sino la causa asociada hallada: el contacto con los dispositivos electrónicos, así como el de estímulos.

Al respecto, indica Martinez (2010, en Escobar, 2013) que la época contemporánea, con todas las innovaciones, como la luz eléctrica, la televisión, la computadora, el internet, posibilita a que las nuevas generaciones, quienes son más afines a estas tecnologías, tengan mayores opciones de entretenimiento durante la noche. Es común que en la noche las

actividades sean de entretenimiento, pues así se ha modificado el estilo de vida de las personas en general.

En base a ese punto de partida, de la nueva tecnología, se sabe que el practicar el *phubbing*, comprendiendo su naturaleza distractora y constante, altera también los horarios de sueño. Se ha percibido así en la investigación, pues se tiene que los estudiantes de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega han experimentado mayores problemas para conciliar un buen sueño, incluso para establecer un buen horario, cuando el contacto con los celulares y la práctica del *phubbing* son más recurrentes.

> *"Varias veces mi hijo por querer seguir viendo videos, no quiere dormir, le tengo que quitar el celular para que se duerma, sino cuando va a la escuela, se duerme y el profesor me llama la atención, diciendo que no le debo dar el celular, aunque esté llorando"* (J. C. T., 32 años).

> *"Desde que compré celular a mi hija de 16 años, mi chiquito que tiene 8 años, cada noche va donde su hermana y quiere agarrar su celular, muchas veces le hablo de que en la noche debe dormir, pero no me hace caso, a veces a eso de las 2 de la mañana se despierta y está molestando a su hermana, ya le hablé, pero igual quiere seguir pidiendo a su hermana que le haga ver videos"* (D. F. P., 41 años).

En cambio, cuando el uso de los celulares y las laptops son controlados moderadamente, especialmente en la noche, se ha percibido que estos problemas con el sueño son menos recurrentes, incluso inexistentes dentro de la rutina diaria de los niños. Por supuesto que ello radica en tanto se tome al *phubbing* como un elemento presente y no presente en la vida de algunos niños.

> *"Cuando le pido que me del celular, el me da y se duerme tranquilo, es que le hablo y le digo que es lo bueno y lo malo, es obediente (...) no usa mucho el celular, me ayuda más, después de salir de su colegio a veces me pide un ratito o sino en la noche antes de que duerma, máximo le doy por media hora, sabe que, si mira mucho, sus ojos ya no van a ver bien"* (A. R. Q., 47 años).

Todo ello muestra una relación cierta y verificable entre el *phubbing* con los trastornos del sueño; sin embargo, en la búsqueda de mayor información en la investigación, también

puede advertirse un conjunto de efectos concatenados que desembocan en la vida de los niños como consecuencia de dichos trastornos del sueño.

Ahora bien, los efectos del trastorno del sueño mencionado son en realidad, variados; en vista de que el sueño tiene una vasta incidencia en múltiples aspectos de la vida, entonces los trastornos del mismo, tienen efectos difusos en esos mismos aspectos. Señalan Navarro y Gonzales (2022) al respecto:

> "El sue tiene un efecto directo sobre el bienestar físico, la atención, el rendimiento cognitivo, el humor, el lenguaje, la memoria y el aprendizaje.
>
> Existen evidencias de que el sueño está involucrado en la maduración cerebral y circuitos de memoria-aprendizaje, así como las relaciones a corto y a largo plazo entre e iente y sus efectos deletéreos en el neurodesarrollo" (p. 31).

Por lo que se advierte es que las alteraciones del sueño, propiamente los trastornos, tienen un gran impacto en el bienestar psicológico, llegando a afectar el cuerpo de forma biológica. Es en virtud de esto que los resultados de la investigación presentan ciertas alteraciones en los aspectos de vida señalados, algunos son físicos, otros mentales, que inciden en la esfera individual, así como social.

4.1.1.3. Alteraciones de la vista

Otro de los aspectos biológicos-físicos que se ve afectado por la práctica del *phubbing* en la infancia es sobre la visión; precisamente porque los ojos son los primeros órganos que tendrán un contacto directo con la pantalla del celular, los cuales experimentan los primeros efectos de ello.

Para comenzar, el impacto del uso de los celulares sobre la salud visual de los estudiantes de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega es innegable, puesto que ha sido repetidamente investigado en poblaciones infantiles y se ha verificado así; por ejemplo, Li (2019) en una investigación realizada en el servicio de optometría del Hospital II Lima Norte "Luis Negreiros Vega", tuvo como resultado que un alto porcentaje de de entre 7 y 12 a aquellos que usaban los celulares con alta frecuencia, llegaron a desarrollar miopía o astigmatismo en una proporción del 15.3%. Resultados como este evidencian que el uso constante, y consecuentemente la práctica del *phubbing* por servirse del contacto con el celular, que es

también en muchas ocasiones desmedido, en una edad temprana contribuye al aumento de problemas visuales permanentes.

Comprendido lo anterior entonces queda por resolver el cómo se manifiestan estas alteraciones para que realmente se las pueda identificar como tal; por ello, es menester buscar los síntomas recurrentes que se han presentado en la investigación, empleando una base teórica. En los , Li (2019) ha identificado la existencia del denominado "síndrome visual informático", el cual se manifiesta sintomáticamente con el enrojecimiento ocular en él, ha indicado el autor que este se ha presentado en el 43.3% de los casos, así mismo cansancio ocular en el 29.3%, también sequedad ocular en el 15.3% y una disminución de la frecuencia del parpadeo en el 12.1%, el cual es explicado por la atención absorta en el celular. Estos hallazgos demarcan un punto de partida para advertir si en la presente investigación se han identificado estos mismos síntomas, lo que mostraría la influencia del *phubbing* sobre la aparición de síntomas de la alteración del sueño.

> *"Mi hijito desde que le damos el celular de su papá vi que ya no parpadeaba mucho cuando ve sus videos. Yo pensé que era normal no, como algo nuevo que hacía, pero después la he visto que se soba los ojitos y a veces hasta los tiene bien rojos y le he enojado por eso. (...) Ahora le trato de quitar el celular, pero se enoja y hasta ha llorado, quiere ver sus videos y su papá le deja, me desautoriza (...) en la noche se ha levantado sola y ha agarrado el celular a ocultas" (*Y. P. C., 33 años*).*

> *"[Mi hijo] Se pasa viendo el celular por horas y de un tiempo después se queja que le arde los ojos, que está saliendo lágrimas. Primero pensé que era por la luz del cuarto, pero luego me di cuenta que siempre anda frotándose los ojos después de estar pegado a la pantalla (...) Parpadea menos, como que se queda fijo viendo. Cuando le digo que descanse, se molesta y me dice que no le pasa nada, pero yo sé que es por estar tanto con el teléfono"* (J. Q. S., 40 años).

En consecuencia, debe también vincularse ese hecho a que, al enfoque de esta investigación, no se trata genéricamente del uso de celulares o de pantallas; pues existe una característica fundamental que compartida en las entrevistas y lo que teóricamente se ha expuesto, pues se trata de la atención. Uno de los síntomas más recurrentes que se han advertido, incluso más frecuente que el enrojecimiento ocular, es la disminución en la frecuencia del parpadeo que, como se ha mencionado, está atribuido a la atención captada por

una pantalla de celular que posee atractivo visual y auditivo, que produce la estimulación suficiente para absorber esa atención.

Se recuerda que la atención es el principal atributo que es captado o robado por el *phubbing* cuando es practicado por los niños; por ende, cuando su atención es consumida por el celular, no solamente existe una desatención al interlocutor, no solamente se ha suscitado que lo ignora, sino que el hecho de haber perdido esa atención tiene un efecto colateral y proporcional sobre la salud visual. Ello mismo ha sido percibido por los padres y manifestado casi indirectamente por los niños de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega.

> *"Mi hijito cuando está con el celular, a veces es como si no escuchara nada, yo le hablo y ni caso me hace (...) le digo fuerte ''oye'' ahí sí me miraba cuando le hablaba, pero otras veces ni levanta la cabeza"* (J. Q. S., 40 años).

> *Puede estar la tele prendida, puede estar su hermanito hablándole, y ni cuenta se da. Lo peor es que después se queja que le duele la cabeza o dice que le pican los ojos, pero sigue con el celular"* (L. F. H., 40 años).

> *"A veces ella me habla, pero yo no escucho, creo que no me dijo nada (...) También me dice que parpadee, pero yo sí parpadeo… creo (...) es que no me doy cuenta"* (J. A. M., 8 años).

Finalmente, es importante considerar que no todos los dispositivos electrónicos afectan de la misma manera la salud visual infantil, dado a que se debe tomar en cuenta los niveles de estímulo que ofrecen para los niños, es decir, aquellos dispositivos con conexión a internet, aquellos que mejoran la experiencia audiovisual, son mucho más llamativos y absorbentes de atención. De acuerdo con Li (2019), los teléfonos inteligentes, comúnmente lo que es conocido como "celulares" son los principales responsables de la fatiga visual en ni de 7 a 12 años, con una incidencia del 52.9%, seguidos por los teléfonos convencionales con un 35.7% y otros dispositivos con un 11.5%. Este dato no debe pasar desapercibido, pues muestra una gran predominancia de uno de los aparatos en específico; igualmente es relevante de una forma particular, ya que indica que la portabilidad y accesibilidad de los teléfonos inteligentes fomenta una mayor exposición, incrementando el riesgo de desarrollar síntomas de fatiga ocular y otros trastornos asociados.

En consecuencia, no se trata de hablar de un uso constante de cualquier “pantalla” sino que, las alteraciones de la vista se producen con mayor incidencia por los celulares; esto mismo está fuertemente relacionado con el *phubbing*, pues se tiene comprendido que eminentemente el uso del celular (la práctica del *phubbing*) es el que tiene el impacto en dichas afecciones, algo que es congruente, tanto con la teoría expuesta, como con los resultados obtenidos en la investigación.

> “*Mi hijito antes más veía la tele, pero ahora quiere más el celular (...) dice que en la tele no puede escoger lo que quiere ver (...)*" (J. C. T., 32 años).

> “Hasta para jugar prefiere el celular, aunque la pantalla es chiquita, entonces yo creo que de todos los aparatos que tenemos, como la televisión, la laptop de su hermana, prefiere el celular” (D. F. P., 41 a

4.1.1.4. Dolores de cabeza

El uso prolongado del celular, así como en general de dispositivos electrónicos, tiene otros efectos sobre el cuerpo, uno de los que se ha observado es aquel que, aunque relacionado con la vista, tiene una manifestación que dista de las anteriores afecciones. Explica Echeverri et al (2012, en Li, 2019) que existe un síndrome de visión por computador, en el que, por esa constante exposición (a la computadora) no solamente se presentan síntomas oculares en una persona, sino que también se pueden llegar a provocar algunos extra oculares, como los dolores de cabeza. Aunque el autor hace referencia a una computadora, su afectación no radica en cómo funciona el aparato, sino por el uso que se hace a la pantalla y al sonido; características que se comparte con los celulares.

Esto sugiere que la exposición prolongada a pantallas no solo afecta la visión, sino que además tiene un impacto multisistémico que también afecta otras funciones corporales, lo que se representa en una sintomatología compleja, pero verificable, de ello se tienen los dolores de cabeza. La investigación de Li. (2019) aporta luces sobre este aspecto, haciendo referencia al Síndrome de Visión por Computador, que como se tiene entendido, comparte similitud a los celulares, señaló que los niños experimentan síntomas como cefalea (33.8%), visión borrosa (26.8%), ojo seco (24.8%), cervicalgia (9.6%) y dolor de hombros (5.1%). Por ello se observa que, entre las múltiples afecciones que existe con el contacto persistente a las pantallas, un elemento fundamental del *phubbing*, tiene el efecto recurrente de producir cefaleas, es decir, dolores de cabeza.

> "*(...) dice que le duele aquí [señala la frente] cuando ve mucho rato el celular; antes no se quejaba, pero últimamente me dice que le duele y que se siente cansado (...) Yo le digo que descanse, que deje un ratito el celular, pero después de un rato vuelve a agarrarlo. Él mismo a veces me dice que le molesta la luz del celular, pero igual lo sigue usando"* (J. C. H., 37 años).

Percibiendo que las cefaleas o dolores de cabeza son los más recurrentes en la infancia, tomando en cuenta la presencia del *phubbing*, estas también tienen otros factores que los provocan, además del propio contacto visual, que pueden ser identificados y, aunque no sea directamente causados por una pantalla, su génesis está vinculada a practicar el *phubbing*. Entre ellos, se ha identificado que los aspectos emocionales juegan un rol importante sobre las cefaleas, ya que el estrés y la ansiedad derivados de dificultades con compañeros, maestros y principalmente por la dinámica social dentro del hogar pueden desencadenarlos en los niños (Fundación Mayo para la Educación y la Investigación Médicas, s.f.). Este aporte permite observar con mayor amplitud el fenómeno del *phubbing* dentro del bienestar físico de los niños, de forma que permite tener una construcción más estructurada sobre las afecciones físicas.

Esto se ha reforzado en la investigación con los resultados, pues se ha observado que algunos niños de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega han manifestado dolores de cabeza en respuesta a estados emocionales complejos, como la depresión o la ansiedad, especialmente cuando tienen dificultades para expresar sentimientos de tristeza o soledad por consecuencia de practicar el *phubbing*; aunque por el momento ello se mencione genéricamente, tanto la adicción como la ansiedad tienen sus propios apartados en la investigación en los que son desarrollados y detallados; sin embargo, vale también mostrar evidencia que estos estados psicológicos también provocan cefaleas.

> "*No sé, como que me da ganas de seguir viendo para no pensar en cosas malas (...) A veces me duele la cabeza cuando estoy en la escuela"* (K. C. Q., 9 años).

Ello resalta la importancia de evaluar no solo la condición física del menor estudiante, sino también su bienestar psicológico, pues el *phubbing* tiene impacto sobre ello, ya que las emociones reprimidas pueden *somatizarse* en dolencias que afectan la calidad de vida, de no considerar estos factores se tiene, entonces, una perspectiva restringida de los efectos del *phubbing*. Por ello, los factores emocionales no deben subestimarse en la evaluación de los dolores de cabeza infantiles, en vista de que no siempre tienen una causa orgánica evidente,

como el contacto con los celulares necesariamente. Así mismo, la relación entre la salud mental y las manifestaciones físicas que son objeto del *phubbing*, subraya la necesidad de un enfoque integral sobre el comportamiento de los niños, así como la observación del contexto social, considerando tanto los aspectos emocionales como los físicos en la prevención y tratamiento de estos síntomas.

4.1.2. Salud mental

4.1.2.1. Adicción

En un primer momento, podría pensarse que la dependencia del móvil responde únicamente a un hábito de entretenimiento o comunicación, sin mayor implicancia psicológica. No obstante, como indican Capilla y Cubo (2017), "los resultados muestran puntuaciones muy elevadas en depresión con respecto a usuarios con un uso problemático del teléfono móvil" (p. 181). Ello sugiere que el uso en demasía del celular está íntimamente vinculado con efectos dañinos en la salud mental, precisamente en la estabilidad emocional; aunque ello se refiere ampliamente a personas en cualquier edad, se hace énfasis en que esa afirmación cobra fuerza en una población infantil. De esa forma, el celular en la vida cotidiana de las personas, lejos de ser solo una herramienta de las nuevas épocas, es en potencia un factor que refuerza *estados depresivos*, estableciendo un ciclo en el que el uso excesivo y la afectación psicológica se retroalimentan entre sí, lo que a todas luces, muestra cómo se sostiene esa adicción.

Profundizando más en esa tesis, esta dependencia a los celulares puede ser interpretada como una forma de adicción, Cotrina (2020 indica que se manifiesta a través de una serie de síntomas, tales como la inquietud, la sudoración en las manos y los movimientos repetitivos en las extremidades. Así mismo, indica la autora, esta dependencia se ve presente también en ámbitos como el sueño, generando sueños o pesadillas vinculadas al uso del móvil, así mismo como al propio estrés e irritación provocado por las pantallas y la fatiga que produce; también en el entorno familiar y escolar, pues el uso excesivo del celular puede derivar en conflictos interpersonales en esos espacios; mientras que, en el plano psicológico, puede existir cierta dificultad para regular emociones, lo que a su vez llega a generar una tendencia a negar la existencia del problema, es decir de la adicción, tal como se suele manifestar en otro tipo de adicciones. Este análisis permite entender que el uso excesivo del celular no solo involucra una necesidad psicológica de estar conectado, como se podría pensar en un inicio, sino que también se manifiesta en el cuerpo, a través de respuestas fisiológicas o síntomas, como señales que

advierten a uno y que evidencian un desajuste en el sistema nervioso, por su puesto, a causa del uso excesivo del celular.

> *"Mi hijo después de estar toda la tarde en el celular de su papá que le deja usar sin decirle nada, me dice que sus ojos están cansados, pero igual quiere seguir viendo sus videitos, como sea le pide a su papá y si no le da, se pone a llorar hasta que se quede sin aliento, se tira al suelo y se ensucia todo (...) Cuando está en el celular no me hace caso cuando le digo que vaya a darle comida a los chanchos"* (Y. M. J., 29 años).

El impacto en la esfera mental de una persona es notorio cuando atraviesa la niñez, y se percibe, como anteriormente, una influencia radical en su formación, haciendo énfasis a la entrada a la adolescencia, que remarca con mayor fuerza. En general, los adolescentes son quienes presentan una mayor demanda a los celulares y aunque este sea un instrumento sumamente útil para el estudio, son las redes sociales, los juegos interactivos y el pertenecer a una comunidad de un influencer, lo que genera y refuerza adicción al celular (Buctot et al, 2020). Esto evidencia dos aspectos: en primer lugar, que los estímulos que perciban los niños, tales como el celular y todo lo que conlleva, fomentan que el uso en la adolescencia y la práctica del *phubbing* tengan niveles mucho más elevados; en segundo lugar,que si bien la tecnología puede tener un fin educativo, su uso se orienta mayormente al entretenimiento, lo que incrementa la posibilidad de desarrollar dependencia.

> *"A mi hijito que tiene 8 añitos le habían hecho ver los videos del Cholo Juanito y cada noche cuando su papá viene de la chacra, le quita su celular para ver. Mi hija ya también que tiene 15 años, me pide mi celular para hacer sus tareas, su profesor dice les deja para averiguar, pero varias veces le vi mandándose mensajes con sus amiguitas del colegio o está viendo a chicas tiquistacas pintándose sus ojos, su boca, sus uñas (...) igualito se quiere copiar, pero su papá le enoja, a mí no me hace caso"* (D. Q. H., 39 años).

Así mismo, el impacto de la tecnología en la salud mental no se limita a la depresión, sino que se extiende a diversas áreas que se entienden como el bienestar psicológico de una persona. En esa línea, Viñas (2002), Caplan, Williams y Yee (2009) y Macías (2014), (en Capilla y Cubo, 2017) explican que el internet, en manos de las personas con un constante uso del celular, tiene una relación directa con indicadores psicológicos que pueden significar un malestar o una persona no saludable, como la ansiedad, la depresión y la alteración del sueño;

este vínculo no solo impacta en la esfera individual, es decir, el cuerpo de quien sufre los síntomas, sino que también repercute en la dinámica social, empezando por debilitar sus interacciones familiares. Particularmente, se ha identificado que esta influencia incide en la capacidad de la persona para establecer y sostener relaciones sociales, lo que significa que el uso prolongado y constante del internet, a entender de los autores, podría actuar como un factor que condiciona el bienestar psicológico y la integración social, consecuentemente.

> *"Cuando su papá no le da el celular se pone triste y se mete a su cama llorando y se duerme de tanto llorar (...) antes salía a jugar fútbol con sus primos, ahora ya no quiere ir, se queda para ver videos en el celular de su tío que le presta cuando le pide (...) a veces me dice groserías como de los videos que escucho que ven con su tío y no me quiere hacer caso, ni siquiera quiere comer por estar en el celular"* (S. N. H., 34 años).

Ello importa en cuanto se considera que el *phubbing* emplea como medio los celulares y el internet, por lo que la conexión permanente con dicho dispositivo puede llevar a una, irónica y contradictoria, desconexión de la realidad inmediata, dificultando la comunicación y debilitando los lazos familiares y afectivos, es decir, generando perjuicio en el medio social de la persona.

Teniendo en cuenta lo anterior, vale la pena poner sobre la mesa cuáles son los síntomas de la adicción evidenciados en los niños, dentro del contexto de la práctica del *phubbing*; acerca de ello, Perez (2019) expresó que la Asociación Americana de Psiquiatría ha indicado que la sintomatología de la adicción a los celulares no dista de las adicciones tradicionales, lo que deja entrever que la práctica del phubbing no es necesariamente, ajena a estos síntomas. Indicó la autora que algunos indicadores son:

> "1. Cuando la actividad de la que sospechamos pasa a ser el centro prioritario para la persona. Todo lo demás pasa a segundo término, incluso actividades que antes eran placenteras como salir con los amigos.
>
> 2. Si se confirma un aislamiento del resto de la familia. Se pasa horas encerrado en su habitación y le cuesta respetar incluso los horarios de comida o sueño.
>
> 3. Se vuelve huraño e irascible. Discute fácilmente y no atiende a razones.
>
> 4. Se utiliza la mentira para justificar o tapar algunas de sus conductas. En casos extremos puede haber conductas de hurto para conseguir dinero en el caso que lo

necesite para seguir con su adicción. No reconoce que tenga un problema. No quiere hablar de ello".

De esa forma, en la investigación se ha descubierto que algunos de los niños manifestaron dificultades para obedecer normas dentro de la esfera familiar, especialmente relacionadas al uso del celular, como apagarlo durante las comidas o al momento de dormir, lo que posteriormente desencadena un posible aislamiento, aunque tenue en un principio. Sin embargo, no todos los niños presentaban cambios abruptos en su comportamiento emocional, ya que solo un grupo reducido admitió sentirse irritable cuando se les restringía el acceso a sus dispositivos, lo que pone de manifiesto uno de los rasgos característicos de una adicción, en este caso, una adicción a practicar el *phubbing*.

> *"Cuando le digo que deje el celular para que ayude a su mamá a cocinar, me dice que yo no sé nada del celular y que está haciendo su tarea (...) a veces voy a ver que mi hijo este durmiendo, está jugando y le digo que le voy a quitar su celular, recién me hace caso, pero otros dias no me hace caso y cuando tiene que ir a su colegio, no quiere ir porque tiene sueño"* (L. F. H., 40 años).

En otro aspecto, en cuanto al uso de la mentira para ocultar el tiempo real de conexión, algunos reconocieron haber engañado a sus padres, incluso con algunas pequeñas mentiras, pero no con la finalidad de continuar con la actividad de manera compulsiva, sino para evitar represalias sobre ellos, como castigos, llamadas de atención, entre otros; aunque no se haya advertido comportamientos violentos para mitigar el uso del celular, no se descarta que también hayan podido existir.

> *"Mi hijito me decía que se le había acabado la recarga para hacer su tarea que le deja el profesor para investigar, todas las veces me decía eso, cuando hubo reunión de papás, le he preguntado a el profesor si le deja mucha tarea para usar el celular, el profesor me dijo que no dejabas tareas así, que usaban el centro de computación para averiguar. Hablé con mi hijo y me dijo que el profesor es un mentiroso porque si le dejaba muchas tareas (...) ahora ya no le doy el celular para que haga sus tareas"* (S. J. Q., 39 años).

4.1.2.2. Ansiedad

Si se desea profundizar en qué manifestación de la ansiedad es sobre la que recae el *phubbing* entonces es menester tener las nociones elementales sobre la *ansiedad*. En primer

lugar, puede entenderse como "un mecanismo de defensa fisiológico ante una amenaza, puede generar sensaciones desagradables como: preocupación, irritabilidad, inquietud, hipervigilancia o agitación" (p. 27, Chacón et al, 2021), estos mismos son tratados como trastornos de ansiedad, siendo estas patologías frecuentes de carácter mental. Para este punto, como explican los autores, la forma de identificar la ansiedad es mediante los síntomas que produce, en tanto es una afección de carácter psicológico, el principal punto de afectación es el ámbito subjetivo de un individuo.

Ahora, directamente no puede afirmarse con soltura que el *phubbing* es una causa y la ansiedad un efecto, como se ha explicado en la adicción, múltiples factores pueden tener influencia para llegar a un escenario donde esta patología se manifieste. Así mismo, la propia ansiedad puede llegar a ser como tal, dado a que el *phubbing* puede afectar a una persona de diversas formas. En la corriente del psicoanálisis, Freud (1971, Sierra et al, 2003) explica que pueden identificarse tres teorías sobre la ansiedad: la ansiedad real, la ansiedad neurótica y la ansiedad moral; la primera como consecuencia de la advertencia de un peligro real en el medio; la segunda tiene como base impulsos reprimidos que se relaciona con el peligro de un castigo (llevado así mediante recuerdos) a la expresión de dichos impulsos reprimidos; el tercero como la "vergüenza", o en términos del psicoanálisis, el super-yo ejerciendo coerción y control sobre el individuo. Estas teorías expuestas muestran, más que nada, el origen de la ansiedad, el objeto sobre el cual surge dicha patología; entonces, conviene identificar sobre cuál de estas recae el *phubbing*, teniendo como base la información recogida en la investigación.

Sobre la ansiedad real

Empleando como punto de partida para ese análisis las respuestas recogidas en la investigación se puede evidenciar que de las tres posibilidades antes mencionadas la que amerita ser descartada es la primera, es decir, no se ha observado una *ansiedad real* denominada así por Sigmund Freud, pues lo síntomas de ansiedad, a priori, no pueden ser consecuencia de un peligro real en el medio. Los niños y niñas no han experimentado dichos síntomas por considerar que un inminente peligro vulnerará contra ellos, pues el practicar el *phubbing* o el evitarlo por momentos no los llevó a una repercusión peligrosa inmediata.

> *"Cuando veo el celular, me siento normal, no me siento cansado y sigo con más energías hasta para ir con mis amigos"* (J. H. H., 9 años).

"Yo no me canso cuando uso el celular, sigo normal y mis ojos duran mucho tiempo y a mis amigos también les gusta jugar" (S. H. A., 8 años).

Sobre la ansiedad neurótica

Por otro lado, lo que sí se suscitó es que los niños y niñas experimentaron una *ansiedad neurótica*, pues los síntomas que experimentaron, como temblores, preocupación e inquietud, surgieron por impulsos reprimidos, estos debido a que la ansiedad surgía no por usar directamente un celular u otro dispositivo, sino que surge una vez que se deja de hacerlo; esto únicamente después de que exista un "castigo", no un peligro real propiamente, sino la remembranza de una mala experiencia. Para explicar de mejor manera, será identificar cuál ese impulso reprimido y cuál es su correspondiente "castigo".

De esa forma, uno de los efectos más evidentes de la práctica del *phubbing* es aquel referido a cómo el individuo, la persona humana, se desarrolla psicológicamente y cómo se desenvuelve en el día a día. Como se ha mostrado, el *phubbing*, como una práctica reiterada, al haberse convertido en una costumbre, en un hábito diario, que ocupa la atención de la persona mientras realiza actividades cotidianas (sea el hablar con otra persona o prestar atención en clases genera un estado de "normalidad", una línea continua de conductas que han de repetirse.

Aunque en un primer momento esta repetición de una conducta pareciera que carece de una fuerza "vinculante" a la psique del individuo, cuando es en realidad, lo contrario. Como indica Gonzales (2004), esto se puede relacionar a la corriente del conductismo en la psicología, pues es, entendido como una *enseñanza programada*, esta repetición tiene la característica de ser "motivadores intrínsecos (reforzadores sociales, básicamente), lo que implica proveer al estudiante de retroalimentación inmediata sobre cada realización" (p.16); se puede afirmar que existe una coerción imperativa de carácter subjetivo que modifica o conserva una conducta, que la hace constante en el estilo de vida de una persona.

Entonces, si la práctica del *phubbing* es reiterada y logra asentarse en el estilo de vida de una persona, eventualmente obtiene esa misma fuerza "vinculante" en su campo subjetivo; esto mismo con sus propios matices. Pero lo importante de este suceso subjetivo son los efectos que genera para la persona; la obligatoriedad de repetir la conducta, por un lado, mantienen la constante en la práctica de esa misma; por otro lado, el no cumplir con esa repetición, conlleva en la persona una "sanción", un resentimiento por romper con aquella normalidad que se construyó. Esto se traduce en que, al momento de no hacer uso del celular u otro dispositivo

análogo, mientras se realiza alguna actividad social, la persona tiende a sentir esa sanción o resentimiento.

> *"Todas las mañanas cuando despierto siempre debo jugar con mis amigos, sino juego, ellos me van a ganar (...) un día mi mamá me había quitado mi celular en la noche y al otro día no había jugado y estaba triste y renegando cuando estaba en mi colegio porque yo era perdedor ya, para mí ya había perdido y mis compañeros ya no se querían juntar conmigo"* (L. T. C. 9 años).

> *"Me pongo música en su celular de mi mama para hacer mis tareas, cuando no escucho yo siento que está mal mi tarea (...) mi mamá también escucha y vemos videos también cuando cocinamos, cuando no veo siempre me confundo con mis cosas"* (M. P. H., 9 años).

Este entendimiento de una conducta repetitiva es, por el momento, diferente a lo desarrollado sobre la adicción, pues es innegable que uno de los efectos de la adicción, como se abordó, es generar síntomas de ansiedad. El tener que marcar una diferencia entre estos surge porque en los casos evidenciados en la investigación no necesariamente ha existido la adicción en los niños u otras personas en practicar el *phubbing*, sino, también se ha visto que en casos más particulares el solo estilo de vida de la persona, el incluir el uso del celular de forma repetitiva, entendida como una "normalidad" sin ser propiamente una adicción, ha generado también síntomas de la ansiedad cuando se dejan de usar estos dispositivos.

> *"Cuando a veces el profesor nos quita el celular por estar viendo cuando estamos avanzando, estoy pensando solo en mi celular, no escucho al profesor y ya quiero que sea salida para que den otra vez (...) cuando mis papás me quitan también, hago rápido lo que me dicen que debo hacer para que me den mi celular"* (K. C. Q., 9 años).

Sobre la ansiedad moral

Además de ello, también se ha evidenciado que en los niños y niñas existe la *ansiedad moral*, esto en medida que colectivamente se ha construido una "normalidad" o estilo de vida que, a su vez, implica que un individuo debe contribuir y no romper la rigidez de lo que colectivamente se practica, pues eso mismo es lo que favorece a la cohesión del grupo.

Entonces, cabe observar que aquella normalidad de la que proviene la coerción, esa fuerza vinculante, proviene de los *otros*, proviene de la sociedad; sin embargo, debe separarse a aquellos que conforman ese grupo que rodea al individuo. En la mayoría de los casos, la *ansiedad moral* que experimentaron los y provino de una "vergüenza" generada por el qué pensarán sus congéneres acerca de no usar de las mismas formas y frecuencia un dispositivo móvil.

Con ello en mente, se puede afirmar que por un lado se tuvo influencia de los congéneres, principalmente, y a medida que socializan más con ellos, tienden a incluir con mayor avidez y constancia; es precisamente por el no divergir de un grupo contemporáneo con el cual pretenden convivir en sociedad. Aunque ello no significa que únicamente sea este grupo etario el que influya; en vista que el niño o niña se desarrolla en un medio familiar que lo introduce a la sociedad, que lo *socializa*.

> *"Como ya casi mis hijos mayores, todos tienen celular, mi hijito también quiere que le compre celular, dice que sus compañeritos ya tienen y él también quiere, me dice que no se quieren juntar con él por no tener celular para que se pasen videos, para que se tomen fotos (...) otros días le prestaba su papá su celular, ya también ya quiere que le demos todos los días, cuando no le da su papá está llorando (...) casi todos los días me dice que le compremos celular"* (T. H. H., 46 años).

Esta socialización primaria, siguiendo la línea de Berger y Luckmann (2003), inculca y enseña el rol social que cumple la persona; por demás, se entiende que se le enseña a cómo comportarse en sociedad, sobre cuáles son las normas sociales que ha de seguir. Esto implica que comportamientos como practicar el mismo *phubbing* son transmitidos también a los menores de los hogares como parte del proceso de socialización, es decir, de su crianza temprana.

> *"Agarra los celulares de sus hermanos y sabe manejar bien, sabe todo del celular, pero aún no le hemos comprado su propio celular, su papá le ha prometido que cuando cumpla 10 años le va a comprar su propio celular, pero debe seguir siendo obediente y sacar buenas notas en su escuela"* (L. A. S., 49 años).

> *"Aprendió solito a usar el celular, su papá se compró un celular, pero como no sabemos manejarlo, mi hijo nos ayuda y también lo agarra todas las veces, como ya*

*estamos aprendiendo, le vamos a comprar uno para él porque sus amigos también tienen" (*M. A. C., 39 años*).*

Aunque no es el punto principal abordar en este segmento la relación con los padres o la familia directamente, como mención vale rescatar que la *ansiedad moral* generada en los niños y niñas, está sujeto a esa diferenciación de personas que conforman el medio. De forma que, la ansiedad que se genera es debido a que los padres, esencialmente, son quienes marcan un baremo sobre el uso de dispositivos lo que implica que, si el infante no usa el dispositivo para distraerse, entonces los síntomas de ansiedad surgen, puesto que se reconoce la incompatibilidad con la familia, la divergencia en hábitos y conductas.

4.1.2.3. Alteraciones de conducta

Génesis de la alteración de la conducta

Como se ha entendido a lo largo del desarrollo de la investigación, el *phubbing* requiere lógicamente del uso del celular o un aparato similar que permita provocar una eventual desatención por otra persona; es por ello que es menester identificar al empleo de dicho dispositivo como el origen de la alteración de la conducta, de forma que se puede asociar a la práctica en la vida de los estudiantes.

En primera instancia, el uso desmedido del celular, en los términos que se ha abordado, especialmente cuando se trata de generar hábitos o una "fuerza vinculante", tiene impacto en cómo el individuo se relaciona con su entorno y consigo mismo. Rodríguez y Rodríguez (2016, en Calderón, 2022) menciona que a consecuencia de los nuevos hábitos del uso del celular, existen efectos identificables en el campo psicológico del individuo "a) la ansiedad por obtener la última marca de celular, b) el miedo a perderlo o dejarlo olvidado en casa, c) la necesidad de utilizarlo para resolver problemas, d) la desesperación por no recibir un mensaje o llamada, e) la ausencia de conectividad". Estos efectos descritos por los autores reflejan cómo el celular, al igual que otros dispositivos análogos, trasciende su función inicial de comunicación, para luego convertirse en un elemento que eventualmente condiciona la estabilidad emocional de los estudiantes y más aún cuando estos son niños, pues es así advertido con el miedo, su ansiedad o su desesperación.

Entonces, se queda entendido que el celular no solo cumple un rol funcional en la vida de las personas, sino que, una vez que se ha introducido en el estilo de vida de una persona,

con esa “fuerza vinculante”, su pérdida o desconexión genera estados de ansiedad y otros, con especial contraste en los niños, lo que sugiere un nivel significativo y considerable de dependencia emocional hacia este objeto, es decir el celular.

Con ello en mente, la alteración de la conducta comienza con la psicología del estudiante, mientras más joven, menor madurez emocional para enfrentar conflictos emocionales; por lo que, por ejemplo, la necesidad de utilizarlo para resolver problemas al que refiere el autor mencionado, se ha evidenciado con especial impacto en los resultados obtenidos en la investigación.

> *“Mi hijo cree que, si no busca la información en el celular, está mal su tarea y le pondrán mala nota, para todo quiere celular y si no tiene celular en su mano, no quiere hacer las tareas, se pone a llorar, tira todos sus cuadernos al piso y me dice que, por mi culpa por no darle el celular, va a tener malas notas” (*Y. P. C., 33 años).

En una perspectiva complementaria, Fischer y Felnhofer (2019, en Calderón, 2022) señalan que el uso de los teléfonos móviles en niños y adolescentes está asociado con factores de riesgo, como es evidente, que afectan a su bienestar emocional y también psicológico, por lo que se reincide en este aspecto con respecto a los anteriores autores. Entre los factores que explican se encuentran la correlación con estados depresivos, la somatización, es decir manifestar en dolores físicos un malestar mental, y la hostilidad o agresividad, tal como se ha mostrado anteriormente con las entrevistas.

> *“A veces me duele la espalda por estar agachado viendo el celular, pero me gusta y por eso me pongo de diferente forma y así no me duele nada, sino tengo mi celular no quiero ir a recoger a los animales”* (S. C.H., 37 años).

Este planteamiento se alinea con las propias observaciones de Calderón (2022), quien, en su experiencia con estudiantes, sostiene que aquel estudiante que no controla el uso del móvil “presenta una conducta emocional descontrolada, reacciona con ira, y está predispuesto a crear conflictos” (p. 27) lo que es una muestra en la realidad fenomenológica del efecto del *phubbing* en la alteración de la conducta. Esto pone en evidencia que el uso excesivo del celular en los , una vez generada esa “fuerza vinculante”, afecta en primera instancia: la estabilidad emocional; lo que implica posteriormente que tenga también un efecto concatenado en las interacciones sociales, al facilitar comportamientos que se pueden identificar como disruptivos y problemáticos en el entorno familiar y educativo.

"Mi hijo me hizo llamar con el profesor porque le había gritado por pedirle el celular que estaba usando en su clase, últimamente ha sido comportándose algo raro, se enoja cuando le decimos que ya no use el celular (...) no me quiere hacer caso cuando le digo que haga algo" (J. C. H., 37 años).

Entonces, el puente causal entre estos conflictos emocionales o psicológicos de un niño y el conflicto conductual que representa la alteración de la conducta, se encuentra en cómo la dificultad de controlar impulsos, observado en el celular, implica el modificar la conducta para satisfacer esos impulsos. Calderón (2022) describe que el abuso del celular puede generar *interferencias emocionales significativas*, indica "cuando existen factores que afectan la interferencia emocional, como el abuso y dificultad para controlar el impulso de utilizar el móvil, genera inflexibilidad, irritabilidad y reacciones impredecibles agresivas en el estudiante" (pp. 31-32). En ese entender, se debe considerar no solo la frecuencia de uso del dispositivo en un niño, sino también los efectos que su uso desmedido tiene sobre las capacidades de autorregulación emocional y comportamiento, es decir, lo que a futuro esa exposición constante generará en los niños.

La conducta alterada

Comprendido lo anterior, teóricamente es más fácil identificar cuáles son las conductas alteradas por practicar el *phubbing* en los niños, explicado así por Rodríguez y Rodríguez (2016) y los factores de riesgo identificados por Fischer y Felnhofer (2019), más aún si se observa que los celulares se han convertido en un elemento central en la vida de los estudiantes.

Sin embargo, dada la amplitud de bibliografía que hace referencia a las conductas alteradas, especialmente en la materia psiquiátrica, lo que se entenderá en la presente investigación por este concepto no es lo que en sentido estricto se hace referencia en investigaciones como las de Rabadán y Giménez (2012) que entra más en la esfera de trastornos de comportamiento por lo que se incluye la noción de una conducta antisocial. Puesto que los resultados de la investigación no inciden en conductas antisociales, sino, en mejor caso, de una conducta asocial, conviene adoptar un concepto diferente y más concreto de la conducta alterada, solo con el fin de poner en evidencia el rasgo más distintivo que se pretende destacar acerca de los efectos del phubbing sobre la conducta de los niños-estudiantes.

Para la comprensión de la expresión *alteración de la conducta*, es factible establecer que la conducta de un niño comprenderá aquellas acciones y comportamientos observables en

relación con estímulos de su exterior o, incluso, de su interior; ello demarca a una edad temprana la principal característica de encontrarse en formación. Piaget (en Vielma y Salas, 2000) indica que parte de esa formación o desarrollo de un menor, está íntimamente ligado a cómo en las etapas en las que atraviesa influye el entorno inmediato, ineludiblemente en interacción con un factor biológico. Por ello, importa que se considere que la *conducta* del niño, depende sobre cómo ha sido criado, cómo se relaciona con su entorno, su contexto social, su propia familia, pues así se tiene el resultado de cómo interacciona con el exterior y consigo mismo.

Ahora, para establecer la "alteración", se debe tener en principio un punto de referencia; en primer lugar, lo más usual es tener por entendido que la conducta de los niños se ajustan a un estándar o un común, lo que es considerado coloquialmente como *normal*, sujeto al contexto social-cultural, a su vez, es importante considerar las expectativas sobre la conducta de los hijos que tienen sus padres o criadores; en segundo lugar, la propia historia que construye el niño a través de su conducta el tiempo que ha vivido genera una "imagen" que permite realizar predicciones de su comportamiento. El primero es en sí una *normalidad colectiva o social*, mientras que el segundo es una *normalidad individual*, en ambos casos se entiende que existe en el comportamiento del o referencial que se demarca como "lo normal".

En la investigación se ha evidenciado una preferencia de algunos niños por la comunicación a través de dispositivos digitales, como el celular o las laptop, en lugar del diálogo cara a cara con familiares, pues frente a la dinámica estimulante de los aparatos el diálogo directo resulta ser más dificultoso, además de menos estimulante; ello se termina traduciendo en dificultades de los niños para ser partícipes de conversaciones prolongadas o establecer vínculos emocionales sólidos con familiares y compañeros. En otros casos, más frecuentes, los niños manifestaron incomodidad o desinterés ante situaciones que requieren interacción directa, así lo dejaron en claro al recurrir a respuestas breves o evitando el contacto visual.

> *"Antes de que mi esposo se comprara un celular, mi hijo jugaba con sus amigos, ahora no suelta para nada el celular (...) aprovecha cuando mis familiares me visitan, estoy hablando y me pide el celular y le doy para que no se ponga a llorar, no quiere jugar con sus primos y les quiere pegar si le molestan"* (L. C. P., 33 años).

En muchas ocasiones, los niños mostraron un manejo de sus relaciones más cohibido, pues al tener una forma de comunicación virtual y de especial estimulación visual-auditivo,

llegaron a sentirse inseguros o frustrados al no tener el control que sí poseen en entornos virtuales, es de ahí que su conducta se ve con matices de insociabilidad. De este modo, la alteración de la conducta infantil no solo se manifiesta en cambios individuales, sino que también puede generar progresivamente como se ha observado, patrones de aislamiento que afectan su desarrollo social a largo plazo, lo que es altamente perjudicial tratándose de niños.

4.1.2.4. Identidad personal

Tomando en cuenta la relevancia de las interacciones sociales en la construcción identitaria, se puede afirmar que la identidad personal no se reduce únicamente a una cuestión biológica, sino que es también el resultado de un proceso continuo de socialización, lo que marca una incidencia ampliamente trascendente durante los primeros años de vida de una persona. En esta línea, Páramo (2008) se la que la identidad se entiende como "las características que posee un individuo, mediante las cuales es conocido. Sin desconocer los aspectos biológicos que la conforman, buena parte de la identidad personal la formamos a partir de las interacciones sociales que comienzan con la familia, en la escuela y con la gente que se conoce a lo largo de la vida" (p. 541). Esto implica que su configuración se inicia en el entorno familiar, se fortalece en la escuela y se enriquece a lo largo de la vida, lo que permite concluir que la identidad personal no es un rasgo estático, sino una construcción dependiente de las experiencias y relaciones establecidas con los demás, donde todos los elementos que configuran el modo de vida de un niño.

Siguiendo esta línea y considerando la diversidad de enfoques en el estudio de la identidad para tener una mejor comprensión sobre cómo el *phubbing* se involucra lo que se conoce por la identidad de un niño, Vera y Valenzuela (2012) retoman la clasificación propuesta por Brewer para distinguir distintos usos del concepto. En primer lugar, se encuentra la identidad vinculada al autoconcepto, que abarca categorías como la identidad de género, racial, étnica y cultural, un punto un tanto menos percibido en su relación con el *phubbing*. En segundo lugar, la identidad puede derivarse de las relaciones interpersonales, en función de los roles que el individuo desempeña en distintos contextos, incluso aquellos que son digitales o virtuales. Un tercer enfoque la define como la percepción del Yo dentro de una unidad social o grupo amplio, lo que remite a la forma en que los individuos se conciben a sí mismos en función de su pertenencia a un colectivo. Finalmente, el proceso identitario también puede implicar la construcción activa de la identidad del grupo, lo que se observa en la participación política y en proyectos que buscan fortalecer la cohesión colectiva. Esta categorización

evidencia que la identidad no es un concepto homogéneo, sino que responde a múltiples dimensiones que interactúan entre sí.

La trascendencia de comprender la diversidad de enfoques y concepciones de la identidad, especialmente en los niños, es que propone una barrera para poder focalizar el estudio en base a los resultados a conclusiones comprensibles, pues incluso aplicando la categorización referida por Brewer, existe una superposición de categorías en base a las respuestas, por ejemplo, si un niño refiere que parte de su vida, de cómo se percibe y cómo lo conocen sus amigos, será un reflejo integral de varias categorías antes descritas; aunque no menos importante, es menester adoptar un enfoque que permita diferenciar esos espacios.

Es así que, si se emplea el Enfoque de Personalidad y de Estructura Social (EPES) entonces es más apropiado para desarrollar un entendimiento comprensivo de la identidad en los niños conjuntamente con los procesos implicados en su desarrollo, especialmente cuando se desea observar la presencia del *phubbing* en la personalidad de los niños.

En esa perspectiva, la identidad personal puede entenderse a través de tres niveles dentro de la realidad social, lo que facilita su entendimiento, según Côté y Levine (2002) y Jenkins (2004), en Vera y Valenzuela (2012), el primer nivel de la personalidad es aquel que se centra en los procesos intrapsíquicos y en la construcción de la individualidad. Es decir, que la construcción de la identidad es por el momento una cuestión reflexiva sobre el *yo*, en la que el niño piensa sobre sí mismo y sobre quien es. Aunque este nivel no involucra directamente la interacción con otras personas, la introducción del *phubbing* significa únicamente la reflexión del yo considerando el uso constante del celular siendo una forma de ignorar al resto y alrededor.

"Antes, mi hijo de 8 años jugaba con sus amigas en los árboles, pero desde que sabe usar mi celular, solo quiere jugar con eso (...) cuando vamos a la casa de mis suegros, se va a sentar a un rincón y se pone jugar con el celular, no quiere hablar con sus primos ni con nadie. Me preocupa que no se quiera juntar con nadie por estar en el celular" (M. Q., F., 35 años).

El segundo nivel, el de las interacciones, examina aquellos patrones de comportamiento en los encuentros cotidianos dentro de distintos ámbitos, así como la familia y la escuela. Esto se refuerza con el Interaccionismo Simbólico, pues explica cómo los individuos gestionan su imagen a través de estrategias de presentación de ese yo construido en el primer nivel (Goffman, 1969). La *identidad* surge en este nivel como un ajuste entre las prescripciones

sociales y la singularidad biográfica del individuo, influida por la socialización secundaria (Berger & Luckmann, 2003). En este nivel, por fin se ve expresamente como el *phubbing* cobra un impacto ampliamente considerable si se toma en cuenta la interacción de los pares. En la investigación se ha descubierto que, cuando los pares, es decir, los niños, compañeros, amigos, hermanos, primos, etc. practican el phubbing, entonces el individuo asocia su identidad con la configuración de ese entorno.

> *"Mi hijo de 9 años siempre está jugando con su celular en la escuela cuando es recreo, y también juega cuando llega a la casa (...) sus amigos también juegan, y cuando se juntan a jugar fútbol solo hablan de juegos y videos"* (M. G. H., 35 años).

> *"Mi hijo de 8 años siempre me está pidiendo mi celular en la mesa, y cuando se la doy, se pone a jugar y no nos habla y no habla con nadie. Sus primos también están igual, no quieren soltar el celular (...) cuando se juntan, solo juegan con sus celulares. (...) no sé qué hacer para que ya no pida el celular"* (L. C. Q., 32 años).

En esta línea, reforzando la colectividad de la segunda fase, que versa de interacciones en un círculo social específico, Turner (1990, en Páramo, 2008) afirma que:

> "Así como he sostenido la idea de que la identidad es producto en gran medida de la interacción social, también es posible suponer que estas influencias sociales y culturales pueden dar lugar a identidades colectivas derivadas de las contingencias que nos llevan a identificarnos como pertenecientes o afiliados a un entorno social significativo como la familia, la religión, la escuela, etc. (...) conjuntamente con el significado valorativo y emocional asociado a esta pertenencia" (p. 542).

A partir de ello, es posible sostener que la identidad no solo se moldea desde la individualidad, sino también a partir del sentido de comunidad que el individuo construye en función de sus experiencias y relaciones más cercanas; entonces, si dichas interacciones se hacen a través del celular o si se hacen con una importante presencia del celular, entonces esas experiencias se caracterizan también por el *phubbing*.

Finalmente, el nivel socio-estructural o institucional, que es el nivel más amplio, se refiere a los sistemas normativos que organizan la sociedad. En este nivel se configura una suerte *identidad social*, no como la "identidad de la sociedad", sino que debe ser entendida como el resultado de la reflexión del individuo sobre su posición en la estructura social y los

valores colectivos que lo rodean (Côté & Levine, 2002, en Vera y Valenzuela 2012). Para este punto, es más claro ver que los niños ya no solo aprenden de sus pares a practicar el *phubbing* como parte normal de su vida; sino que también se identifican con una comunidad, con una normalidad que es parte de la sociedad en general. Uno de los efectos de internalizar o de llegar a esta etapa, considerando el *phubbing*, es de considerar como raro o ajeno a quien no sea semejante en dicha práctica.

> *"En la escuela, los niños siempre están hablando sobre juegos que han descargado en sus celulares y en qué nivel van, si saben jugar o no (...) mi hijo me pide siempre que le recargue para que juegue sus juegos y me preocupa que se esté haciendo una adicta" (A. R. Q., 35 años).*

> *"Cuando mi hijo de 9 años se junta con sus amigos, siempre están jugando con sus celulares. No quieren jugar fútbol como antes (...) antes jugaba trompo y soldaditos, ahora me dice que eso es aburrido. Está preocupándome porque se pone terco cuando le digo que ya no juegue con el celular" (J. M., 40 años).*

Ahora bien, desde una perspectiva social, la identidad no es un elemento preexistente en el individuo, sino el resultado de un proceso dinámico influenciado por las interacciones con los demás, que se puede resumir en un "no se nace, se hace". Por ello, Burr (1995, en Páramo, 2008) sostiene que "nuestras identidades son construidas y no descubiertas" (p. 541), lo que refuerza la idea central del construccionismo de la identidad, tomado ahora como el enfoque más sólido y ampliamente aceptado frente al naturalismo. Esto implica que la identidad surge a partir de los encuentros y relaciones sociales, en un proceso continuo en el que los individuos negocian y redefinen su sentido de sí mismos en función del contexto en el que se desenvuelven. Así, lejos que de que el *phubbing* sea una mera práctica en el día a día, en realidad, debido a su frecuencia, al contexto en el que se practica y al entorno social que refuerza esa conducta, se ha evidenciado en la investigación, que es parte de la construcción de la identidad de un niño, más aún en una fase de desarrollo de tal impacto.

> *"Antes mi niño me pedía carritos y tiros para jugar con sus amigos, ahora desde que casi a todos sus compañeros sus papás le dan el celular, él también me pide, cuando le digo que como premio de que me ayude a cuidar a su hermanito le voy a comprar un carro nuevo, él me dice que quiere un celular o que le preste todos los días para que así pueda ver videos como sus amigos" (R. Q. Q., 46 años)*

En la investigación se ha evidenciado que los niños expresaron que el uso frecuente de celulares por parte de sus padres durante interacciones clave, como comidas, momentos de juego o conversaciones sobre su día, genera en ellos una percepción de falta de importancia a ellos dentro de la familia, por ejemplo, que mientras cuenten alguna anécdota durante el almuerzo o cena, los padres o uno de ellos, presten más atención a su celular. De sus respuestas también se advierte que, ante la indiferencia aparente de sus padres, buscan un refugio emocional y psicológico en el mundo digital, lo que termina siendo una forma de replicar la misma conducta que observan en casa de sus padres. Esta evidencia refuerza la idea de que la identidad infantil se forma en función de los modelos que los niños tienen en su entorno social inmediato y por lo tanto lo internalizan, lo que, en este caso, evidencia la influencia del *phubbing* en la construcción de su autoimagen y en la forma en que aprenden a relacionarse con los demás en base a las primeras imitaciones a los padres.

> *"Mi papá en la noche llega cansado de su trabajo y cuando le cuento algo, no me escucha porque está viendo fútbol en su celular y dice que le diga en otro momento porque está cansado (...) por eso mejor me quedo viendo con él y cuando se queda dormido yo quedo con su celular para seguir viendo" (T. C. Q., 9 años).*

Así mismo, se ha advertido que varios niños poseen una autopercepción influenciada por las tendencias virales que consumen en redes sociales, como YouTube al ver videos. Ya no se trata únicamente de adoptar referencias culturales tradicionales, como la familia o la escuela, sino que, por el uso del celular y el internet, llegan a construir una identidad en función de lo que es popular en internet en un momento determinado. Esta dinámica los lleva a imitar expresiones, gestos y actitudes de influencers o personajes de ficción que perciben desde las redes sociales que son las que captan más su atención al momento de practicar el *phubbing*, de forma que los incorporan en su vida cotidiana como elementos propios de su personalidad. Por otro lado, según han señalado los padres entrevistados, se sabe que sus hijos tienden a comunicarse cada vez más con abreviaciones, emojis o frases características de las redes sociales, es decir una nueva jerga para las nuevas generaciones, incluso en interacciones cara a cara.

> *"Desde que agarra el celular me habla con otras palabras muy extrañas y cuando le pregunto que significa, me dice que todos lo hablan y es que es normal (...) muchas veces me ha dicho oye mana que estas cocinando, a sus hermanas les dicen mana préstame algo, en todo usa mana y hasta cansada ya me tiene"J. P. S., 38 años).*

“ Mi hijo se suele llamar amix a sus amigos, no les llama por sus nombres, les dice compas, broww a veces les dice chiques (...) me parece raro que este empezando a hablar asi, en ocasiones no entiendo lo que quiere decir, el celular me lo está cambiandl” (H. D. C., 33 años).

Por lo evidenciado, la investigación evidencia que el *phubbing* no solo influye en la manera en que los niños perciben a sus padres, sino también en cómo se perciben ellos a sí mismos. En algunos casos, los niños han manifestado que sentirse cómodos con la tecnología al estar rodeados de ella, les da una sensación de control y reconocimiento dentro de su entorno familiar y social. Para ellos, entonces, la identidad no se configura únicamente a través del contacto directo con sus padres, sino también mediante la construcción de una presencia digital, como lo son los celulares y otros aparatos, que los consideran esenciales para su integración y validación en su contexto. Así, el uso del teléfono móvil deja de ser solo un medio de distracción o entretenimiento meramente a una temprana edad, y se convierte en una herramienta mediante la cual los niños articulan su sentido de sí mismos en el mundo contemporáneo, pues introducen a los celulares como parte de su estilo de vida, tanto propio, como el de su sociedad.

4.1.3. Educativos

4.1.3.1. Aprendizaje

El aprendizaje en los niños está estrechamente vinculado a un concepto que en los últimos años está siendo ampliamente aceptado, que procede de las neurociencias en la pedagogía: la plasticidad neural; este es un fenómeno que consiste en la capacidad de modificación de las redes neuronales a lo largo del desarrollo individual, de ahí que se le atribuya una capacidad plástica. Esta capacidad del cerebro no solo facilita la adquisición de nuevas habilidades, sino que también se ha descubierto en otras investigaciones, que responde a las condiciones ambientales y a la estimulación externa, es decir a estímulos que provienen del contexto, sea natural o social. Según Gago y Elgier (2018), la plasticidad neural permite la interacción entre el genoma y el ambiente, lo que posibilita una adaptación continua y constante del individuo a su contexto; por ello mismo se le puede identificar con una resiliencia biológica del cerebro en una íntima interacción con el medio. En este sentido, no es ajeno que esta capacidad tenga influencia en el aprendizaje infantil, pues se comprende así que no es un

proceso rígido, sino dinámico y evolutivo, influenciado por los estímulos recibidos de la familia, así como de la escuela, que es una forma en que se modelan las conexiones cerebrales.

Entonces, en este punto la cuestión que orbita es sobre cuál es la relación de esta plasticidad neural con el *phubbing*, la respuesta se aprecia en poder identificar al *phubbing* como una conducta que, como se ha explicado, es un factor que se encuentra en el contexto social, que es imitado, practicado y que marca una influencia sobre el comportamiento de un niño. Con ello en cuenta, implica que los niños no solo aprenden mediante la repetición o la instrucción explícita, sino también a través de la experiencia y la exposición a distintos escenarios que favorecen la modificación neuronal (Justel y Díaz, 2012), es decir, los niños también aprenden del *phubbing*, aunque ello no significa que en toda su dimensión sea algo positivo.

> "*(...) he notado que no es solo eso, sino que cuando ve a su papá o a mí usando el celular mientras hablamos, él hace lo mismo. Es como que ya no tiene el mismo interés de escuchar, como que se acostumbró a que todo lo encuentra en el internet en esas páginas*" (D. Q. H., 39 a

Se aprecia en la entrevista y en otras de la investigación una conducta fundamental: la imitación; uno de los mecanismos que facilitan este tipo de aprendizaje es la activación de las "neuronas espejo", las cuales dese n un rol clave en la imitación y la comprensión de las acciones ajenas de un ni por lo que imita lo que ve "en el espejo". Arboccó de los Heros (2016) explica que estas neuronas se activan tanto al ejecutar una acción como al observar a otro realizarla, lo que sugiere su papel en el desarrollo de la empatía y la teoría de la mente, que es altamente útil para comprender a la *phubbing* como una forma de imitación de los niños a los padres. En consecuencia, la existencia de este sistema neuronal que se explica de manera teórica, no solo contribuye a la adquisición de habilidades por imitación, como la facilidad por la tecnología o la desatención al interlocutor por el celular, sino que también incide en la interacción social, la regulación de actitudes del niño y la construcción del consenso en entornos colectivos (Pineda, 2016), pues esto último es lo que demarca esa "normalidad" de la que se ha hablado.

> "*(...) Yo le digo que primero escuche, que es de mala educación ignorar, pero él me dice que su papá también lo hace, y ya no sabía qué decirle (...) es que cree que es normal tener el celular y el internet (...) le conté que hace unos años nadie tenía celular,*

hace poco no más tenemos internet porque del celular de su papá me comparte" (F. C. Q., 41 años).

La herramienta del aprendizaje y el phubbing

Se ha apreciado que el fenómeno del *phubbing* no se ha limitado a la imitación, sino que en su práctica se ha observado que es también una consecuencia de que la tecnología sea una herramienta para el aprendizaje. Innegablemente, los celulares con conexión a internet tienen una gran ventaja acerca de la inmediatez de la información, lo que se constituye en una gran herramienta para tareas sencillas como, buscar información, hacer tareas, tener asistencia para reforzar conocimientos, etc. Estos son actos que han sido frecuentemente mencionados en la investigación, esto es, los usos que los niños, y en aparte los padres, le han dado a los celulares.

"*Mi hijo usa el celular para ver videos de tareas (...) A veces yo le ayudo, pero casi siempre el solo busca lo que necesita, me dice que en YouTube hay muchas explicaciones más fáciles que las de su profesor (...) También usa el celular para hacer preguntas en el Google cuando no sabe algo y no sabemos que es"* (M. J. L. V., 36 años).

"Yo le doy el celular a mi hijo cuando tiene que hacer tareas porque así lo hace más rápido. Él solo así busca información, pero también le gusta jugar después" (S. A. P. R., 40 años).

"Yo uso el celular para hacer la tarea, uso el Google para buscar. A veces veo videos que explican los problemas de matemáticas o cómo hacer dibujos. (...) También lo uso para jugar los juegos del Facebook de mi mamá" (A. L. M., 9 a

Esto muestra una realidad en el estilo de vida moderno de los niños en el que la tecnología es una herramienta para el aprendizaje, así como para el entretenimiento; sin embargo, este apego a los celulares, notablemente, no tiene únicamente efectos positivos, puesto que también puede advertirse un uso indebido de los celulares que terminan reforzando la práctica del *phubbing*, a pesar que en un inicio su uso sea con el fin educativo.

"*Me parece bueno, pero noto que se distrae fácil, se pone a ver otras cosas y luego dice que está aprendiendo cuando en realidad está viendo dibujos. A mí me gusta que use*

el celular para aprender, pero también veo que a veces se acostumbra a no esforzarse, porque todo lo tiene rápido en la pantalla." (S. A. P. R., 40 años).

"(...) El problema es que, aunque empieza con algo de su profesor de su tarea que les han dejado, luego se distrae y se pone a ver otras cosas (...) A veces, en lugar de escribir las respuestas, copia lo que encuentra sin pensar mucho." (M. L. V., 36 años).

Si bien los celulares ofrecen un acceso inmediato a la información y facilita el aprendizaje, también conlleva riesgos que pueden desviar su propósito origina, que es ciertamente uno educativo; las observaciones de los padres reflejan que, aunque los niños inician su uso con fines académicos, la facilidad de acceso a otros contenidos los lleva con frecuencia a la distracción, reforzando hábitos que limitan su potencial esfuerzo cognitivo y favorecen la dependencia tecnológica, así como el refuerzo de la práctica del *phubbing*. En este contexto, el *phubbing* no solo emerge, vista así en la investigación, como una consecuencia del uso excesivo del celular, sino también es percibida como un factor que altera la forma en que los niños interactúan con la tecnología y su entorno social.

4.1.3.2. Rendimiento académico

En un punto más concreto, relacionado al aprendizaje dentro de un sistema educativo, es imposible no observar la relación que se tiene del *phubbing* con el rendimiento académico, entendiéndolo como una esfera más amplia que las calificaciones, pues en el rendimiento se aprecia, más allá de las notas, no el fin sino los medios, es decir, el proceso en sí.

Se puede explicar que dentro del rendimiento académico son tomados en consideración aspectos como la actitud dentro de la clase, la capacidad de atención, el ánimo por desarrollar actividades, la persistencia o constancia en clases, etc. Estos permiten apreciar que el rendimiento no se reduce a un número final, sino que las actitudes y comportamientos que componen el proceso de aprender en un entorno académico pueden ser afectados por el *phubbing*.

Se ha observado que cuando los hábitos del sueño se ven desregulados, por horarios desordenados, pueden surgir trastornos del sueño, tal como se abordó en su propio apartado; lo que termina perjudicando el rendimiento del niño al afectar distintas funciones cognitivas que se requieren, no solo para aprender, sino para que el proceso de aprendizaje sea satisfactorio y llevadero. Algunas disfunciones posibles que se han señalado teóricamente son la alteración de la capacidad de juicio, la disminución de la flexibilidad cognitiva, las alteraciones del humor,

como la irritabilidad y el enojo, la fatiga excesiva y presencia de algo denominado "microsue involuntarios, así mismo el tiempo de reacción se prolonga, además aparece el enlentecimiento cognitivo, entre muchos otros (Carillo-Mora et al., 2013, en Araya-Pizarro y Espinoza, 2020).

Este aporte no se estanca en la teoría, pues en la investigación se han advertido que esas llamadas disfunciones han sido presentes en el comportamiento de los niños cuando practican el *phubbing*; aunque es menester precisar que los niños no han tenido una capacidad reflexiva suficiente que permita reconocer estos indicios, sino que los padres han sido las principales fuentes de información para reconocer tales signos.

> "*(...) Cuando duerme tarde, en la mañana está de mal humor, no quiere levantarse y se pone irritable, yo le digo que para que se queda hasta tarde, eso pasa por estar viendo videos en el celular hasta tarde. (...) Sí me ha dicho que en la escuela le cuesta prestar atención o que se aburre rápido (...) Antes no era así, pero desde que usa más el celular, es más difícil que se duerma a la hora que debería*" (M. R. P., 39 a

> "*Cuando no ha dormido bien, se le nota lento, se queda pensando mucho antes de responder cuando le pregunto algo, está como tonto pues (...) en la escuela el profesor me ha dicho que hay días en los que parece distraído, ha varias mamás nos ha dicho eso*" (D).

> "*(...) A veces me preocupa porque lo he visto quedarse dormido con el celular de su papá en la mano. En la mañana ni recuerda bien a qué hora se durmió y le enojo de eso, porque sabe que no debe hacerlo. Luego en el colegio, el profesor me ha dicho que se ve cansado, y hasta ha pasado que en clase se queda como ido, como si estuviera desconectado por ratos y a mí me enoja el profesor*" (C. M. T., 38 a

4.1.3.3. Calificaciones

Como se ha mencionado, el número que intente definir el éxito de aprendizaje no es relevante para realmente estudiar el comportamiento de un niño con respecto a su educación; ello mismo es considerado generalmente en las nuevas corrientes de la pedagogía, pues así se evita generar cuadros de estrés o ansiedad por obtener una buena calificación y se redirecciona el esfuerzo en aprender en el proceso.

Considerando ello, la práctica del *phubbing* en la presente investigación no ha mostrado considerables cambios sobre las calificaciones de los niños, pues, además de que el uso del celular es en su mayor parte bien controlado por los padres; para que se llegue a dar una situación de calificaciones bajas en un estudiante, intervienen directos factores, desde la educación inicial, el acompañamiento, aplicación de una estrategia pedagógica adecuada, la alimentación, la convivencia familiar, etc. De forma que asociar alguna fluctuación en las calificaciones al *phubbing* sería determinar el resultado de una combinación de factores a una simple respuesta de un solo estímulo.

> "*No he notado que el celular afecte sus notas, siempre ha sido un estudiante regular y sigue con las mismas calificaciones de antes (...) Sí bajan o suben, pero poco, no ha sacado una C, solo a veces ha tenido una B, pero después lo ha subido a una A*" (L. A. M. R., 37 años).

> "*Las notas de mi hijo no han cambiado por usar el celular, en la escuela le va igual que siempre, porque solo usa el celular en la casa, a veces para hacer tareas o jugar, pero no mucho*" (J. C. A., 41 a

> "*Hasta ahora, sus calificaciones siguen estables, su profesor me ha dicho que está en un buen avance, solo tuvo una B en educación física (...) No he visto que el uso del celular haga diferencia en eso (...)Si baja una nota, suele ser porque no estudió o también porque yo no le ayudé en casa porque con su papá estamos ocupados también, pero no por el celular*" (S. U. P. V., 39 a

Sin embargo, de todas formas, estos hallazgos refuerzan la tesis de que cuando la práctica del *phubbing* es controlada, principalmente en el hogar, así como siendo inexistente en el aula, entonces los efectos dañinos que se han observado en otros aspectos, son reducidos, demostrándose la importancia de tener una gran responsabilidad sobre el uso del celular y otros dispositivos con la capacidad de captar la atención de un infante con tanta intensidad.

4.1.3.4. Asignaturas preferidas

Sobre este aspecto, de igual forma, no existen cambios significativos sobre la predisposición o preferencia de los niños hacia algún curso mayoritariamente; es decir, las variaciones que existe sobre esta preferencia no orbita sobre la práctica o no del *phubbing*,

pues, así como con las calificaciones, se debe considerar con mayor prevalencia otros factores como el acompañamiento, opiniones de la familia, estimulación temprana, etc.

Por ese motivo no se puede establecer que el *phubbing* tenga un impacto profundo sobre la decisión de preferir algún curso; sin embargo, aunque las respuestas en la investigación han sido variadas, se puede atisbar que la práctica del *phubbing* ha tenido cierta participación en el gusto de los niños por una u otra asignatura. Ello no quiere decir que se ha encontrado una influencia que marque a una asignatura preferida de los niños en general, sino que la elección individual de cada niño, que no configura una moda, está motivada por distintos motivos.

> "*A mí me gusta Ciencia y Tecnología, porque busco en el celular de mi papá cuando estoy en mi casa (...) A veces el profesor explica, pero es difícil y no me sale, entonces en mi casa lo busco en videos o pregunto en el Google (...) En clase no usamos celular, pero en mi casa sí, así termino más rápido la tarea y el profesor me pone bien*" (J. R. T., 8 años).

> "*Me gusta Comunicación porque hay que escribir y leer (...) leo cosas en el celular también (...) A veces cuando estoy en casa veo historias o cosas que me gustan, y cuando en clase nos piden escribir algo, ya tengo ideas y cosas que recuerdo porque vi antes algo en internet (...) También a veces busco palabras que no entiendo*" (M. R. P. L., 9 años).

> "*A mí me gusta Educación Física porque no hay que estar sentado todo el rato y no me aburro. En las otras clases me distraigo más porque me da sueño o porque me dan ganas de ver el celular, pero en Educación Física no porque nos movemos y jugamos (...) Cuando veo videos en internet, veo trucos de deportes o ejercicios y después los intento hacer en la clase*" .

Entonces, recabado ello, puede afirmarse que la incidencia de una práctica del *phubbing* tiene influencia sobre los gustos y preferencias de los niños, cada uno sobre aspectos diferentes, especialmente por estar en gran contacto con la tecnología, lo que facilita la búsqueda de información, esencialmente, por ello se ha visto la preferencia por cursos como Ciencia y Tecnología, Comunicación y Educación Física, al tratarse de asignaturas en las que la búsqueda de información es una estrategia que facilita su aprendizaje.

4.2. LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN RELACIÓN CON EL USO DE DISPOSITIVOS MOVILES

4.2.1. Familiar

4.2.1.1. Comunicación

El paso fundamental para el proceso de socialización de una persona, con mayor razón de un niño, es la comunicación; aunque se podría realizar a continuación un desarrollo amplio sobre la comunicación en la infancia, conviene tomar como base los conocimientos comunes que se tiene para así poder poner en foco la presencia del *phubbing* como conducta de los niños en la comunicación que este grupo ejercita.

El mundo actual en el que los niños se desarrollan posee una característica importante y revolucionaria en comparación a otras épocas, que es la existencia de la comunicación instantánea en largas distancias con el uso del internet; lo que, a todas luces, es una ventaja como herramienta y es una opción muy atractiva en el entretenimiento y ocio; sin embargo, dichas virtudes no son lo único que conforma al conjunto de efectos que trae. Precisamente es esa hiperconectividad, esa comunicación instantánea, la que ha transformado profundamente la dinámica de las relaciones interpersonales, generando un fenómeno en el que la comunicación digital tiene gran influencia en la interacción cara a cara, haciéndola más rápida, por lo tanto, más estimulante o satisfactoria. En este sentido, Zapata et al. (2015, en Calderón, 2022) sostienen que el *phubbing* sí afecta los vínculos interpersonales al hacer que las personas ignoren a quienes los rodean, priorizando el uso del móvil sobre la interacción presencial, como se entiende que funciona el *phubbing*. En consecuencia, este comportamiento no solo fomenta una suerte de aislamiento individual en las personas, y con mayor fuerza en los niños, sino que también impacta negativamente en la vida familiar, puesto que genera una sensación de soledad y otras afectaciones emocionales dentro del núcleo cercano, como el aislamiento, el resentimiento y la apatía.

> *"Mis hijos me dicen que es mejor hablar por celular porque es más divertido, se pueden usar emojis, stickers, se pueden mandar fotos con caritas graciosas, se pueden enviar audios (...) así ya no les quita tiempo conversar por celular (...) en mi casa tambien me dicen que les debo llamar por celular y no estar gritando para que vengan a comer"* (D. Q. T., 35 años).

Así, se puede afirmar que el uso excesivo de la tecnología no solo cambia la forma en que las personas, especialmente los niños, se relacionan, sino que además, debilita los lazos afectivos que tradicionalmente se construían a partir de la convivencia directa, de una conversación cara a cara.

Esa preferencia por la comunicación digital ha reducido la espontaneidad en conversaciones dentro del hogar, mientras más se usa el celular tanto por padres como por hijos, más reducida es la espontaneidad, afectando la capacidad del niño para desarrollar habilidades conversacionales esenciales, como la argumentación, la escucha activa y la adaptación al lenguaje no verbal que es importante cuando se considera que se requiere contacto visual entre interlocutores. Como resultado, se ha observado que algunos niños tienden a responder con monosílabos o a evitar diálogos extensos cuando se les habla en persona, priorizando su atención a una ventana digital, incluso cuando los interlocutores están físicamente presentes; algo que ha sido tan solo identificado por los padres como *distracción*.

> *"Veo que mi hijo se ha vuelto muy distraído, cuando le hablo siento que no me escucha, parece que está pensando en otra cosa (...) quiero que me cuente como le ha ido en el colegio apenas regresa, pero solo me pregunta si le puedo prestar el celular (...) cuando le quiero dar cariño, se enoja y me dice que no lo moleste (...) antes no era así, ya no sé qué hacer con mi hijo, a veces pienso que es porque está creciendo" (F. C. Q., 41 años).*

Por otro lado, la preeminencia de los espacios virtuales como principales escenarios de interacción ha consolidado una forma de comunicación diferente con pros y contras, más el contra que más resalta es el distanciamiento emocional que produce entre quienes se encuentran en un mismo espacio físico. En este contexto, Calderón (2022) cita a Serrano y a Lorca, quienes señalan que la tecnología y el acceso constante al internet, han dado lugar a una fragmentación social, donde las personas, aunque conectadas digitalmente, experimentan un divisionismo que afecta finalmente la cohesión social. Esto sugiere que, a pesar de las ventajas de la conectividad inmediata, la comunicación significativamente se ha visto afectada, ya que la interacción en línea no siempre logra suplir la riqueza expresiva de la comunicación presencial, con especial atención en una relación de socialización entre los hijos y los padres.

Los hijos muestran dificultades para identificar y responder adecuadamente a las emociones de los demás cuando interactúan en persona, puesto que no reciben los mismos

estímulos visuales y auditivos que tienen cuando la comunicación está mediada por pantallas, donde las reacciones suelen ser simplificadas a emojis o respuestas breves, así como a colores o sonidos llamativos. Esto, se puede notar, ha llevado a una disminución en la práctica de la empatía, pues los niños tienen menos oportunidades para interpretar el lenguaje corporal o el tono de voz, elementos esenciales en la construcción de vínculos emocionales sólidos. Como resultado, algunos niños han desarrollado una tendencia a evitar conversaciones profundas, optando por interacciones breves; en algunos casos, más apartados, a reacciones más sumisas y desentendidas.

> *"Siento que desde que mi hijo anda más pendiente del celular no me quiere recibir los abrazos que antes le daba, no le gusta que le dé mimos porque que es vergonzoso, que es eso es lo parq los bebés (...) le hablé varias veces que es importante que le de cariño y no sabe que responderme, siento que le incomoda, que no le gusta" (L. K. P., 37 años).*

> *"Siento que necesito pasar más tiempo con mi hijo, pero muchas veces tengo trabajo y a veces le llevo y para que no me moleste está con mi celular*" (S. U. P. V., 39 a

4.2.1.2. Alejamiento

Para abordar este fenómeno dentro de la esfera familiar, se ha preferido emplear el término *alejamiento* en lugar de aislamiento, inhibición o timidez, que pueden ser encontradas en textos de investigación social y psicológica sobre la niñez; el motivo de esta distinción se sostiene en los hallazgos de la investigación, puesto que son relativos a conductas que no se incorporan completamente en dichos términos, aunque comparten características.

Explican, por ejemplo, Nunes et al (2012) que la inhibición se refiere a "la predisposición de temperamento, de base biológica, de responder a situaciones, objetos o personas no miembros de la familia, con conductas asustadizas, evasivas o temerosas que se puede observar a través de signos de ansiedad, desorientación y estrés" (p. 125); por otro lado, los autores también hacen referencia a la timidez, como una manifestación de una conducta de inhibición, además de que el aislamiento "se refiere a una separación del grupo, pero que no resulta de iniciativa del sino de situaciones de rechazo por parte de los c ros" (p. 126). Estos conceptos permiten notar que tales términos hacen referencia a fenómenos con mucho mayor arraigo en la personalidad de un niño, así como representan una afectación psicológica mucho más compleja.

De manera concisa, se ha adoptado el *alejamiento* en la investigación como una conducta de apartamiento o separación, de cortos periodos de tiempo, de los grupos sociales esenciales, como lo es la familia; el quid de este aspecto está en conocer el motor que empuja a adoptar dicha conducta, el cual, se ha descubierto, está íntimamente ligado a la práctica del phubbing. Indican Lam et al. (2011, en Capilla y Cubo, 2017) que los jóvenes, vale decir también los niños, puesto a su característica común de ser fácilmente influenciables, que con un uso inapropiado de Internet y el celular pueden llegar a desarrollar disfunciones de carácter personal, familiares y social.

Se ha identificado en la investigación que aquellos niños que practican el *phubbing*, más aún cuando es consecuencia de imitar el *pphubbing*, tienden a reforzar la desconexión con su entorno inmediato, esa desconexión de la que se habló en el apartado sobre la comunicación; ello se ha evidenciado por muestras de la comunicación familiar y en la preferencia por la interacción digital, lo que fortalece el distanciamiento de las experiencias compartidas en el hogar. Es debido precisar que no se trata de una desconexión absoluta, sino ciertas deficiencias y momentos precisos que ponen en manifiesto los efectos del *phubbing*.

> "*En casa hemos notado que cuando estamos todos juntos, muchas veces cada uno está con su celular (...) Yo a veces reviso mis chats o veo noticias, mi esposo igual, y mis hijos están con sus tareas o mirando algo (...) No es que no conversemos, pero sí, antes hablábamos más*" (D. Q. T., 35 a

> "*Yo no creo que eso pase en mi casa, o sea, hablamos normal, pero claro, a veces mi esposo está viendo su Facebook, yo estoy con el WhatsApp del grupo de mamás del colegio y los chicos en lo suyo, pero igual nos hablamos, no es que nos ignoremos (...) pero sí pasa que a veces les tengo que repetir las cosas porque no me hacen caso a la primera*" (S. U. P. V., 39 a

Igualmente, se ha observado que, en aquellos momentos en los que se hace evidente la falta de atención de sus figuras de apego, los niños buscan espacios de validación en plataformas digitales, aunque ello es menos común, se puede advertir que también uno de los motivos del alejamiento en una etapa temprana del desarrollo.

> "*Mi papá igual, llega y se pone a ver su Facebook. Cuando cenamos casi no usamos, pero después sí, cada uno se pone con su celular y ya no hablamos tanto*" (M. P. H., 9 años).

Lo anterior deja en evidencia que los niños, al haber practicado el *phubbing*, suelen preferir la estimulación que ofrecen los celulares y las laptop, puesto que, el jugar videojuegos, ver videos en internet e incluso buscar información, les hace sentir más estimulados por la facilidad y su atractivo auditivo, así como visual; entonces, en comparación a los espacios de interacción físicos, especialmente la atención a un interlocutor, estos últimos son menos atractivos, por lo que son menos practicados, en síntesis, se produce una conducta de alejamiento.

4.2.1.3. Interacción con miembros de la familia

El siguiente de los espacios donde la socialización cobra importancia, es en el seno familiar; por ello, es fundamental que el estudio del *phubbing* enfocado en la interacción con los familiares cercanos se realice sobre dos aspectos: el primero como un refuerzo del phubbing y el segundo como un conflicto o colisión ante él; debiendo destacar que sobre ambos aspectos existe cierta bidireccionalidad sobre la avenencia hacia la práctica del *phubbing*.

Para comenzar, en la interacción con los padres se ha observado un fenómeno interesante, Soriano y Bellacetin (2022) explican a este fenómeno como el *phubbing* parental, también denominado *pphubbing* (por el *parents phubbing*), este está vinculado con la evitación del apego; en este sentido, los autores explican que cuando los padres muestran comportamientos de *phubbing*, refuerzan la dependencia de sus hijos hacia los dispositivos móviles. Además, identifican dos efectos principales: primero, la actitud de los padres incrementa la inclinación de sus hijos a depender del móvil y, segundo, es que este comportamiento contribuye a la percepción de una norma de dependencia parental en un contexto donde la tecnología en los niños es prevalente y, por lo tanto, también muy influyente.

Entonces el análisis, para comenzar, debe dirigirse en identificar el *pphubbing* que se menciona, para entonces poder conectarla con sus dos efectos principales. Aunque la conducta de los padres no es el objeto de la investigación, los resultados han mostrado gran relación con respecto al *phubbing* de los niños, lo que es conveniente para advertir el impacto del *phubbing* en el proceso de socialización.

> "(...) *Mi hijo viene y me dice 'mira esto', 'juega conmigo', pero si estoy cansado, le digo 'después' o 'anda juega un ratito solo', ahí le dejamos usar el celular (...) a mí también me gusta usar el celular en casa, para relajarme porque en el trabajo no puedo sacar el celular" (*L. F. H., 40 años).

En esa línea, Soriano y Bellacetin (2022), citando a Wang et al. (2020), sostienen que el *phubbing* parental puede estar relacionado con la aparición de síntomas depresivos en los adolescentes, aunque se refieren a una población mayor a la que esta investigación se enfoca, no puede ser inadvertido el efecto que produce en los hijos; en general, en aquellas personas quienes, al cuidado de los padres, están en formación y los toman como ejemplo. En este sentido, los autores señalan que aquellos jóvenes con baja autoestima son más propensos a experimentar una convivencia con altos niveles de *phubbing* por parte de sus padres, lo que, a su vez, incrementa su vulnerabilidad a la depresión. Esta aparente armonía no implica una interacción significativa, sino más bien un modelo de convivencia donde el contacto presencial se reduce a una cercanía física sin una conexión comunicativa profunda.

Ahora, en la investigación se ha observado el segundo de los aspectos, cuando por la práctica del *phubbing* se genera un conflicto familiar; lo que se manifiesta en relatos de tensión emocional, frustración y una creciente sensación de distanciamiento entre los miembros de la familia. A través de las entrevistas, en profundidad con padres e hijos, se ha identificado que la práctica del *phubbing* genera una percepción de indiferencia y desinterés en la interacción familiar, como es propio de ese fenómeno, lo que genera reacciones de aversión al *phubbing*.

> *"Mi mamá dice que yo estoy mucho en el celular, pero cuando la veo, ella también está con su teléfono (...) Sí le pedí ayuda, o también le cuento algo del colegio, y me dice 'espera, estoy ocupada', pero está en su WhatsApp*" (S. H. A., 8 a

> "(...) *O cuando estamos en la mesa, mi mamá deja su celular a un lado, pero cuando le llega un mensaje, lo revisa rápido. Me dice que no use el celular mientras comemos, pero ella sí lo ve*" *(*J. A. M., 8 años).

Las respuestas más recurrentes son las de padres que sienten que sus hijos, en ocasiones, han reemplazado las conversaciones "cara a cara" por la atención constante a sus celulares, lo que los lleva a experimentar una sensación de exclusión dentro de su propio hogar, es decir, que los padres también han llegado en ocasiones a sentirse ignorados como efecto del *phubbing*. Del mismo modo, algunos niños expresaron que, al intentar compartir experiencias o buscar apoyo emocional, se encuentran con padres distraídos por sus teléfonos, lo que refuerza la distancia afectiva y debilita los vínculos familiares; en este otro extremo, el sentimiento de ser ignorado proviene de los hijos con respecto a los padres. En ambas situaciones, existe una reacción del interlocutor, del padre o del hijo, que muestra su aversión

ante la situación; en ocasiones son regaños o llamadas de atención y en otras son muestras de alejamiento (especialmente de los niños).

> "Sí le he dicho 'mamá, mamá' y nada, entonces me voy nomás. Después me pregunta qué quería, pero ya no quiero decirle porque ya pasó, también cuando le digo algo y me dice 'ajá, sí' (...) sí, no me gusta" *(*K. C. Q., 9 años).

4.2.2. Educativa

Es importante dedicar dentro del análisis de la socialización al ámbito educativo, tanto como espacio, como proceso en sí, puesto que, como indica Prince (2024), "se concebiría que la escuela como entorno es una institución social y hay que educar para la comunidad, procurando siempre socializar primordialmente a los " (p .297). En este punto se resalta que la escuela, el ámbito educativo, es la base de gran potencial para la socialización de los niños, por lo que el phubbing, como una práctica desde la temprana edad, tiene también participación cuando está presente.

En esa perspectiva, el estudio del phubbing en el ámbito educativo tiene tres diferentes campos, tres diferentes puntos a observar que consisten en las relaciones interpersonales que surgen en el plano de la escuela, siempre en torno a la socialización; en primer lugar, sobre la relación existente con los pares, es decir, con los compañeros de aula, con quienes se tiene una constante dinámica de socialización muchas horas por día; en segundo lugar, con el docente de aula pues, tomando en cuenta la cantidad de horas con las que se tiene interacción, es un agente social de suma importancia debido a su rol educador y cohesionador para la sociedad; y por último, la propia interacción en el aula, que no se basa únicamente en la conexión niño-docente o niño-niño, sino en el uso de estrategias didácticas y el clima del aula, conjuntamente a las interacciones colectivas que ello involucra.

4.2.2.1. Relación con compañeros de aula

Este primer punto, con respecto a la relación que existe entre los pares, es decir, la relación entre compañeros, no radica únicamente en la presencia de celulares, sino en su regulación y el fomento de la interacción dentro del aula. Cuando el *phubbing* está presente, se tiene el riesgo de que la mayoría de los niños prioricen la interacción mediante el celular sobre la interacción directa o "cara a cara", de esta manera debilitando gran parte de sus habilidades sociales en camino de desarrollo, por otro lado, se afecta el ambiente escolar. No obstante,

cuando se cuenta con entornos en el que el uso del celular está regulado y se limita su uso, la socialización se da de forma directa, fortaleciendo así el desarrollo de la comunicación verbal, emocional y la capacidad de escucha.

> "*En clase no usamos celular, el profesor no nos deja, el director también nos ha dicho que no llevemos porque nos va a decomisar como a los de sexto (...) A veces nos distraemos, pero no porque estemos viendo el celular, sino porque algunos se ponen a jugar entre ellos o hablan (...) El profesor nos dice "escuchen a sus compañeros" y todos tenemos que hacer silencio, si no, nos llama la atención*" (A. L. M., 9 a

En este testimonio, se puede observar que el uso del celular en la escuela está prohibido, lo cual aparentemente elimina la posibilidad del phubbing dentro del aula, sin embargo, los resultados tampoco se detienen en este punto, pues se han observado una amplitud de respuestas que permiten identificar otros rasgos. No obstante lo dicho, el estudiante reconoce que la distracción sigue ocurriendo, pero, aunque no lo reconozca, esta distracción o sustracción de su atención, se da a través de otras formas de interacción entre compañeros, como en juegos o conversaciones; aunque ello no demuestra que la socialización infantil está siendo cortada directamente por el *phubbing,* sí muestra que es una necesidad inherente, y que, aun sin dispositivos como el celular, los niños buscan la manera de relacionarse y comunicarse entre sí.

> "*Sí, no usamos celular porque no se puede (...) El profesor siempre nos dice que escuchemos porque algunos se distraen, siempre mis compañeros juegan y hacen molestar al profesor*" (M. H. H., 9 a

De esta forma se refuerza de que a pesar en el entorno educativo, este prohibido el uso del celular, la distracción sigue siendo un factor presente, lo que indica que la socialización infantil no depende exclusivamente del uso del celular, sino también de la dinámica grupal y de las reglas establecidas que deben ser respetadas.

Desde la perspectiva del phubbing, la ausencia de celulares en el aula elimina la posibilidad de que los niños ignoren a sus compañeros o profesores para estar inmersos en una pantalla. Sin embargo, se evidencia que las distracciones provienen de otras formas de interacción proveniente especialmente de los niños del sexo masculino, quienes tienden a jugar y generar interrupciones. Esto sugiere que la regulación del comportamiento de los niños en clase es esencial para mantener el equilibrio entre la convivencia y su aprendizaje.

> "*Hasta ahora no he escuchado problemas con celulares en clase, porque en el colegio de mi hijo no dejan llevarlos (...) Me parece que todos los niños pueden hablar y participar, no hay problemas de que alguno quede excluido por eso, tienen controlado eso en el colegio, en mi casa no más a veces quiere usar mucho el celular*" (D. J. C. H., 38 años).

Este testimonio ofrece una perspectiva diferente, tratándose de un ámbito familiar sobre la regulación del uso del celular en la escuela y su posible impacto en la socialización de los niños en el que resaltan una norma prohibitiva en el espacio de las aulas, que también despierta el análisis sobre él. Se ha observado que el colegio ha implementado una norma estricta que prohíbe llevar celulares al colegio, lo que, según la percepción de la madre de familia, evita problemas de distracción o pérdida de los dispositivos; ello genera que los padres den por sobreseguro que la adicción a los celulares u otros fenómenos similares no se den en el colegio. Aunque esta regulación, puede considerarse como una estrategia efectiva para prevenir un impacto negativo en la interacción entre compañeros, no es infalible si no es acompañada si con una regulación similar desde casa.

Aunque en la escuela se regula el uso de celular, en el hogar sigue existiendo una fuerte atracción por los dispositivos, precisamente por el celular, lo que sugiere que la socialización infantil no se limita únicamente al ámbito escolar, sino que también depende del contexto familiar, por lo que la interacción en las aulas aún se ve influenciada por aquellos hábitos que son "llevados" desde casa, teniendo más relevancia que las propias normas de conducta del colegio. En este sentido, el control que la escuela ejerce sobre el uso del celular puede no ser suficiente si en el hogar no se establecen límites claros sobre ello, lo que evidencia que el *phubbing* no es un fenómeno exclusivo del entorno educativo, ni mucho menos uno que se pueda cerrar completamente en él, sino que puede trasladarse al hogar si no se establecen hábitos equilibrados en el uso de celulares.

4.2.2.2. Relación con el docente

En este segundo punto, la intervención de un docente es clave, ya que establece es quien se encarga de establecer las llamadas normas de convivencia en el aula, que son un comienzo de aprendizaje sobre las normas como parámetros o límites que se deben respetar, estos ayudan a equilibrar la interacción social con el proceso educativo. El docente no solo se encarga de enseñar temas académicos, su presencia va direccionada a la orientación de los niños que ayudan a modelar comportamientos y fomentar habilidades de comunicación asertiva, el

docente actúa como un mediador que regula la interacción entre los estudiantes y promueve un ambiente de aprendizaje respetuoso y estructurado.

> "*El profesor siempre nos dice "presten atención" porque algunos estamos mirando para otro lado o jugando con el lápiz, pero no es porque estemos en el celular, porque no llevamos (...) El profesor sí usa su celular (...) sí, contesta el celular a veces, pero no siempre*" (L. M. N., 10 a

El profesor, al insistir en que los estudiantes "presten atención", cumple un rol fundamental en la socialización dentro del aula, pues su intervención no solo busca evitar interrupciones o que haya un silencio irrestricto en el aula, sino también inculcar valores como el respeto y la atención entre los niños, para así favorecer el aprendizaje en ellos. Este tipo de estrategias dentro del aula ayudan a mitigar distracciones sin restringir la interacción entre pares, puesto que es importante que exista intercambio de ideas, aunque controladas, lo que contribuye a un mejor clima en el aula. En este sentido, el colegio o escuela, como una entidad socializadora, no solo transmite conocimientos académicos meramente, sino que también educa en normas de convivencia esenciales para la vida en comunidad, lo que sería algo imposible de realizar sin la presencia de un docente.

Los docentes de la actualidad enfrentan este desafío sobre el impacto del *phubbing* en el aula, con respecto al uso excesivo de celulares que pueden interferir en la relación niño-docente, no necesariamente por utilizar el celular en horas de clase, porque, como se dijo, ello no está permitido; pero la sobreestimulación que ofrecen los celulares termina dificultando la comunicación afectiva y disminuyendo la capacidad de atención de los estudiantes. Sin embargo, en los entornos donde el celular está prohibido como se menciona en los testimonios recopilados, el docente puede ejercer control sobre la dinámica del aula, asegurando la participación y la interacción sin distracciones.

> "*Sí, el profesor nos dice varias veces que pongamos atención porque algunos se distraen, aunque no tengan celular (...) Ella también busca cosas de la clase en su celular, cuando a veces hay una pregunta o algo*" (S. M. H., 8 a

> "*No he escuchado quejas de que los niños usen celular en clase, pero sí noto que desde la pandemia la comunicación con los docentes por WhatsApp se ha vuelto más común, los papás más que nada ya hablamos por el grupo (...) Antes todo era en persona, pero*

ahora los profesores mandan avisos y tareas por ahí, se ha vuelto costumbre" (M. Q. P., 41 años).

Se puede observar que, aunque los estudiantes pueden distraerse sin necesidad de celulares, el docente debe intervenir constantemente para mantener su atención, pues esta capacidad está también afectada por todos los estímulos a los que están expuestos en la actualidad. Este dato sugiere que la distracción en el aula no depende únicamente del uso de celulares, sino que también está vinculada a la capacidad del docente para captar el interés de los estudiantes y gestionar el clima del aula, algo para lo que han sido preparados por su educación universitaria; además, el hecho de que el profesor utilice su propio celular para buscar información cuando surge una pregunta en clase muestra una realidad en la educación contemporánea: los dispositivos móviles no solo son una fuente de distracción, sino también una herramienta pedagógica cuando se usan adecuadamente.

Por otro lado, se puede resaltar cómo la comunicación entre docentes y familias ha cambiado por la influencia de la pandemia, pasando de interacciones presenciales a una mayor dependencia de plataformas digitales, como redes sociales y en mayor magnitud el WhatsApp, una muestra de que el uso de los dispositivos se hace inherente a la vida diaria. Este cambio ha modificado la manera en que los padres y los profesores se comunican, facilitando el acceso a información sobre tareas y avisos escolares; sin embargo, también puede representar un desafío en términos de los límites entre lo que es la vida escolar y el uso de la tecnología, ya que el contacto permanente por medios digitales puede influir en la forma en que se gestionan las responsabilidades escolares y la socialización fuera del aula, así mismo, es un refuerzo de que el uso de los celulares de forma constante es parte de la "normalidad".

Los resultados de la investigación demuestran que, aunque los estudiantes no usen celulares en clase, la tecnología sigue teniendo un impacto en la educación a través de su uso por parte de los docentes y las familias. Si bien el celular puede ser una herramienta útil para complementar el aprendizaje y la comunicación, su empleo debe ser regulado para evitar que genere una desconexión en la relación directa entre el docente y los alumnos.

4.2.2.3. Interacción en el aula

La interacción en el aula no se limita únicamente a la relación entre los compañeros o entre el docente y los estudiantes, sino que abarca un conjunto de dinámicas colectivas que incluyen el uso de estrategias didácticas, el clima del aula y la forma en que se desarrollan las

actividades de enseñanza y aprendizaje, por lo que estos aspectos deben ser atendidos en la investigación habiéndose observado en los propios resultados.

> "*A veces hago mi tarea solo porque la busco en el celular. Si no entiendo algo, lo pongo en el Google y ahí sale, pero el profesor dice que no se debe copiar sin pensar (...) una vez saqué mala nota porque copié todo y no entendí nada*" (E. V. Z., 9 a os).

Se puede apreciar cómo es que la tecnología se ha convertido en una fuente de información accesible para los estudiantes, pero también plantea desafíos en la forma en que se adquiere el conocimiento y se cumple con las responsabilidades, puesto que las consecuencias de los malos usos son percibidas en el aula, por lo que la dinámica en ella será diferente. Por ello la facilidad de búsqueda en Google permite resolver dudas rápidamente, pero como se señala, no garantiza una comprensión real de los temas, algo que es recordado en clase por los docentes. Este fenómeno puede afectar la interacción en el aula, ya que los estudiantes pueden depender de la tecnología en lugar de involucrarse activamente en las explicaciones y debates en clase, lo que eventualmente los deja expuestos por el desconocimiento o por no cumplir correctamente con las actividades.

De esta forma se revela que, aunque el celular no se use directamente en el aula, su influencia en el aprendizaje sigue siendo significativa, por el uso que se le da en relación a las actividades académicas de los niños. Si los estudiantes adoptan el hábito de copiar información sin procesarla, como se ha apreciado en algunos casos, entonces se reduce su participación en clase y su capacidad para construir conocimiento de manera crítica; además, esta práctica puede generar una desconexión con el entorno educativo, ya que la interacción con el docente y los compañeros se ve reemplazada por una relación individual con la tecnología, puesto que puede considerarse que con el uso del celular, el aprendizaje ya no sería tan importante.

> "*Yo también he copiado respuestas de internet, pero el profesor se da cuenta, dice que algunos ponen cosas que no van (...) A veces hago la tarea solo porque mis papás están ocupados, entonces mejor lo busco en el celular*" (A. R. C., 10 años).

Se advierte que se refuerza la idea de que el acceso a la tecnología ha modificado la forma en que los estudiantes interactúan con el conocimiento y la facilidad de copiar respuestas de internet sin comprender su contenido genera una desconexión con el proceso de aprendizaje; lo que notoriamente es más drástico cuando los padres no pueden supervisar las tareas debido

a sus ocupaciones, los niños recurren a los dispositivos como una solución rápida, pero sin desarrollar habilidades críticas para el estudio.

Se percibe que cuando existen estas falencias en la interacción dentro del aula, el docente juega un papel importante al detectar cuándo los estudiantes han copiado respuestas sin comprenderlas, puesto que así, el posible efecto perjudicial de practicar el *phubbing* en casa es mitigado dentro de las clases.

> "*El profesor nos ha dicho que muchos niños hacen la tarea con celular y que a veces se nota que solo copian lo que encuentran en internet (...) Antes los papás ayudábamos más, pero ahora ellos buscan todo solos y a veces ni revisamos si realmente entendieron, sé que no debería ser así*" (M. J. M. F., 39 a

Con resultados como el anterior se revela un cambio en la participación de las familias, precisamente de los padres en la educación de los niños, donde antes ellos tenían un rol más activo en la supervisión de las tareas desde la casa, sin embargo, la práctica del *phubbing*, de manera especial el *phubbing*, provoca que esas labores sean pasadas a un segundo plano. Muchos de los niños trabajan de manera autónoma con la ayuda del celular, sin que los adultos verifiquen si realmente han comprendido la información y esto trae consecuencias como generar dificultades académicas como afectar la interacción en el aula, ya que los niños pueden llegar con conocimientos fragmentados o erróneo, eventualmente presupone la limitación de su capacidad de participar en discusiones y actividades colaborativas, baja capacidad de razonamiento y comprensión.

Aunque el uso del celular en clase esté restringido y prohibido, su influencia en la dinámica educativa es innegable e inevitable, en el que la dependencia de los dispositivos para completar tareas fuera del aula puede llevar a una desconexión progresiva entre los estudiantes y el proceso de aprendizaje, reduciendo así notoriamente la interacción significativa con sus docentes y compañeros.

4.2.3. Amical

Las relaciones de amistad dentro y especialmente fuera del aula, es un elemento esencial en el proceso de socialización de los niños, aunque la presencia del *phubbing* genera la desconexión y la poca presencia de las interacciones presenciales debido al uso del celular que pueden alterar la calidad de las relaciones amicales dentro del entorno escolar. Sin embargo, ello no quiere decir que toda población infantil con contacto de la tecnología padece de esa

desconexión, puesto que, como se ha descubierto en la investigación, los niños no han sido afectados completamente por los efectos perjudiciales del *phubbing* en su totalidad, dado a que es controlado en espacios como el colegio y en cierto grado también en el hogar.

4.2.3.1. Relación con los amigos

La amistad es un elemento fundamental en la experiencia escolar de cada niño, ya que les permite desarrollar habilidades sociales, tales como la empatía y la cooperación, por lo que no es pasada desapercibida por la perspectiva de los padres así como de los docentes cuando existen modificaciones sustanciales sobre este tipo de relaciones; sin embargo, el uso excesivo de la tecnología puede alterar la calidad de estas relaciones y generar consecuencias, lo que también puede ser percibido en la investigación en cierto grado.

> "*En el colegio jugamos normal, pero cuando estamos en casa, a veces jugamos Free Fire con mis amigos. No es todo el tiempo, pero a veces jugamos varias seguidas (...) No todos juegan, pero sí la mayoría de los varones*" (R. F. J. G., 9 a).

Este testimonio muestra una dualidad en las relaciones amicales: mientras que en el colegio el juego sigue siendo presencial y directo, fuera del ámbito escolar, la tecnología se convierte en un medio de interacción social para los niños en vías de desarrollo. Al hacer mención de que "no todos juegan" indica que existe una diferencia en el acceso y en la participación que se tiene en estos juegos en línea, lo que puede generar divisiones en el grupo de amigos.

Desde la perspectiva del phubbing, aunque los niños no estén ignorando interacciones presenciales dentro del aula debido al uso del celular, sí se observa que la socialización digital está cobrando un papel relevante, en tanto esto sugiere que, aunque la tecnología facilita la continuidad de la amistad fuera de la escuela, también puede afectar la calidad de las interacciones cara a cara al reducir el tiempo dedicado a actividades compartidas de forma física o cara a cara.

> "*Sí, jugamos Free Fire algunas veces, pero no siempre. A veces jugamos con mi primo o con amigos de la escuela, pero no es todo el tiempo, porque no siempre nos dejan*" (K. T. L., 10 años).

En este caso, el testimonio resalta la existencia de límites impuestos por los adultos sobre el tiempo de juego en línea, no obstante los videojuegos pueden ser un medio para

mantener el contacto con los amigos y familiares, a pesar de que los padres y cuidadores siguen regulando su uso excesivo y descontrolado. Esto indica que, si bien los niños han incorporado la tecnología en sus relaciones amicales, aún no tienen un acceso completamente libre a ella, puesto que su etapa tan volátil e influenciable los hace fáciles blancos de contenidos no apropiados, así como de una probable dependencia.

Desde una perspectiva social, este control parental puede ser positivo, ya que permite equilibrar las interacciones digitales con las relaciones presenciales, aunque por más que los juegos y la comunicación en línea se convierten en la principal forma de interacción con los amigos, existe el riesgo de que se pierdan habilidades de socialización fundamentales en los niños, como la comunicación cara a cara, la resolución de conflictos y la cooperación en el juego físico o presencial, como son los juegos tradicionales; a pesar de ello, en la investigación se ha encontrado que el riesgo de pérdida de habilidades de socialización no ha sido significativa.

> "*Cuando yo era niño, jugábamos en el campo, con piedras, ramas, con trapos, lo que había. Ahora los niños juegan en línea (...) Mi hijo usa mi celular para hablar con sus amigos o jugar, pero revisamos qué se escriben, porque todavía no tiene celular propio*" (C. S. M., 42 a

De este testimonio se percibe el cambio en las formas de socialización infantil, puesto que en el pasado los juegos eran predominantemente físicos y basados en la creatividad con objetos simples que se encontraban a su alcance, juegos que eran transmitidos por parte de los padres que crecieron sin aparatos móviles. Por el contrario, en la actualidad los niños han trasladado parte de su entretenimiento al mundo digital, enfocando su atención en los videojuegos o videos de redes sociales, no permitiendo ayudar a desarrollar su creatividad.

El hecho de que los padres revisen las interacciones digitales de sus hijos refleja una preocupación por los riesgos asociados al uso de los aparatos móviles, como el acceso a contenido inadecuado o la falta de supervisión en la comunicación con otros niños. Esto también demuestra que, aunque los niños han incorporado los videojuegos en su vida social, aún dependen de los adultos para regular y mediar en estas interacciones.

4.2.3.2. Espacios comunicativos

El *phubbing* no solo afecta las interacciones directas entre los niños, sino también los espacios comunicativos en los que se desarrollan estas relaciones, cuando se trata de contextos donde la tecnología está constantemente presente, la comunicación cara a cara puede verse desplazada por el uso de dispositivos, lo que eventualmente limita el desarrollo de habilidades sociales necesarias en los niños, por ello en el ámbito escolar, los niños que dependen del celular para el entretenimiento o la resolución de problemas pueden mostrar una menor disposición para interactuar con sus compañeros de manera directa, obviamente cuando esa dependencia es altamente constante.

> "A *veces mi mamá me dice que deje el celular cuando me está hablando. (...) A veces me doy cuenta que me estaba hablando y yo no escuché*" (T. M. A., 8 a

> "*En el salón hablamos normal (...) no ha cambiado mucho (...) En mi casa a veces me dicen que deje el celular porque no estoy prestando atención. Mi mamá me dice que no es educado estar viendo el celular cuando me hablan, se molesta*" (V. R. S., 9 a

> "*No ha cambiado mucho cómo hablan en persona, en la casa, pero sí usan palabras nuevas, cosas que sacan de TikTok o de esas redes sociales (...) A veces ni entiendo lo que dicen y tengo que preguntarles qué significa, quizá son malas palabras, groserías, pero no*" (J. L. R., 37 a s).

Se aprecia que los espacios comunicativos no han sufrido modificaciones sustanciales, en tanto se les vea como un medio o escenario para la comunicación; ello en vista que el conducto virtual, como las redes sociales o mensajería instantánea, a esta temprana no ha adoptado una posición dominante en su estilo de vida; sin embargo, sí se percibido modificaciones en las formas de comunicarse, puesto que la atención, tantas veces mencionada, al ser captada por el celular sí afecta a la comunicación interpersonal física o presencial, la hace menos eficiente; así mismo, también se advierten que en el espacio de comunicación son requeridas nuevas maneras de entender el mensaje que quieren transmitir los niños, puesto que el lenguaje, al menos en el vocabulario usado, está influenciado por las redes sociales a las que se tiene acceso.

4.2.3.3. Actividades con amigos

El tiempo de ocio compartido con amigos es crucial para el desarrollo social de los niños, pero cuando la tecnología se convierte en el principal medio de entretenimiento, las actividades presenciales pueden verse desplazadas, por supuesto que este escenario es una breve explicación a priori de lo que se puede llegar a encontrar en una investigación. Se tiene entendido que, para la presente investigación, en el contexto escolar, los celulares están restringidos, por ello dentro de estos espacios las actividades con amigos no son influenciadas por el *phubbing*; pero aún es posible que fuera del aula los niños pasen más tiempo en dispositivos individuales en lugar de participar en juegos, deportes o conversaciones con sus amigos, si es que el contacto con videojuegos o redes sociales se ha hecho un hábito para el entretenimiento del niños.

> "*Cuando estamos en el colegio prefiero jugar con mis amigos ahí (...) Sí quisiera tener mi propio celular para jugar y escribirles cuando no estamos en el colegio, hablaríamos todo el día*" (D. P. Z., 9 a

> "*Sí, en el colegio jugamos juntos, pero en casa me gustaría tener celular para hablar con mis amigos y jugar en línea. Mis papás me han dicho que cuando sea más grande me lo van a dar*" (.

> "*He notado lo mismo en mis hijos. Disfrutan jugar en persona en el colegio, pero sí quieren un celular cuando sean más grandes. Me han dicho varias veces que ya quieren tener el suyo para hablar con sus amigos*" (A. F. V., 40 a

Por lo advertido, se tiene la seguridad de que el *phubbing* no ha reemplazado los espacios de recreación entre los niños, en tanto, los padres, así como el contexto educativo no ha permitido que los celulares sean parte imprescindible de la vida de los niños; por ello, ellos aún dependen principalmente de los espacios físicos y juegos presenciales para la interacción entre ellos, siendo un fundamental refuerzo de la socialización. En esa mirada, este proceso complejo no ha sido sustituido, aunque con otros aspectos abordados en anteriores apartados se muestre que sí ha existido influencia del *phubbing*, se aprecia, aunque las modificaciones no demarcan un cambio rotundo en la socialización de los niños con acceso a celulares, aunque ello no quita mérito a que la práctica del *phubbing* sí ha sido evidenciada y que ha tenido impacto en ciertas esferas de la vida.

4.3. MANIFESTACIÓN DEL PHUBBING EN LOS ESTUDIANTES

El fenómeno del *phubbing* ha despertado gran interés en los últimos años debido a su impacto en las dinámicas sociales, familiares y educativas. Aunque a menudo se le describe de manera simple como el acto de ignorar a una persona por mirar el celular, en la práctica constituye un comportamiento complejo que repercute en distintas dimensiones del desarrollo humano. En el caso de los estudiantes de educación primaria, su manifestación adquiere características particulares que requieren un análisis amplio, pues se produce en una etapa vital en la que se consolidan hábitos de aprendizaje, competencias socioemocionales y formas de interacción con el entorno.

En la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco – 2023, el trabajo de campo permitió constatar que el *phubbing* se expresa en múltiples niveles: desde las conductas visibles en el aula hasta efectos más profundos en la salud física, mental y educativa de los niños. En este punto se efectúa un análisis detallado de cómo se manifiesta este fenómeno en los estudiantes del cuarto grado, con el propósito de comprender su alcance y sus implicancias en el ámbito escolar y personal.

4.3.1. Manifestaciones conductuales

Las primeras evidencias del *phubbing* en los estudiantes se hacen visibles en su comportamiento diario. Durante las clases se observaron episodios de distracción recurrente, donde los niños apartaban su atención de las actividades académicas para enfocarse en sus dispositivos. Esta tendencia no solo interrumpe el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también refleja una priorización de lo digital sobre lo presencial, un rasgo característico del fenómeno.

Entre las conductas más frecuentes destacan:

- **Desatención al docente**, que se traduce en la falta de seguimiento de instrucciones y la pérdida de información clave durante las explicaciones.

- **Participación limitada**, ya que los estudiantes que practican *phubbing* suelen evitar responder preguntas o intervenir en actividades grupales.

- **Aislamiento social**, manifestado en la preferencia por el dispositivo móvil frente al juego colectivo o la interacción con los compañeros.

Estos comportamientos se manifiestan como una forma de evasión social en la que la persona busca refugio en la tecnología para evitar o reducir el contacto directo. En la niñez, este patrón es especialmente preocupante porque limita el desarrollo de habilidades de comunicación y la construcción de lazos de amistad significativos.

Además, el *phubbing* genera rupturas en la dinámica del aula. Mientras algunos estudiantes se concentran en sus celulares, otros se sienten ignorados, lo que produce sentimientos de frustración o exclusión. Así, el fenómeno no afecta únicamente al niño que lo practica, sino también a quienes forman parte de su entorno inmediato.

4.3.2. Impacto en la salud física

El análisis de los datos recogidos muestra que el *phubbing* incide de manera significativa en la salud física de los estudiantes. El uso prolongado de dispositivos móviles provoca problemas posturales, pues los niños tienden a encorvarse sobre la pantalla durante largos periodos. Esto, con el tiempo, puede generar dolores de espalda, cuello y hombros, afectando su desarrollo corporal en una etapa de crecimiento.

Otro aspecto importante es la fatiga visual. La exposición constante a la luz de las pantallas ocasiona cansancio ocular, lagrimeo y dolores de cabeza. Estos síntomas fueron reportados por varios estudiantes y corroborados por algunos padres durante las entrevistas. La fatiga visual no solo afecta el bienestar físico, sino que también disminuye la capacidad de concentración en las actividades escolares.

Las alteraciones en los hábitos de sueño constituyen otro indicador relevante. Muchos niños utilizan los dispositivos móviles antes de dormir, lo que retrasa la conciliación del sueño y reduce las horas de descanso efectivo. Como consecuencia, llegan a la escuela con somnolencia, irritabilidad y poca disposición para participar en clase. Este problema no debe subestimarse, ya que la falta de descanso adecuado en la niñez repercute en el rendimiento académico y en la salud general a largo plazo, al instaurar hábitos poco saludables en una etapa crucial de su desarrollo.

4.3.3. Impacto en la salud mental

La dimensión psicológica revela quizá los efectos más sensibles del *phubbing*. En los estudiantes del cuarto grado se identificaron signos de ansiedad e irritabilidad cuando no tenían acceso a sus dispositivos móviles. La necesidad constante de conexión refleja una forma de dependencia tecnológica que limita la capacidad de autocontrol y genera reacciones emocionales intensas ante la frustración.

El fenómeno también incide en la autoestima. Varios estudiantes expresaron sentirse más valorados en los entornos digitales que en la interacción presencial. Este tipo de validación, basada en "me gusta" o mensajes recibidos, conduce a una visión distorsionada de la propia identidad, en la que el reconocimiento depende de factores externos y volátiles.

Asimismo, se observó que algunos niños recurren al dispositivo como una forma de refugio emocional. Ante conflictos con compañeros o situaciones de incomodidad en clase, prefieren aislarse y enfocarse en el celular en lugar de dialogar o resolver el problema. Este comportamiento reduce la práctica de habilidades socioemocionales como la empatía, la tolerancia a la frustración y la resolución de conflictos, todas fundamentales en el proceso de socialización infantil.

En términos más amplios, el *phubbing* debilita la salud mental de los estudiantes al generar dependencia, ansiedad y dificultades en la construcción de una autoestima equilibrada. Estas manifestaciones no solo afectan su bienestar actual, sino que también pueden prolongarse hacia la adolescencia y adultez, incrementando el riesgo de problemas emocionales más complejos.

Es importante precisar que las referencias a la salud física y mental de los estudiantes en relación con la práctica del *phubbing* no han sido abordadas desde una perspectiva clínica o médica, ni mediante mediciones técnicas propias de la psicología experimental. El análisis se enmarca en la **mirada educativa**, orientada a describir comportamientos observables, percepciones de los actores involucrados y su incidencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje y socialización escolar.

4.3.4. Impacto educativo

El ámbito educativo constituye uno de los espacios más afectados por el *phubbing*. La dependencia de los dispositivos limita la **atención sostenida** de los estudiantes, lo que se traduce en una menor comprensión de los contenidos impartidos por los docentes. La dispersión cognitiva, producto de la alternancia constante entre la interacción digital y las actividades académicas, reduce la calidad del aprendizaje y genera deficiencias en la retención de información.

Además, se observa una disminución en la motivación escolar. Los estudiantes comparan las actividades pedagógicas con la inmediatez y el dinamismo de los entornos digitales, lo que hace que perciban las clases como aburridas o poco atractivas. Esta percepción desmotiva el esfuerzo académico y contribuye al bajo rendimiento escolar.

En las dinámicas de grupo, el *phubbing* también produce efectos negativos. Los estudiantes que priorizan sus dispositivos tienden a desconectarse de las tareas colectivas, lo que dificulta la colaboración y afecta el clima del aula. La falta de compromiso en los trabajos grupales no solo perjudica al estudiante, sino también al rendimiento del grupo en general.

La relación con los docentes también se ve alterada. El desinterés o la atención dividida genera tensiones en la interacción pedagógica, ya que los maestros enfrentan mayores dificultades para captar la atención de los estudiantes y mantener el ritmo de la clase. Esto puede provocar frustración en los educadores y afectar la calidad de la enseñanza.

Por lo tanto, la manifestación del *phubbing* en los estudiantes del cuarto grado de primaria debe entenderse como un fenómeno complejo y multidimensional. No se limita a la simple distracción, sino que abarca la salud física, el bienestar emocional y el rendimiento académico. Su impacto trasciende el ámbito escolar, pues involucra también a las familias y al entorno social de los niños.

El análisis realizado permite afirmar que el *phubbing* responde a un patrón de comportamiento propio de la sociedad hiperconectada, en la que el acceso constante a la información y la interacción digital ha modificado las formas de relacionarse. En este contexto, los niños reproducen modelos de uso tecnológico que muchas veces no están regulados por adultos, lo que incrementa el riesgo de dependencia y sus consecuencias asociadas.

Por ello, el abordaje del *phubbing* en la educación primaria requiere estrategias integrales que involucren a docentes, familias e instituciones. No se trata de prohibir el uso de dispositivos, sino de promover un uso responsable y equilibrado que potencie sus beneficios sin comprometer el desarrollo de los estudiantes.

El análisis desarrollado en este capítulo permite comprender que el *phubbing* en los estudiantes del cuarto grado de primaria no puede reducirse a un hábito de distracción frente al celular, sino que constituye un patrón de comportamiento complejo que incide en la manera en que los niños aprenden, participan y conviven en el aula. Las manifestaciones observadas distracción, desinterés académico, aislamiento social y dependencia tecnológica revelan que el fenómeno tiene un alcance integral, que afecta simultáneamente lo físico, lo emocional y lo educativo.

Más allá de describir estas conductas, lo relevante es advertir que, en la práctica pedagógica, el *phubbing* opera como un obstáculo para el logro de los aprendizajes. La reducción de la atención sostenida, la baja motivación y la limitada participación en actividades grupales debilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje propios de la educación primaria, etapa en la que la interacción y la cooperación constituyen pilares fundamentales.

Este hallazgo refuerza la idea de que el análisis del *phubbing* debe situarse dentro de la mirada educativa, sin pretender diagnósticos médicos o clínicos. Lo esencial no es determinar la existencia de trastornos, sino comprender cómo estas conductas alteran la dinámica escolar y qué implicancias tienen para el rol docente. Bajo este enfoque, la tarea del maestro no es prohibir la tecnología, sino orientar su uso y generar estrategias metodológicas que contrarresten la distracción digital mediante actividades activas, motivadoras y centradas en el estudiante.

4.4. RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ESTUDIANTES

Las relaciones interpersonales constituyen un pilar esencial en el desarrollo integral de la niñez, pues a través de ellas los estudiantes adquieren valores, interiorizan normas de convivencia, aprenden a expresar emociones y consolidan su identidad social. En el caso de los alumnos del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco – 2023, el análisis realizado evidencia que dichas relaciones atraviesan transformaciones significativas debido al uso extendido de dispositivos móviles y, en particular, a la práctica del *phubbing*.

Este punto se centra en examinar cómo son las relaciones interpersonales de los estudiantes en tres dimensiones fundamentales: familiar, educativa y amical. El análisis se apoya en los resultados obtenidos durante el trabajo de campo, así como en la revisión de la literatura especializada. El propósito es comprender de qué manera la interacción con los dispositivos modifica los vínculos entre los niños y su entorno más cercano, y cuáles son las implicancias de estos cambios para su desarrollo personal y social.

5.4.1. Relaciones en el aspecto familiar

El ámbito familiar constituye el primer espacio de socialización y, por tanto, resulta determinante en la formación de la personalidad y las actitudes de los estudiantes. Sin embargo, los hallazgos de esta investigación muestran que la práctica del *phubbing* ha debilitado en varios casos la comunicación entre padres e hijos.

Los padres manifestaron que sus hijos suelen priorizar el uso de dispositivos durante momentos de convivencia en el hogar, como las comidas o las reuniones familiares. Esto genera una disminución en la interacción cara a cara, reduciendo las oportunidades para el diálogo afectivo y la transmisión de valores. A su vez, se reportan conflictos frecuentes en torno a la regulación del tiempo de pantalla, lo que provoca tensiones y discusiones que afectan la armonía familiar.

En los estudiantes se observa una tendencia a retraerse en el celular cuando son reprendidos o enfrentan situaciones incómodas con sus padres. De esta manera, el dispositivo se convierte en una vía de escape que evita el enfrentamiento directo, pero limita el aprendizaje de habilidades como la negociación y la resolución de problemas.

La investigación evidencia también una falta de supervisión parental efectiva. Muchos padres, ocupados en sus propias responsabilidades, permiten que los niños hagan uso libre del celular, lo que reduce los espacios de interacción afectiva y de acompañamiento en el proceso educativo. El resultado es una relación familiar menos estrecha y con menor calidad de comunicación, reduciendo el tiempo compartido, aumentando los conflictos y se limitando la posibilidad de diálogo significativo entre padres e hijos.

4.4.2. Relaciones en el aspecto educativo

El entorno escolar es otro espacio fundamental de socialización. En él, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan competencias sociales y valores de convivencia. Sin embargo, el análisis revela que el *phubbing* afecta de manera significativa las relaciones interpersonales en este ámbito.

En primer lugar, se observa que los estudiantes mantienen una relación distante con los docentes cuando priorizan la atención al dispositivo por encima de las actividades escolares. Esta situación reduce la calidad del intercambio pedagógico, pues el docente enfrenta mayores dificultades para captar y mantener la atención de los alumnos. A su vez, los estudiantes muestran escasa disposición a participar activamente en clase, lo que genera frustración en los educadores y limita el desarrollo de un ambiente de aprendizaje dinámico.

En segundo lugar, las relaciones con los compañeros también se ven alteradas. Los estudiantes que practican *phubbing* tienden a desconectarse de la dinámica grupal, lo que debilita la cohesión del aula y disminuye las oportunidades de aprendizaje colaborativo. Este comportamiento afecta directamente el clima escolar, generando un ambiente menos participativo y más fragmentado.

Los hallazgos indican, además, que los estudiantes con mayor dependencia tecnológica presentan dificultades para trabajar en equipo, ya que suelen replegarse en su celular en lugar de colaborar con los demás. Esta actitud genera tensiones y resentimientos entre los compañeros, quienes perciben una falta de compromiso en las tareas compartidas, dichos aspectos evidencian que el fenómeno no solo afecta el rendimiento académico, sino también la calidad del vínculo social dentro del colegio.

4.4.3. Relaciones en el aspecto amical

El tercer ámbito analizado corresponde a las relaciones de amistad entre los estudiantes. La amistad en la niñez cumple un rol fundamental en la construcción de la identidad y el sentido de pertenencia, además de ofrecer un espacio de apoyo emocional y socialización. No obstante, los resultados de esta investigación muestran que el *phubbing* ha introducido cambios notables en la manera en que los estudiantes se relacionan con sus pares.

En las observaciones realizadas se identificó que algunos estudiantes prefieren interactuar digitalmente antes que compartir tiempo en actividades presenciales. Esta preferencia reduce la frecuencia y calidad de los juegos colectivos, debilitando el lazo de confianza y reciprocidad que caracteriza a las amistades infantiles.

Asimismo, se detectaron situaciones de exclusión social, visibles en estudiantes que, al priorizar su dispositivo, ignoraban a sus compañeros durante los recreos o dinámicas de grupo. Esto genera sentimientos de rechazo en quienes buscan interacción, afectando la cohesión del grupo de pares.

Otro efecto relevante es la superficialidad en las amistades. La comunicación mediada por dispositivos tiende a ser más breve y menos profunda, lo que limita la construcción de vínculos sólidos y duraderos. En algunos casos, los estudiantes manifestaron que su círculo de amigos se reducía a aquellos con quienes compartían intereses digitales, excluyendo a otros compañeros.

La evidencia sugiere que el *phubbing* debilita el componente afectivo y solidario de las amistades, al sustituir el contacto directo por interacciones fragmentadas y mediadas por la tecnología. En consecuencia, los niños corren el riesgo de desarrollar relaciones menos estables y menos satisfactorias en el plano emocional.

El análisis integral de las relaciones interpersonales muestra que el *phubbing* constituye un obstáculo para el desarrollo social y emocional de los estudiantes. En el ámbito familiar, disminuye la comunicación y aumenta los conflictos; en el ámbito educativo, reduce la interacción pedagógica y debilita la cooperación; y en el ámbito amical, fragmenta la amistad y fomenta la exclusión.

Este fenómeno debe entenderse como un reflejo de la sociedad hiperconectada, donde los dispositivos móviles ocupan un lugar central en la vida cotidiana. Los niños reproducen los modelos de interacción que observan en su entorno, y si estos modelos priorizan lo digital sobre lo presencial, sus relaciones interpersonales se verán inevitablemente afectadas.

Por tanto, abordar el problema no significa negar la importancia de la tecnología, sino promover un uso equilibrado y consciente que permita aprovechar sus beneficios sin sacrificar la calidad de las relaciones humanas. El colegio y la familia tienen un papel clave en este proceso, siendo los docentes aquellos capaces de diseñar estrategias que fortalezcan la comunicación y la cooperación en el aula, mientras que los padres deben fomentar espacios de convivencia libres de dispositivos que recuperen el valor del diálogo y la interacción cara a cara.

El análisis de las relaciones interpersonales en los estudiantes del cuarto grado de primaria permite evidenciar que el *phubbing* no solo afecta el rendimiento académico, sino que transforma la manera en que los niños se vinculan con su entorno social inmediato. La familia, el colegio y el grupo de pares espacios fundamentales para el desarrollo socioemocional muestran señales de debilitamiento en la calidad de la comunicación y en la solidez de los vínculos, lo que plantea un reto central para la educación primaria.

En el plano familiar, la presencia del *phubbing* introduce dinámicas de silencio, conflictos y distanciamiento afectivo. En el aula, las relaciones con los docentes pierden profundidad y la cooperación con los compañeros se reduce, lo que limita los beneficios del aprendizaje colaborativo. Finalmente, en el ámbito amical, las amistades tienden a volverse más superficiales, mediadas por la interacción digital antes que por la convivencia presencial. Estos hallazgos confirman que la práctica del *phubbing* no es neutral: modifica la estructura básica de las relaciones sociales de los estudiantes en una etapa crítica de formación.

Desde una perspectiva educativa, lo relevante no es únicamente constatar el deterioro de las relaciones, sino comprender sus implicancias formativas. La educación primaria es el espacio donde los niños aprenden a dialogar, a cooperar y a resolver conflictos, habilidades indispensables para la vida en comunidad. Si estas competencias se ven limitadas por la dependencia tecnológica, la misión de la escuela se ve directamente comprometida. Por ello, el fenómeno debe interpretarse como una alerta pedagógica, que exige a los docentes y a las

familias trabajar coordinadamente en la recuperación del diálogo, el juego compartido y la interacción cara a cara.

DISCUSION

La presente investigación con los resultados obtenidos nos permite evidenciar el fenómeno phubbing se ha reforzado como una práctica frecuente en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco impactando de manera significativa en las relaciones interpersonales, su rendimiento académico y bienestar emocional; por otro lado, el uso constante de los dispositivos móviles ha generado conductas como la desatención, la disminución de la empatía y la dificultad en comunicación en donde repercute abiertamente en la calidad de las interacciones en el ámbito educativo, familiar y amical. Este resultado coincide con lo planteado por Nazir y Peskin (2016), quienes lo conceptualizan el phubbing como una forma de exclusión social y a su vez de descuido personal, en este contexto el es la conducta de ignorar a una o más personas que están presentes por concentrarse en la atención del dispositivo móvil. En este sentido los estudiantes no solo adquieren este tipo de conductas, sino que lo normalizan como parte de su dinámica cotidiana y se evidencia cuando interactúan.

Por otro lado, el phubbing disminuye la capacidad en los estudiantes de poder reconocer y responder a las emociones de los demás, donde afecta negativamente en la interacción de el ámbito escolar. Los hallazgos concuerdan con Gallagher (2010), enfatiza que la falta de atención dificulta la construcción de vínculos interpersonales, donde se evidencia una limitada interacción entre los estudiantes y la poca relación en el ámbito social.

Desde el aspecto psicológico el impacto se extiende más allá de lo social, también afecta en la salud mental y emocional de los estudiantes. Soto y Hanco (2023), sostienen que esta conducta puede generar alteraciones en el sueño y la poca retención de información aspectos donde se identificaron en los resultados de la investigación, sin embargo, uno de los resultados es la dificultad en la construcción de vínculos interpersonales donde coincide con lo palteado por los autores: Zayas (2011) y Agüero (2012), quienes destacan que la comunicación es un proceso esencial para la socialización humana. Por ende, la interrupción de teléfono móvil reduce el desarrollo de las habilidades sociales repercutiendo la capacidad de relacionarse en un entorno adecuadamente.

Llegando así que las relaciones amicales entre pares están experimentando una transformación hacia la superficialidad y la fragilidad. Dando así la preferencia por la interacción digital reduce la frecuencia y la calidad de los juegos colectivos, debilitando los lazos de confianza, reciprocidad y pertenencia que caracterizan las amistades en la infancia. El *phubbing* introduce, además, formas sutiles de exclusión social: ignorar al compañero mediante el celular se convierte en un acto de rechazo implícito que afecta la cohesión y el clima del grupo de aula.

En donde este fenómeno repercute negativamente en la convivencia escolar y en la formación socioemocional de los estudiantes.

. También el miedo a la desconexión o a ser excluido de los círculos virtuales donde impulsa a los niños a mantenerse conectados incluso durante las horas de descanso nocturno, afectando así su rendimiento académico y su equilibrio emocional. Estos hallazgos coinciden con lo reportado por Claverino, Rufino y Suarez (2020), así como por Buctot, Kim y Kim (2020), quienes relacionaron la conducta adictiva al smartphone con el incremento del estrés y la disminución del bienestar psicológico en poblaciones infantiles y juveniles. En este sentido, el *phubbing* va dejar de ser solo un problema de etiqueta social para convertirse en una preocupación de salud pública escolar.

En relación a las relaciones interpersonales, los resultados demuestran una tendencia a la desatención, aislamiento y la disminución de la empatía pueden ser explicados de una perspectiva de Hybels y Eaver (citado en Espinoza, 2023) en donde señalan que la comunicación interpersonal es un proceso vital donde implica un intercambio de mensajes verbales y no verbales siendo un elemento fundamental para la interacción social. Cuando este proceso se ve interrumpida por el uso de los dispositivos móviles se interrumpe la continuidad del proceso comunicativo.

Por otro lado, el análisis permite considerar en impacto de factores contextuales, con es el entorno familiar y el acceso a la tecnología, Navas et al (2021), destaca que la falta de comunicación familiar y la ausencia de la supervisión parental contribuyen al desarrollo de conductas en los niños, entre ellas el uso excesivo de dispositivos móviles. De igual forma Arab y Diaz (2015) señalan que el internet y las redes sociales pueden generar tanto experiencias beneficiosas como riesgos, dependiendo del uso que se lo de.

El análisis integral demuestra que el *phubbing* en la I.E. Inca Garcilaso de la Vega constituye un fenómeno emergente y disruptivo que interfiere en la formación integral de los estudiantes. Su impacto alcanza dimensiones emocionales, familiares, educativas, sociales y de salud mental, evidenciando la urgencia de implementar estrategias unificadas entre padres, docentes y directivos. Solo mediante la restauración del valor del diálogo presencial, la escucha activa y la mirada directa como ejes de la socialización primaria será posible mitigar sus efectos y devolver a los estudiantes la capacidad de vincularse de manera auténtica, saludable y significativa en su entorno escolar y familiar.

En síntesis, la discusión evidencia que el phubbing es un fenómeno complejo que afecta significativamente la calidad de las relaciones interpersonales en la infancia. Asimismo, responde las transformaciones sociales, tecnológicos y culturales propias de la modernidad, su impacto en el contexto educativo representa un desafío para docentes, padres de familia quienes deben de asumir un rol activo en el fomento de hábitos tecnológicos saludables. Por ende, resulta fundamental implementar estrategias educativas y familiares que fomenten el uso responsable de la tecnología, fortalezcan la comunicación interpersonal y contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Primera. La manifestación del phubbing en las relaciones interpersonales de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco – 2023, se ha manifestado de manera significativa en sus diversos ámbitos, tanto desde el comportamiento individual, como en las dinámicas de socialización y comunicación; pues se ha evidenciado que el uso constante de dispositivos móviles ha generado patrones de interacción caracterizados por la fragmentación de la atención, reduciendo la calidad del vínculo entre los niños de la I.E. referida, puesto que también se han advertido efectos en la manera en que los niños construyen y mantienen sus relaciones interpersonales, pues el phubbing ha propiciado la creación de una "normalidad" como un factor constante que influye en la forma de llevar a cabo sus interacciones sociales que, en condiciones normales, deberían fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas y afectivas físicas; ello ha sido principalmente visto en la esfera familiar.

Segunda. Los comportamientos que ocasiona el uso de dispositivos móviles en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco muestran un notable impacto de la práctica del *phubbing* en aspectos que han sido categorizados como físicos, donde se observó que predominantemente trastornos del sueño como la presencia del síndrome de sueño insuficiente; así mismo, se advirtió en el aspecto mental, que se ha percibido una suerte de ansiedad moral, debido a que el uso de los dispositivos móviles genera una "normalidad"; por otro lado, en el aspecto educativo, se observó un ambiente controlado en el colegio con respecto al uso del celular, más el hogar ha sido permisivo con el uso recurrente del celular como una herramienta de educación, aunque en ciertos casos se ha apreciado que su descontrol provoca las afecciones abordadas en el aspecto mental y físico.

Tercera. El uso de dispositivos móviles en las relaciones interpersonales en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco es una práctica con un apreciable impacto en la capacidad de establecer lazos sociales en diversos escenarios, como el familiar, el educativo y el amical. En el ámbito familiar, se ha observado una dinámica en la que la comunicación se ha modificado en torno a ciertos manejos del lenguaje, así como al alejamiento por el uso del celular; en el ámbito educativo, así como en el amical, se han estudiado las relaciones existentes entre compañeros de aula, el docente, los amigos y los espacios comunicativos; de ello se ha percibido cierta disminución en la participación activa en actividades grupales y una

predisposición al retraimiento social, cuando el uso de los dispositivos no son controlados en casa, generando un impacto en el proceso de socialización; ello no implica que ha existido una ruptura en este proceso, sino que el *phubbing* en estos contextos revelan una transformación en los modos de convivencia infantil, donde la tecnología, si bien ofrece ventajas en términos de acceso a la información, también posee efectos adversos sobre la socialización.

Cuarta. El *phubbing* constituye un problema pedagógico y social que exige atención urgente. La escuela y la familia deben asumir un rol activo en la regulación del uso de dispositivos móviles, promoviendo hábitos saludables, fortaleciendo la comunicación interpersonal y generando espacios de aprendizaje significativos que contrarresten los efectos negativos de la dependencia tecnológica.

Quinta. El análisis evidencia que el phubbing afecta de manera negativa las relaciones interpersonales de los estudiantes del cuarto grado de primaria en tres ámbitos clave. En el familiar, debilita la comunicación y genera conflictos; en el educativo, limita la interacción con docentes y compañeros, reduciendo la cooperación en el aula; y en el amical, fragmenta las amistades y disminuye la calidad del vínculo entre pares. En conjunto, el phubbing contribuye a una fragilización de los lazos sociales, lo que resalta la necesidad de promover estrategias educativas y familiares que fortalezcan la comunicación cara a cara y la convivencia saludable.

SUGERENCIAS

Primera. Se recomienda que la institución educativa, junto con los padres de familia, establezcan normas claras sobre el uso de los dispositivos móviles dentro y fuera del aula, promoviendo hábitos saludables que prioricen la comunicación directa y la convivencia social.

Segunda. Los docentes pueden incluir en el currículo actividades que desarrollen la autorregulación y el pensamiento crítico sobre el uso del celular, el internet y las redes sociales, orientando a los estudiantes hacia un uso pedagógico y equilibrado de la tecnología.

Tercera. Se sugiere que los padres de familia establezcan espacios cotidianos de diálogo, juegos y actividades compartidas sin el uso de dispositivos electrónicos, a fin de reforzar el vínculo afectivo y prevenir conductas de aislamiento o dependencia tecnológica.

Cuarta. Es necesario que los profesores reciban formación continua sobre los efectos del phubbing en la atención y el aprendizaje, incorporando técnicas pedagógicas que motiven la interacción presencial y la cooperación entre pares.

Quinta. Se recomienda realizar estudios posteriores que amplíen la muestra a otros grados o instituciones educativas, así como investigaciones interdisciplinarias que integren variables psicológicas, sociales y tecnológicas, con el propósito de profundizar en la comprensión del fenómeno.

BIBLIOGRÁFIA

Agüero, P. (2012). La comunicación interpersonal. EUMED-Universidad de Málaga.

Alanya C., y González G. (2015). *Nivel de adicción tecnológica en estudiantes del colegio nacional de Ciencias y Artes "La victoria de Ayacucho"*, Huancavelica- 2015. Universidad Nacional de Huancavelica. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/TP%20-%20UNH.%20ENF.%200056.pdf.

Álvarez, M. y Moral, M. (2020). Phubbing, uso problemático de teléfonos móviles y de redes sociales en adolescentes y déficits de autocontrol. *Health and Addictions, salud y drogas,* vol (n°20), pp. 113. Universidad de Oviedo

Alvarez, R., Mamani, M. (2022). *Uso del celular y relaciones interpersonales de los estudiantes de la institucion educativa N° 56114 "Fernando Tupac Amaru" -Distrito de Tupac Amaru-Canas-Cusco-2022.* [Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación: Especialidad Educación Primaria, Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco].

Arab, E., & Díaz, A. (2015). Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(1), 7-13. doi:https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2014.12.001

Araya-Pizarro, S., y Espinoza Pastén, L. (2020). Aportes desde las neurociencias para la comprensión de los procesos de aprendizaje en los contextos educativos. Propósitos Y Representaciones, 8(1).

Arboccó de los Heros, M. (2016). Neurociencias , educación y salud mental. *Propósitos y Representaciones, 4*(1), 327-362.

Barraza, A. (2021). *Nomofobia (miedo a perder el celular): Su concepto y medición*. Autores de Argentina.

Berger, P. y Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu Editores. Buenos Aires.

Bernal S., Pereira O., y Rodríguez, G. (2018). Comunicación humana interpersonal una mirada sistémica. ĬbērAM, Corporación Universitaria Iberoamericana.

Boggio, A. (1991). Lógica del proceso de la investigación científica. Cusco: UNSAAC NUFFIC (IIUN).

Bonilla, J. H. (S.F.). Ventajas y desventajas de las TIC en el aula. *Revista de investigación #ashtag,* 124-131. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/46-Resultados%20de%20la%20investigaci%C3%B3n-180-1-10-20180611.pdf

Bonilla, E. y Rodríguez, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos*. Grupo Editorial Norma. Bogotá.

Bisquerra, R. (2004). Metodología de la investigación educativa. 2da edición. Madrid: La Muralla S.A.

Buctot, D., Kim, N. y Kim, S. (2020). *Addictive smartphone behavior and depression: The mediating effects of self-esteem and stress*. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17*(19).

Burgos, K., Rodríguez, M., Parada, M., y Perozo, L. (2021). La influencia de los Smartphone en la comunicación intrafamiliar. *Revista CONVICCIONES,* 8(16), 63-70.

Calderon, B., y Palacios, V. (2023). *Influencia de la mensajería Whatsapp en las relaciones interpersonales en estudiantes de secundaria del colegio Luis Eguiguren Escudero, Piura, 2020*.

Calderón, L. (2022). *Uso problemático del teléfono móvil y procrastinación académica en estudiantes de secundaria* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.

Campos, F. (2022). *Funcionamiento familiar y phubbing en estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana en tiempos del COVID-19*. Lima.

Capilla, E. y Cubo, S. (2017). Phubbing. Conectados a la red y desconectados de la realidad. Un análisis en relación al bienestar psicológico. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación,* 50,173-185.

Caplan, S., Williams, D. y Yee, N. (2009). *Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players*. Computers in Human Behavior, 25(6), 1312-1319.

Carrillo, P., Barajas, K., Sánchez, I. y Rangel, M. (2018). Trastornos del sueño: ¿qué son y cuáles son sus consecuencias?. *Revista de la Facultad de Medicina (México), 61*(1), 6-20.

Cartolín, E. (2017) *Comunicación interpersonal en docentes del nivel secundaria de la provincia de Huancayo* [Tesis de magister, Universidad Nacional del centro del Perú] https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/4264/Cartolin%20Baylon.pdf?sequence=1

Carrasco, D. (2019). *Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos. Lima.

Cebollero, A., Bautista, P., Íñiguez, T., y Elboj, C. (2022). ¿Te importaría prestarme atención?: el Phubbing en la adolescencia como reto educativo en la convivencia digital y presencial. *Revista complutense de educación*.

Chacón, E., Xatruch, D., Fernández, M. y Murillo, R. (2021). Generalidades sobre el trastorno de ansiedad. *Revista Cúpula, 35*(1), 23-36.

Claveriano, R., Rufino, M., y Suarez, C. (2020). *El Phubbing y las relaciones interpersonales en adolescentes de una Institución Educativa Pública de Huánuco - 2019*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán facultad de psicología escuela profesional de Psicología

Cobos, G. (2008). Adolescencia y familia: revisión de la relación y la comunicación como factores de riesgo o protección. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 10(2), 105-122.

Coleman. D. (1995). *La inteligencia emocional. Ediciones Kairos*. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf&ved=2ahUKEwjAoKSVzcKEAxXzqZUCHRQ3BtcQFnoECB0QAQ&usg=AOvVaw2tMqG2EETXU0f0JsPa02nk

Colmenares, J. (2022). Tecnoferencia: qué es y cuáles son sus consecuencias. *Muy Salud*. https://muysalud.com/actualidad/tecnoferencia/

Cóndor, G. (2020). *El phubbing y su incidencia en las relaciones interpersonales en los adolescentes de la unidad educativa Los Alpes de la Ciudad de Quito en el año 2019*. Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Psicólogo General de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Modalidad Presencial. Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica.

Cotrina, H. (2020). *Dependencia al móvil y calidad de vida en estudiantes de una universidad privada de Chiclayo* [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio Institucional USS.

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Santillana.

Diaz, X. (2023). *Adicción a redes sociales y phubbing en adultos jóvenes en una universidad privada de Arequipa*. Universidad Católica de Santa María Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades Escuela Profesional de Psicología

Escobar, C., González, E., Velasco-Ramos, M., Salgado-Delgado, R. y Angeles-Castellanos, M. (2013). La mala calidad de sueño es factor promotor de obesidad. *Revista mexicana de trastornos alimentarios, 4*(2), 133-142.

Espinoza, M. (2003). La comunicación interpersonal en los servicios de salud. *Punto Cero*, 08(07), 20-30. Recuperado en 24 de febrero de 2024, de

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762003000200005&lng=es&tlng=es.

Flores, J., Morán, J. y Rodríguez, J. (2009). Las redes sociales. Universidad de San Martín de Porres, 3, 1- 15.

Fundación Mayo para la Educación y la Investigación Médicas. (s.f.). *Dolores de cabeza en los niños: Síntomas y causas*. Mayo Clinic. https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/headaches-in-children/symptoms-causes/syc-20352099

Gago, L., y Elgier, Á. (2018). Trazando puentes entre las neurociencias y la educación. Aportes, límites y caminos futuros en el campo educativo. *Psicogente, 21*(40), 476-494.

Gallagher. W. (2010). *Atención Plena*. Ediciones Urano. https://books.google.com.pe/books/about/Atenci%C3%B3n_plena.html?id=f5fQEAAAQBAJ&source=kp_book_description&redir_esc=y

Garaigordobil, M., y Pe a, A. (2014). Intervención en las habilidades sociales: efectos en la inteligencia emocional y la conducta social, *Psicología Conductual* 22(3), 551-567.

Garcia, M. (1994) La comunicación en la escuela". *Rev. Tendencias Pedagógicas. Departamento de Didáctica y Teoría de la Educación*. Publ. U.A.M.

Goffman, E. (1969). *The presentation of self in everyday life*. London: Allen Lane.

Gonzales, A. (2004). Aportaciones de la psicología conductual a la educación. *Revista Electrónica Sinéctica*, *25*, pp. 15-22. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente Jalisco, México

Gutierrez (2020). *Influencia del uso de las TICs en la actividad física de los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la I. E. Eusebio Corazao de Lamay-Calca, Cusco 2020.* Universidad Nacional San Agustin de Arequipa facultad de ciencias de la educación segunda especialidad.

Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (1991*). Metodología de la investigación.* Mexico: McGraw- Hill.

Karadağ E. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions. *Journal of behavioral addictions*. 60.

Li, V. (2019). *Fatiga visual debido al uso de aparatos electrónicos y rendimiento escolar en niños del servicio de optometría del Hospital II Lima Norte "Luis Negreiros Vega"* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio Institucional UNFV.

Luengo, L. (2004) Adicción a Internet: conceptualización y propuesta de intervención. *Revista Profesional Española de Terapia Cognitivo-Conductual, ASETECCS*

Macías, P. (2014). Actitudes, percepciones y uso de Internet y redes sociales en adolescentes. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes, 1*(2), 121-130.

Marina, A. (2012). Los hábitos, clave del aprendizaje. *Brújula para educadores*. https://scholar.google.es/scholar?start=10&q=H%C3%A1bitos&hl=es&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&t=1708725997682&u=%23p%3DXeI4ZcupMNIJ

Martínez, A. (2017). Las relaciones interpersonales en la empresa. *Realidad Empresarial,* (3), 37-38.

Martinez, R., Domínguez, A., y Sirignano, M. (2023). *La tecnoferencia en el ámbito familiar*. La percepción de los padres en torno al uso del teléfono móvil y las interacciones con los hijos. *Research in Education and Learning Innovation Archives, 31*,66--80. 10.7203/realia.31.27160

Matamala, C. (2016). Uso de las TIC en el hogar: Entre el entretenimiento y el aprendizaje informal. *Estud. pedagóg. 42*(3). Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052016000400016&script=sci_arttext

Medina, G. y Villalón, R. (2023). Estudio de la prevalencia del phubbing durante clases ocasionado por el uso de app. Alteridad. *Revista de Educación*. Universidad Politécnica Salesiana.

Navarro, A. y Gonzales, G. (2022). Trastornos del sueño y su impacto en el neurodesarrollo. *Medicina (Buenos Aires), 82*, 30-34.

Navas, L., Bustos, M., y Vega, F. (2021). La comunicación familiar padres-hijos y su impacto en el contexto educativo ecuatoriano. 593 *Digital Publisher,* 6(5-1), 91-106. doi:https://doi.org/10.33386/593dp.2021.5-1.818

Nazir,t. y Piskin,M.(2016).Phubbing:technological invasion which connected the world but disconnected humans tehseen. *Int.J.Idian Psychol*.3(4),39,46.

Nunes, S., Faraco, A. y Vieira, M. (2012). Correlatos e consequências do retraimento social na infância. *Arquivos Brasileiros de Psicologia, 64*(1), 122-138.

Oittana, L. (2013). La desaparición de lo real o el éxtasis de la comunicación. *La trama de la comunicación,* 17(2), 255-269. Universidad Nacional de Rosario, Argentina

Olarte, S., y Guevara, F. (2022). Partner phubbing y satisfacción conyugal en contexto de pandemia en parejas convivientes y casadas de la provincia de Espinar–Cusco 2021. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa

Páramo, P. (2008). La construcción psicosocial de la identidad y del self. *Revista Latinoamericana de Psicología, 40*(3), 539-550.

Pardo G. y Cedeño, M. (1997) Investigación en salud. Colombia: Mc- Graw Hill Interamericana

Pérez, C. (3 de febrero de 2019). *Uso y abuso de la tecnología en niños y adolescentes. Factores de protección*. Psicopedia.

Peñuela, M., Paternina del Río, J., Moreano Santiago, D., Camacho Pérez, L., Acosta Barrios, L., y De León De León, L. (2014). El uso de los smartphones y las relaciones interpersonales de los jóvenes universitarios en la ciudad de Barranquilla (Colombia). *Salus Uninorte*, 336.

Pineda Alhucema, W. F. (2016). La Teoría de la Mente desde el Marco de la Neurociencia Cognitiva Social. Psicogente, 19(35), 8-13.

Prince, Á. (2024). Pedagogía social de John Dewey: filosofía para consecución educativa infantil postpandemia. *Aula Virtual, 5*(11), 294-302.

Quispe, M. (2023*). Phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas 2023.*Tesis para obtener el grado académico de : Maestra en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo]. Recuperado de: file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Quispe_FM-SD.pdf, 40.

Rabadán, J. y Giménez, A. (2012). Detección e intervención en el aula de los trastornos de conducta. *Educación XX1, 15*(2), 185-212.

Ramos, J. y Rivera , S. (2021). El Phubbing y las habilidades sociales en adolescentes de una Institución educativa privada de Pasco, 2020.

Ritzer, G. (2001). Teoría sociológica clásica. MCGRAW - HILL / INTERAMERICANA DE ESPAÑA.

Rodrigo, J., Máiquez, L., Garcia, M., Mendoza, R., Rubio, A., Martínez, A., y Martín, C. (2004). Relaciones padres-hijos y estilos de vida en la adolescencia. *Psicotema, 16*(2), 203-210. Obtenido de https://www.psicothema.com/pi?pii=1183

Salazar, T. R. (2024). Las tecnoferencias en relaciones de pareja y el género: hallazgos cualitativos. *Comunicación y Sociedad,* 1-27.

Sierra, J., Ortega, V. y Zubeidat, I. (2003). Ansiedad, angustia y estrés: tres conceptos a diferenciar. *Revista Mal-estar E Subjetividade, 3*(1), 10-59.

Soriano, A., y Bellacetin, S. (2022). Phubbing: revisión sistemática exploratoria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6*(5), 2285-2310.

Soto, G., y Hanco, O. (2023). *Adicción al internet y procrastinación académica en los estudiantes de secundaria de dos colegios emblemáticos de varones de la ciudad del Cusco, 2019*. Universidad Andina del Cusco.

Triglia. (2015). La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura. *Portal Psicología y Mente*. https://psicologiaymente.com/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social

Valderrama, S. (2019). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. Editorial San Marcos. Lima. Perú.

Vera, J. y Valenzuela, J. (2012). El concepto de identidad como recurso para el estudio de transiciones. *Psicología & Sociedade, 24*(2), mayo-agosto, 2012, pp. 272-282

Vielma, E. y Salas, M. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 3(9), 30-37.

Villanueva, V. (2012). Programa de prevención del abuso y la dependencia al teléfono móvil en población adolescente*, Tesis de Doctorado. Universitat de València].* Repositorio institucional RODERIC. Obtenido de http://hdl.handle.net/10550/36141

Viñas, F. (2002). *El uso problemático de Internet en universitarios: Relación con indicadores psicológicos*. Revista de Psicología, 20(1), 45-60.

Zayas, P. (2011), La comunicación interpersonal [en línea], España*: Editorial Académica*.

Zhang Y., Ding Q., y Wang Z. (2021). Por qué el phubbing de los padres está en riesgo de adicción a los teléfonos móviles en los adolescentes: un modelo de mediación en serie. *Child Youth Serv Rev*. 2021;121:105873. doi: 10.1016/j.childyouth.2020.105873.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia.

PHUBBING Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA I. E. INCA GARCILASO DE LA VEGA, CUSCO - 2023						
Problemas	**Objetivos**	**Categorías**	**Definición**	**Subcategorías**	**Indicadores**	1.-Diseño de muestra: No probabilístico intencional 2.- Muestra: 30 (Alumnos, padres de familia y docentes) 3.- Tipo de investigación: Básica 4.- Nivel de investigación: Descriptivo 5.- Método de investigación: Inductivo 6.- Unidad de análisis y observación:
General ¿Cómo se manifiesta el phubbing en las relaciones interpersonales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco – 2023?	**General** Analizar cómo se manifiesta el phubbing en las relaciones interpersonales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco – 2023					
Especificas ¿Qué comportamientos ocasiona el uso de dispositivos móviles en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca	**Especificas** Identificar los comportamientos que ocasiona el uso de dispositivos móviles en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco.	**1.- Comportamientos**	Es el conjunto de acciones observables que manifiestan los individuos en respuesta a estímulos internos o externos, y que repercuten en diferentes dimensiones de su vida. En el ámbito de la salud física, el comportamiento se relaciona con prácticas que afectan el bienestar corporal, como los	**1.1. Salud Física**	1.1.1. Obesidad 1.1.2. Trastornos de sueño 1.1.3. Alteraciones de la vista 1.1.4. Dolores de cabeza, inflamaciones 1.2.1. Ansiedad 1.2.2. Adicción	

Garcilaso de la Vega del Cusco?			hábitos posturales o de descanso. En cuanto a la salud mental, se expresa en actitudes y conductas que inciden en la estabilidad emocional, la autoestima y la gestión del estrés. Finalmente, en la dimensión educativa, el comportamiento se vincula con la atención, la concentración y las interacciones en el proceso de aprendizaje.	**1.2. Mental**	1.2.3. Alteraciones de conducta 1.2.4. Identidad personal 1.2.5. Relaciones de alumno - profesor	**UA.** Estudiantes del nivel primario de la institución educativa gran unidad escolar Inca Garcilaso de la Vega del Cusco **UO.** El phubbing y las relaciones interpersonales. 7.- Método de análisis: Análisis categorial – Software Atlas Ti. 8.- Técnicas e instrumento de obtención de datos: - Observación participante - Entrevista
¿Como se manifiesta el phubbing en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco?	Analizar cómo se manifiesta el phubbing en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco.			**1.3. Educativa**	1.3.1. Aprendizaje 1.3.2. Rendimiento académico 1.3.3. Calificaciones 1.3.4. Asignaturas de preferencia.	
¿Como son las relaciones interpersonales en relación con el uso de dispositivos móviles en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco?	Describir como son las relaciones interpersonales en relación con el uso de dispositivos móviles en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco	**2.-Relaciones interpersonales**	Son vínculos relativamente duraderos entre dos o más personas, caracterizados por la interacción, la comunicación y la influencia mutua. Estas relaciones se manifiestan en distintas dimensiones: en el aspecto familiar, constituyen la base de apoyo afectivo, socialización y transmisión de valores; en el aspecto educativo, facilitan la cooperación, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales dentro del entorno escolar; y en el aspecto amical, promueven la construcción de lazos de confianza, reciprocidad y pertenencia entre pares.	2.1. Familiar	2.1.1. Comunicación 2.1.2. Alejamiento 2.1.3. Interacción con los miembros de familia 2.1.4. Tiempos de uso y conexión 2.1.5. Actividades en tiempos libres	
¿Como son las relaciones interpersonales en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la	Determinar cómo son las relaciones interpersonales de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco.			2.2. Educativo	2.2.1. Relación con los compañeros de aula 2.2.2. Relación con el docente 2.2.3. Interacción en aula 2.2.4. Elementos de comunicación	

I.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco?				2.3. Amical	2.3.1. Relación con los amigos 2.3.2. Espacios comunicativos (presenciales y redes) 2.3.3. Actividades con los amigos	

Anexo 2. Guía de Preguntas para Niños de 4º Primaria

Preguntas introductorias

- ¿Desde cuando tienes un celular, pc, tablet? ¿Tienes acceso a internet, desde cuándo?
- ¿Cuánto tiempo usas estos dispositivos?
- ¿Qué sueles hacer con estos dispositivos? (juegos, redes sociales, etc.)

Comportamientos (variable)

Físicos

Obesidad

1. ¿Cómo te sientes físicamente después de pasar mucho tiempo usando tu celular o tablet? (Cuéntame si sientes cansancio, dolor de cabeza, molestias en los ojos o en alguna otra parte del cuerpo).
2. ¿Antes de tener dispositivos o pasar mucho tiempo con ellos, hacías bastante ejercicio?
3. ¿Crees que tu cuerpo ha cambiado desde que usas esos dispositivos? ¿Cómo ha cambiado?

Trastornos de sueño

4. ¿Usas tus dispositivos antes de irte a dormir? ¿Cuánto tiempo lo usas y qué haces?
5. ¿A qué hora vas a dormir? ¿Alguien te ordena que vayas a dormir a esa hora o lo haces tú por decisión propia?

6. ¿Te ha sido difícil dormir? ¿Qué haces cuando te cuesta dormir? (Explícame si intentas hacer algo para dormir mejor).

Alteraciones de la vista

7. Si usa lentes ¿Desde cuando usas lentes? ¿Conoces el motivo del por qué?
8. ¿En qué momentos del día sientes que tus ojos están cansados o te duelen después de usar pantallas? (Cuéntame si eso te afecta para hacer otras actividades).
9. ¿Después de usar tus dispositivos, sientes que ves diferente, más cansado, menos colorido?

Dolores de cabeza

10. ¿Has notado algún cambio en tu salud o cuerpo por usar mucho el celular u otro dispositivo? (Explícame qué tipo de cambios has sentido y cómo te han afectado).
11. ¿Has sentido dolores de cabeza o algún otro después de usar tus dispositivos? ¿Cómo es ese dolor?

Mentales

Ansiedad

12. **¿**Cómo te sientes cuando no puedes usar tu celular o tablet durante mucho tiempo? (Cuéntame si te pones nervioso, ansioso o si te distraes pensando en usarlo).
13. ¿Cuando has sentido ansiedad, has sentido muchas ganas de usar tus dispositivos? (Explícame si lo sientes como un lugar seguro o de escape).

Adicción

14. ¿Qué sueles hacer cuando sientes muchas ganas de usar el celular pero no puedes? (Explícame qué sientes y cómo te las arreglas).
15. ¿Qué tan frecuente es que dejes de hacer algunas cosas o que te olvides de ellas por usar tu celular u otros dispositivos?

Alteraciones de conducta

16. ¿Usar tus dispositivos es parte de tu horario? ¿Has destinado tiempo al día para usarlos?
17. ¿Cuando realizas tus actividades, tomas en cuenta que debes usar tus dispositivos o hacerlas con internet?

Identidad personal

18. ¿Te identificas como algún personaje o similar que hayas conocido a través del internet o tus dispositivos?
19. ¿Te sentirías mal o incompleto si no tienes tus dispositivos cerca de ti?
20. ¿Cómo consideras tus dispositivos para ti? ¿Qué significan ellos para ti?

Educativos

Aprendizaje

21. ¿Cómo crees que el uso del celular o tablet afecta lo que aprendes en el colegio? (Cuéntame si te ayuda a aprender más o si te distrae).
22. ¿Sientes que te desconcentras en clases cuando estas con tu dispositivo o cuando no lo tienes?

Rendimiento académico

23. ¿Has dejado de hacer tareas por usar tus dispositivos?
24. ¿Has empleado tus dispositivos o el internet para hacer tareas o trabajos?

Calificaciones

25. ¿Tus calificaciones han bajado o disminuido desde usas dispositivos?

26. ¿Cómo crees que influyen las horas que pasas en el celular en tus notas y calificaciones? (Explícame si crees que tus calificaciones han mejorado o empeorado por el uso de dispositivos).

Asignaturas preferidas

27. ¿Qué materias te gustan más y cómo crees que el uso de tecnología afecta tu desempeño en ellas? (Cuéntame si te ayuda o si te distrae).

Procesos de Socialización e Interacción (variable)

Familiar

Comunicación

28. ¿Sueles hablar más con tu familia por celular o en persona? ¿Cuál te gusta más y por qué?
29. ¿Cómo te comunicas con tu familia cuando estás usando el celular o tablet? (Cuéntame si conversan o si prefieres estar solo).
30. ¿Has tenido conflictos con tu familia por usar el celular cuando están hablando o compartiendo algún momento?

Alejamiento

31. ¿Sientes que pasas menos tiempo con tu familia desde que tienes un celular o tablet? (Explícame cómo ha cambiado el tiempo que compartes con ellos).
32. ¿Te gusta estar más con tu familia o estar solo usando tus dispositivos?

Interacción con miembros de la familia

33. ¿Qué tipo de actividades haces con tu familia cuando no estás usando el celular o tablet? (Cuéntame si hacen cosas juntos y qué actividades son).
34. ¿Realizas alguna actividad con tu familia empleando dispositivos?

Educativa

Relación con compañeros de aula

35. ¿Cómo es tu relación con tus compañeros de clase cuando usan celulares o tablets? ¿Los usan en el aula? (Explícame si juegan juntos, si se ayudan o si prefieren estar solos).
36. ¿Fuera del colegio empleas dispositivos (celular, pc) para jugar con tus compañeros o comunicarte con ellos?

Relación con el docente

37. ¿Los docentes les permiten usar dispositivos en horas de clase?

38. ¿Cómo te llevas con tus profesores cuando usan o no permiten el uso de dispositivos electrónicos en clase? ¿Se molestan o no le toman importancia? (Cuéntame si crees que eso afecta su relación).
39. ¿Has tenido conflictos (llamadas de atención, por ejemplo) con los docentes por usar dispositivos electrónicos?

Interacción en el aula

40. ¿Eres un(a) alumno(a) que participa en clases? ¿Desde que usas dispositivos ha variado en algo ello?
41. ¿Cómo participas en clase cuando tienes acceso a tu celular o tablet? (Explícame si te distraes, si participas más o menos).

Amical

Relación con los amigos

42. ¿Sueles jugar o hacer actividades con amigos fuera de tu colegio? ¿Cómo afecta el uso de celulares o tablets la forma en que te comunicas con esos amigos? (Cuéntame si prefieren hablar en persona o por mensajes).
43. ¿Has tenido discusiones o peleas con amigos a causa de usar dispositivos? (Explícame si fue por no prestarles atención o dejarlos de lado).

Espacios comunicativos

44. ¿Cómo te sientes cuando tus amigos están ocupados con sus celulares y no te prestan atención? (Cuéntame cómo reaccionas y qué haces en esas situaciones).
45. ¿Qué tan frecuentemente te comunicas con amigos a través de dispositivos, a través de juegos u otros?
46. ¿Te sientes mejor hablando con ellos en persona o en espacios virtuales?

Actividades con amigos

47. ¿Qué actividades prefieren hacer tú y tus amigos cuando están juntos, con y sin celulares o tablets? (Explícame si hay diferencias entre cuando usan dispositivos y cuando no).
48. ¿Sueles jugar virtualmente con amigos, videojuegos u otras actividades?
49. ¿Prefieres jugar virtualmente con amigos o jugar virtualmente?

Guía de Preguntas para Docentes

Comportamientos

Físico

1. ¿Cómo percibe los efectos físicos del uso excesivo de dispositivos en sus alumnos, especialmente en aspectos como el cansancio, el sueño o los problemas visuales? (Describa ejemplos o experiencias observadas).
2. ¿Ha notado si el uso de celulares o tablets afecta la salud física de los niños en el aula, por ejemplo, dolores de cabeza o fatiga? (Explique cómo se manifiestan estos problemas).

Mentales

3. ¿Cómo describiría los cambios emocionales o de comportamiento en los estudiantes que pasan mucho tiempo usando dispositivos electrónicos? (Proporcione ejemplos de ansiedad, adicción o cambios de conducta).
4. ¿Ha observado que los alumnos tienden a permanecer con su celular y usarlo la mayor parte del tiempo posible?
5. ¿Hay alumnos que prefieren usar el celular a realizar otras actividades? ¿Cómo describiría dicha preferencia?
6. ¿De qué manera cree que el uso de tecnología ha afectado a la identidad personal de los estudiantes? (Explique si ha notado alguna diferencia en cómo los estudiantes se ven a sí mismos o en su interacción con usted).
7. ¿Ha observado tendencias en los estudiantes sobre su percepción de sí mismo? (relacionado con modas, “trends”).
8. ¿Cómo ha afectado el uso de dispositivos la capacidad de los estudiantes para concentrarse y seguir las instrucciones en el aula? (Describa si nota una mayor distracción o dificultades en el control de la clase).

Educativos

9. ¿El comportamiento de los estudiantes ha provocado que los celulares deban ser admitidos en clases o no? ¿Si fuera así, cómo ha favorecido el uso de celulares u otros dispositivos en el aprendizaje?
10. ¿Cómo influye el uso del celular en el rendimiento académico de los estudiantes, según su experiencia? (Describa si ha notado alguna mejora o empeoramiento en las calificaciones).
11. ¿Ha observado diferencias en la forma en que los estudiantes aprenden o participan en las asignaturas preferidas cuando usan dispositivos electrónicos? (Explique si las tecnologías facilitan o dificultan el aprendizaje).
12. ¿Qué tipo de impacto tiene el uso de dispositivos electrónicos en la relación entre los estudiantes y el proceso de enseñanza-aprendizaje? (Comente cómo ha afectado la calidad de la enseñanza).

Procesos de Socialización e Interacción

Familiar

13. ¿Cómo cree que el uso excesivo de dispositivos afecta la comunicación y la interacción de los estudiantes con sus familias? (Describa si nota algún alejamiento o pérdida de comunicación familiar en los estudiantes).
14. ¿Ha observado si los estudiantes pasan menos tiempo con sus familias debido al uso de tecnología? (Comente si cree que esto influye en su comportamiento escolar).
15. ¿Los padres de familia o los estudiantes le han expresado que ha existido algún alejamiento en su hogar a causa de usar celulares u otros dispositivos? ¿Cómo ha sido este alejamiento?

Educativa

16. ¿De qué manera el uso de celulares afecta la dinámica entre compañeros en el aula? ¿Cómo ha observado los juegos, conversaciones, etc entre ellos? (Explique si ha notado más aislamiento o colaboración entre ellos).
17. ¿Cómo afecta el uso de dispositivos en la relación entre docentes y estudiantes? ¿Cómo es el empleo de los celulares y otros, que intervienen en la comunicación? (Describa si hay más distancia o cercanía en la comunicación con los alumnos).
18. ¿Ha observado diferencias en la participación de los estudiantes en actividades de grupo cuando se les permite el uso de celulares? (Describa si hay cambios en la interacción entre ellos).

Amical

19. ¿Cómo cree que el uso de tecnología afecta la forma en que los estudiantes se relacionan con sus amigos fuera del aula? ¿Le han hecho conocer sobre conlictos o situaciones que representen alguna barrera? (Comente si cree que afecta su capacidad para formar amistades sólidas).
20. ¿Ha notado si los estudiantes prefieren comunicarse virtualmente en lugar de hacerlo en persona? (Describa si esto afecta sus habilidades sociales).
21. ¿Ha conocido de casos de estudiantes cuyas relaciones de amistad hayan terminado o tenido conflictos graves por el uso de celulares u otros dispositivos? (Describa si fue por excesivo uso de internet, videojuegos, redes sociales, etc).

Guía de Preguntas para Padres de Familia

Comportamientos

Físico

1. ¿Qué cambios ha observado en la salud física de su hijo desde que comenzó a usar el celular o tablet con frecuencia? (Por ejemplo, problemas de sueño, dolores de cabeza, o cansancio visual).
2. ¿Cómo afecta el tiempo que su hijo pasa usando dispositivos en su rutina diaria y en su bienestar físico? (Explique si ha notado algún impacto en su actividad física o en su estado de salud general).

3. ¿Cómo el uso de dispositivos en su hijo afecta el realizar ejercicio u otras actividades relacionadas?

Mentales

4. ¿De qué manera ha cambiado el comportamiento de su hijo en casa debido al uso de celulares o internet desde que tiene acceso a ellos? (Describa si ha notado ansiedad, irritabilidad u otros cambios emocionales).
5. ¿De qué forma su hijo gestiona sus problemas o cómo gestiona problemas en la casa? ¿Opta por el uso del internet, celular, etc.? (Explique si está relacionado a percibir los dispositivos como un escape o lugar seguro).
6. ¿Cómo maneja su hijo la falta de acceso a su celular o tablet? (Explique si ha observado reacciones específicas o dificultades para adaptarse a la ausencia de estos dispositivos).
7. ¿Cómo ha afectado el uso de dispositivos a la relación de su hijo con su identidad personal y su forma de verse a sí mismo? ¿Sigue alguna moda o tendencia? (Describa cualquier cambio en cómo se comporta o se siente respecto a su imagen personal).
8. ¿Cómo su hijo ha cambiado su lenguaje con el uso de dispositivos? (Explique si su hijo emplea jergas o malas palabras que aprende en redes sociales u otros).

Educativa

9. ¿Qué impacto ha tenido el uso del celular o tablet en el rendimiento académico de su hijo? (Explique si ha notado mejoras o empeoramientos en sus calificaciones o en su participación en clase).
10. ¿Cómo ha influido el uso de la tecnología en la forma en que su hijo aborda el estudio y el aprendizaje desde la casa? (Describa si utiliza los dispositivos para aprender de manera más efectiva o si se distrae más fácilmente, especialmente al realizar tareas u otros trabajos).
11. ¿Ha sido llamada por el colegio por problemas de su hijo? ¿El uso de los dispositivos ha tenido alguna influencia sobre dicho problema?

Procesos de Socialización e Interacción

Familiar

12. ¿Cómo ha cambiado la comunicación en su familia desde que su hijo usa más dispositivos electrónicos? (Explique si hay menos conversaciones, más discusiones, o si ha cambiado la calidad del tiempo en familia).
13. ¿En qué medida cree que el tiempo que su hijo pasa con el celular o tablet afecta su relación con los miembros de la familia? (Describa si ha habido un alejamiento o un cambio en la forma en que interactúan).

14. ¿Qué tantas discusiones han tenido con su hijo respecto al uso de celular u otros dispositivos? ¿Cómo han sido éstas?¿Cómo afecta el uso de celulares o tablets la

relación de su hijo con sus compañeros de clase y con los docentes? (Explique si ha notado cambios en la forma en que se comunica con ellos o en la dinámica de clase).

15. ¿Ha observado si el uso de tecnología influye en la forma en que su hijo participa en actividades escolares o grupos de estudio? (Describa si participa más o menos y cómo se involucra en las actividades grupales).

16. ¿Ha sido advertida de problemas de aprendizaje o rendimiento académico de su hijo(a)? ¿Qué tan relacionado está con el uso del celular?

Amical

17. ¿Cómo ha cambiado la forma en que su hijo interactúa con sus amigos debido al uso frecuente de dispositivos electrónicos? (Explique si prefiere comunicarse en línea en lugar de en persona y cómo afecta esto a sus amistades).
18. ¿Qué actividades realiza su hijo con sus amigos, tanto en línea como en persona, y cómo ha influido el uso de tecnología en estas actividades? (Describa si hay diferencias significativas en cómo pasan el tiempo juntos).
19. ¿Cómo maneja su hijo el tiempo que pasa en línea con amigos en comparación con el tiempo que pasa con ellos en actividades presenciales? (Explique si hay un equilibrio y cómo afecta su vida social).
20. ¿Ha notado algún cambio en el interés de su hijo por las actividades grupales presenciales debido a su uso de dispositivos? (Describa si prefiere pasar tiempo en línea en lugar de en persona).

Comportamientos Generales

21. ¿Cómo establece reglas sobre el uso de dispositivos en su hogar, y cómo responde su hijo a estas reglas? (Explique si hay conflictos o adaptaciones en la forma en que manejan el tiempo frente a las pantallas).
22. ¿Qué estrategias utiliza para asegurar que su hijo mantenga un equilibrio saludable entre el tiempo de pantalla y otras actividades? (Describa cómo gestionan el tiempo y qué actividades promueven).
23. ¿Cómo ha influido el uso de dispositivos en la dinámica familiar y en la forma en que pasan tiempo juntos? (Explique si han tenido que hacer ajustes en la forma en que se relacionan como familia).
24. ¿Qué desafíos enfrenta al intentar limitar el tiempo de uso de dispositivos de su hijo, y cómo los enfrenta? (Describa las dificultades que ha encontrado y las soluciones que ha probado).
25. ¿Cómo cree que el uso de tecnología afecta el desarrollo social y emocional de su hijo en el contexto de la familia y fuera de ella? (Explique cómo considera que esto impacta su crecimiento y habilidades interpersonales).

nexo 3. Validación de instrumento

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DE CUSCO

VALIDACION DE INSTRUMENTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

I. **DATOS GENERALES:**

1.1. TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION:
Phubbing y las relaciones interpersonales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco - 2025

1.2. NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES:
Edeley Yanina Jimenez Rodriguez
Amelia Montalvo Naylva

II. **DATOS DEL EXPERTO:**

2.1. Nombres y apellidos: Fernando Díaz Ancco
2.2. Especialidad: Ciencias naturales
2.3. Lugar y fecha: .....
2.4. Cargo e institución donde labora: Docente - UNSAAC

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	REDACCION	Los indicadores e ítems están redactadas considerando los elementos necesarios.				X	
	CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.				X	
Contenido	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia.				X	
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables.				X	
Estructura	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación.				X	
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	METODOLOGIA	La estrategia responde el propósito del diagnóstico.				X	

III. **OPINION DE APLICABILIDAD:**.....
IV. **PROMEDIO DE VALIDACION:**.....
V. **LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

- [x] Procede a su aplicación.
- [ ] Debe corregirse.

Mgt. Fernando Díaz Ancco
Firma del experto

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DE CUSCO

VALIDACION DE INSTRUMENTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

I. DATOS GENERALES:

1.1. TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION:
Phubbing y las relaciones interpersonales en estudiantes del cuarto grado de primaria de la I.E Inca Garaloso de la Vega, Cusco - 2023.

1.2. NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES:
Edeley Yanina Jimenez Rodriguez
Amelia Montalvo Nayhua

II. DATOS DEL EXPERTO:

2.1. Nombres y apellidos: Humberto Alzamora Flores
2.2. Especialidad: Ciencias naturales
2.3. Lugar y fecha: .....
2.4. Cargo e institución donde labora: Docente - UNSAAC

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	REDACCION	Los indicadores e ítems están redactadas considerando los elementos necesarios.				X	
	CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.				X	
Contenido	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia.				X	
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables.				X	
Estructura	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación.				X	
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	METODOLOGIA	La estrategia responde el propósito del diagnóstico.				X	

III. OPINION DE APLICABILIDAD:.....

IV. PROMEDIO DE VALIDACION:.....

V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- [x] Procede a su aplicación.
- [ ] Debe corregirse.

Dr. Humberto Alzamora Flores
DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Firma del experto

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DE CUSCO

VALIDACION DE INSTRUMENTOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

I. DATOS GENERALES:

1.1. TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION:
Phubbing y las relaciones interpersonales en estudiantes del cuarto grado de Primaria de la I.E. Inca Garcilaso de la Vega, Cusco - 2023.

1.2. NOMBRE DE LOS INVESTIGADORES:
Edeley Yanina Jimenez Rodriguez
Amelia Montalvo Nahua

II. DATOS DEL EXPERTO:

2.1. Nombres y apellidos: Epifanio Luis Canal Apaza
2.2. Especialidad: Ciencias Sociales
2.3. Lugar y fecha: .....
2.4. Cargo e institución donde labora: Docente - Unsaac

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	REDACCION	Los indicadores e ítems están redactadas considerando los elementos necesarios.				X	
	CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.				X	
Contenido	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia.				X	
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables.				X	
Estructura	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación.				X	
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	

III. OPINION DE APLICABILIDAD:.....

IV. PROMEDIO DE VALIDACION:.....

V. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

☑ Procede a su aplicación.

☐ Debe corregirse.

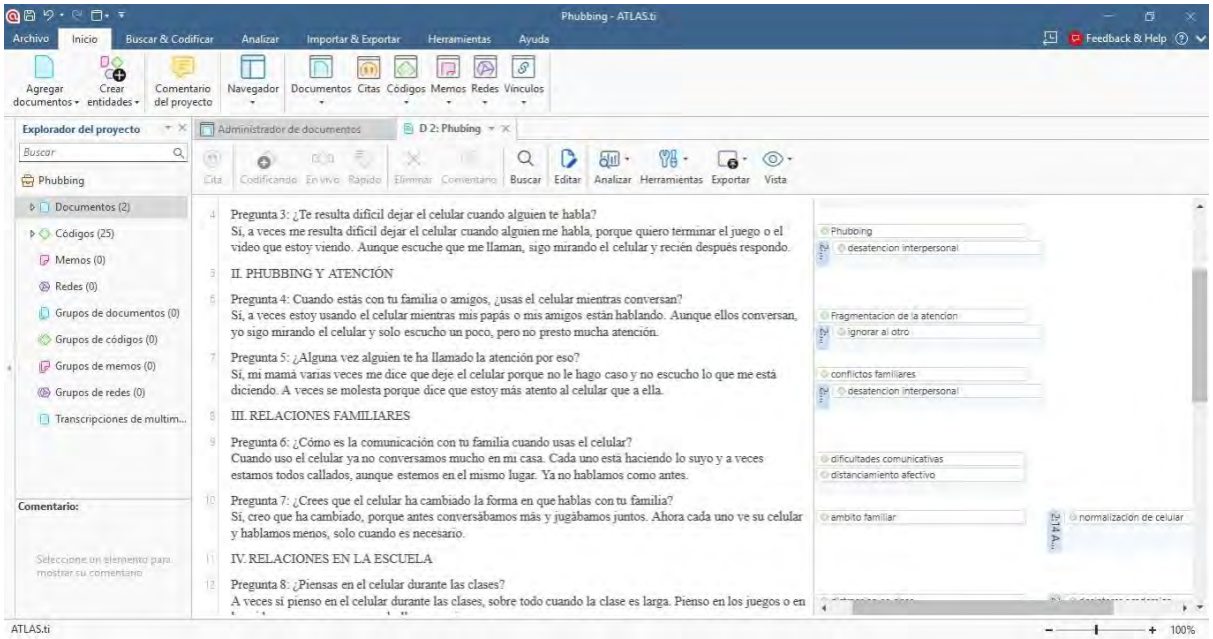
.....

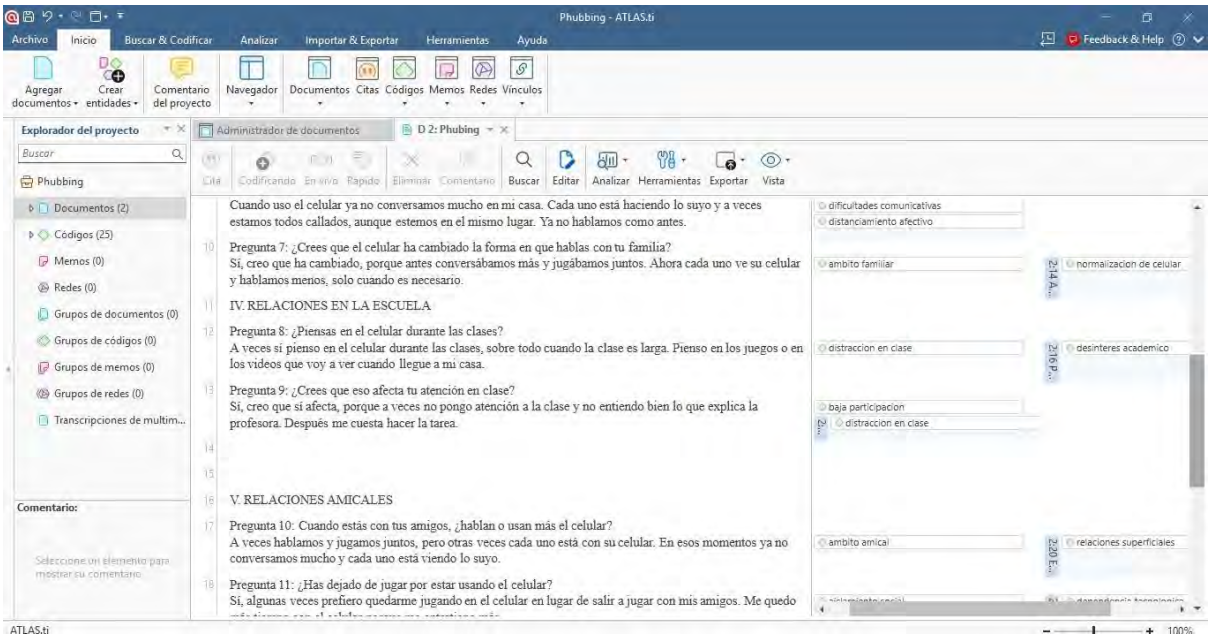
Firma del experto

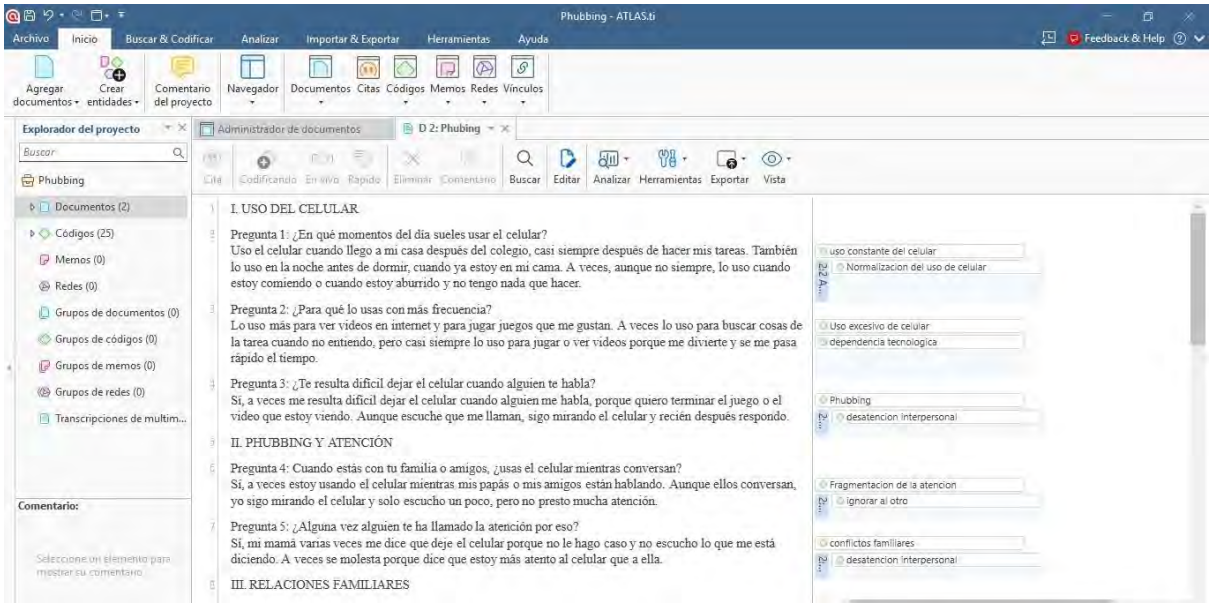
DNI 23814047

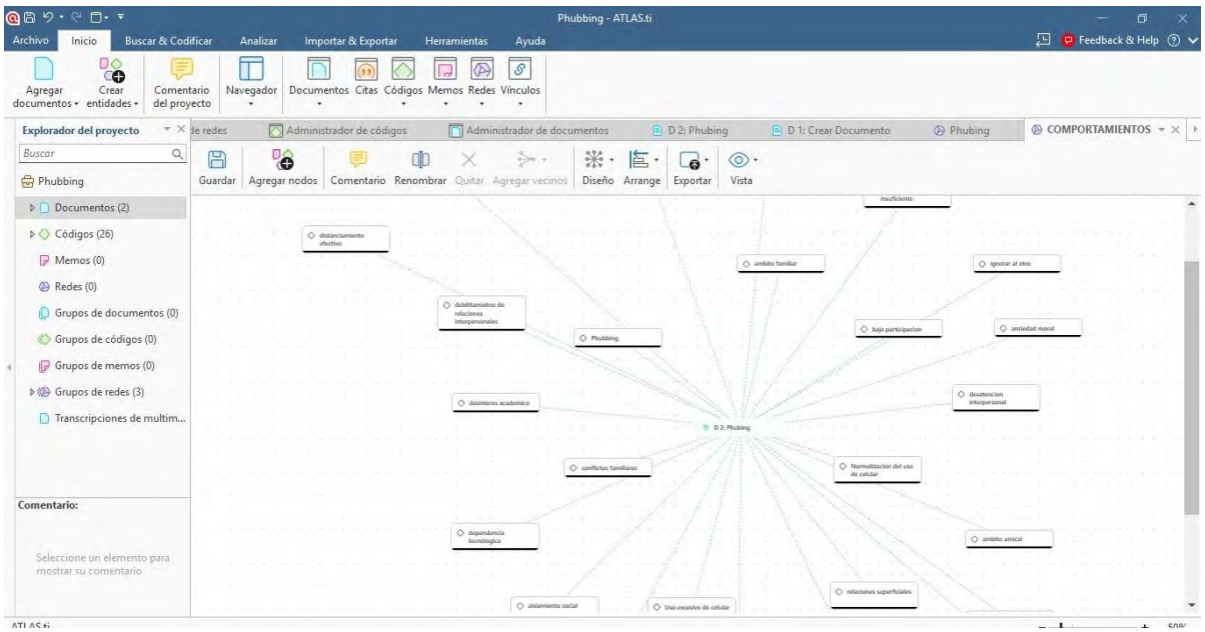
Anexo 4. Evidencias fotograficas.

Anexo 5. Evidencias del software Atlas Ti






Phubbing - ATLAS.ti
Archivo
Inicio
Buscar & Codificar
Analizar
Importar & Exportar
Herramientas
Ayuda
Feedback & Help
Agregar documentos
Crear entidades
Comentario del proyecto
Navegador
Documentos
Citas
Códigos
Memos
Redes
Vínculos
Explorador del proyecto
Administrador de documentos
D 2: Phubing
Buscar
Phubbing
Documentos (2)
Códigos (25)
Memos (0)
Redes (0)
Grupos de documentos (0)
Grupos de códigos (0)
Grupos de memos (0)
Grupos de redes (0)
Transcripciones de multim...
Comentario:
Seleccione un elemento para mostrar su comentario
Editar
Analizar
Herramientas
Exportar
Vista
I. USO DEL CELULAR
Pregunta 1: ¿En qué momentos del día sueles usar el celular?
Uso el celular cuando llego a mi casa después del colegio, casi siempre después de hacer mis tareas. También lo uso en la noche antes de dormir, cuando ya estoy en mi cama. A veces, aunque no siempre, lo uso cuando estoy comiendo o cuando estoy aburrido y no tengo nada que hacer.
Pregunta 2: ¿Para qué lo usas con más frecuencia?
Lo uso más para ver videos en internet y para jugar juegos que me gustan. A veces lo uso para buscar cosas de la tarea cuando no entiendo, pero casi siempre lo uso para jugar o ver videos porque me divierte y se me pasa rápido el tiempo.
Pregunta 3: ¿Te resulta difícil dejar el celular cuando alguien te habla?
Sí, a veces me resulta difícil dejar el celular cuando alguien me habla, porque quiero terminar el juego o el video que estoy viendo. Aunque escuche que me llaman, sigo mirando el celular y recién después respondo.
II. PHUBBING Y ATENCIÓN
Pregunta 4: Cuando estás con tu familia o amigos, ¿usas el celular mientras conversan?
Sí, a veces estoy usando el celular mientras mis papás o mis amigos están hablando. Aunque ellos conversan, yo sigo mirando el celular y solo escucho un poco, pero no presto mucha atención.
Pregunta 5: ¿Alguna vez alguien te ha llamado la atención por eso?
Sí, mi mamá varias veces me dice que deje el celular porque no le hago caso y no escucho lo que me está diciendo. A veces se molesta porque dice que estoy más atento al celular que a ella.
III. RELACIONES FAMILIARES
uso constante del celular
Normalizacion del uso de celular
Uso excesivo de celular
dependencia tecnologica
Phubbing
desatencion interpersonal
Fragmentacion de la atencion
ignorar al otro
conflictos familiares
desatencion interpersonal


Phubbing - ATLAS.ti
Archivo
Inicio
Buscar & Codificar
Analizar
Importar & Exportar
Herramientas
Ayuda
Feedback & Help
Agregar documentos
Crear entidades
Comentario del proyecto
Navegador
Documentos
Citas
Códigos
Memos
Redes
Vínculos
Explorador del proyecto
Administrador de códigos
Administrador de documentos
D 2: Phubing
D 1: Crear Documento
Phubing
COMPORTAMIENTOS
Buscar
Phubbing
Documentos (2)
Códigos (26)
Memos (0)
Redes (0)
Grupos de documentos (0)
Grupos de códigos (0)
Grupos de memos (0)
Grupos de redes (3)
Transcripciones de multim...
Comentario:
Seleccione un elemento para mostrar su comentario
Guardar
Agregar nodos
Comentario
Renombrar
Quitar
Agregar vecinos
Diseño
Arrange
Exportar
Vista
distanciamiento afectivo
ambito familiar
ignorar al otro
debilitamiento de relaciones interpersonales
Phubbing
baja participacion
ansiedad moral
desinteres academico
desatencion interpersonal
D 2: Phubing
conflictos familiares
Normalizacion del uso de celular
dependencia tecnologica
ambito amical
aislamiento social
Uso excesivo de celular
relaciones superficiales