



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA  
EDUCATIVA**

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

**AUTORA:**

Quispe Flores, Marlene (orcid.org/0000-0002-1766-4204)

**ASESORES:**

Dra. Esquiagola Aranda, Estrella Azucena (orcid.org/0000-0002-1841-0070)

Dr. Palomino Berrios, Luis Alberto (orcid.org/0000-0001-9549-766X)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Atención Integral del Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA**

Fortalecimiento de la democracia, liderazgo y ciudadanía

**LIMA – PERÚ**

**2023**

### **Dedicatoria**

A mi hija Luciana, que es mi fortaleza, por su comprensión, apoyo y paciencia en el transcurso de mi desarrollo profesional y por brindarme su ayuda y constante cooperación.

## **Agradecimiento**

Agradezco en primer lugar a la Universidad César Vallejo por fomentar en los estudiantes un interés a la investigación científica. Y en segundo lugar a mis asesores, por sus conocimientos, dedicación y persistencia que han inculcado en mí un sentido de responsabilidad e interés en mi formación como investigadora.

## Índice de contenido

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenido.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1 Tipo y diseño de la investigación.....	11
3.2 Variables y operacionalización.....	12
3.3 Población, muestra y muestreo.....	12
3.3.1 Población.....	12
3.3.2 Muestra.....	12
3.3.3 Muestreo.....	13
3.3.4 Unidad de análisis.....	13
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	13
3.5 Procedimientos.....	14
3.6 Método de análisis de datos.....	14
3.7 Aspectos éticos.....	15
IV.RESULTADOS.....	16
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIONES.....	32
VII. RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS.....	42

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1: Distribución de frecuencias del phubbing.....	16
Tabla 2: Distribución de frecuencias de las dimensiones del phubbing.....	18
Tabla 3: Distribución de frecuencias de las habilidades sociales.....	19
Tabla 4: Distribución de frecuencias de las dimensiones de habilidades sociales.....	20
Tabla 5: Prueba de normalidad .....	21
Tabla 6: Correlación entre el phubbing y habilidades sociales.....	22
Tabla 7: Correlación entre dimensión comunicación y habilidades sociales.....	23
Tabla 8: Correlación entre la dimensión tecnologías aplicadas al juego y habilidades sociales.....	24
Tabla 9: Correlación entre la dimensión tecnologías socioafectivas y habilidades sociales.....	25

## Índice de figuras

Figura 1 : Niveles del Phubbing.....	16
Figura 2: Niveles de las dimensiones del phubbing.....	18
Figura 3: Niveles de las habilidades sociales.....	19
Figura 4: Niveles de las dimensiones de habilidades sociales.....	20

## Resumen

El estudio tuvo como fin establecer la relación entre el phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023. Asimismo, la investigación fue de tipo cuantitativa, básica, no experimental y de corte transversal, donde se contó con la participación de 86 adolescentes de una institución educativa de Comas, donde se aplicó la escala phubbing y el cuestionario de habilidades sociales. En cuanto a los resultados, se pudo hallar que el phubbing y las habilidades sociales no se encuentran relacionadas entre sí, ya que presentan puntajes superiores ( $p > .05$ ). Por ello, se rechaza la hipótesis alterna del estudio. En este sentido, el phubbing es uno de los fenómenos tecnológicos que perturba la conducta del ser humano y puede alterar de manera significativa la comunicación, ya que puede menospreciar la compañía de un compañero u otra persona por estar conectado en el móvil, estos tipos de comportamientos van relacionados con otras formas de adicción.

**Palabras clave:** Phubbing, habilidades sociales, adolescentes.

## **Abstract**

The purpose of the study was to establish the relationship between phubbing and social skills in adolescents from an educational institution in the district of Comas, 2023. Likewise, the research was quantitative, basic, non-experimental, and cross-sectional, where it had the participation of 86 adolescents from an educational institution in Comas, where the phubbing scale and the social skills questionnaire were applied. Regarding the results, it was possible to find that phubbing and social skills are not related to each other, since they present higher scores ( $p > .05$ ). Therefore, the alternative hypothesis of the study is rejected. In this sense, phubbing is one of the technological phenomena that disturbs the behavior of the human being and can significantly alter communication, since it can underestimate the company of a partner or another person due to being connected on the mobile, these types of behaviors are related to other forms of addiction.

**Keywords:** Phubbing, social skills, adolescents.

## I. INTRODUCCIÓN

A nivel personal, laboral, escolar y social, trabajamos, actuamos o establecemos una comunicación de forma diferente, por lo que, se ha provocado que exista nuevos riesgos emergentes, uno de ellos, es el uso excesivo de las tabletas, ordenadores, celulares y diversas tecnologías que han elevado los niveles de distrés y estrés en los seres humanos. En este sentido, el uso de estos dispositivos, es uno de los riesgos más actuales en la adolescencia, tales como, el phubbing o ningufoneo, lo cual es el desprecio que tienen a las demás personas por dar prioridad a los móviles (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2022). Sin embargo, el uso excesivo de la tecnología ha cambiado la forma en que las personas se comunican surgiendo una renovada práctica de la interacción social, además, se están desarrollando ciertos hábitos sociales que van perjudicando los vínculos interpersonales a nivel académico y laboral.

Por otro lado, el uso inadecuado de estos artefactos puede originar conflictos a nivel psicosocial y afectivo como el aislamiento, cambio de estados de ánimo y el deterioro de las relaciones interpersonales (Álvarez y De la Villa, 2020).

Actualmente, en el Caribe y América Latina, el phubbing se ha presentado en los adolescentes, por tanto, es un periodo complejo al presentarse comportamientos de poca relación social. Asimismo, estos tipos de conductas desordenadas pueden presentar dificultades que originan una colisión en la transición psicosocial y metas educativas para llegar a la adultez, a su vez, los adolescentes presentan una etapa de desarrollo donde se sienten inseguros y vulnerables ante las influencias sociales, por lo tanto, se tiene un mayor acercamiento a los pares presentando incidencia en la toma de decisiones y exploración de riesgos (Guzmán y Gelvez, 2022).

En el Perú, según cifras investigadas por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2022) se han reportado que, de 100 personas, 73 de ellas han accedido con mayor frecuencia al uso de internet, además, el 85.8% de este uso son los adolescentes con edades entre 12 a 18 años, dicho dato reporta que el uso del móvil es uno de los medios

que establecen mayor phubbing en los adolescentes, por lo que, dejan de lado la interacción real. Asimismo, se ha reportado que a nivel nacional los adolescentes presentan un nivel bajo de habilidades sociales (35.9%), lo cual significa que presentan un déficit en sus relaciones interpersonales y se encuentra en alto riesgo, a su vez, implica ciertas dificultades para comunicarse y relacionarse con las demás personas (Sacaca y Pilco, 2022).

Por otro lado, los adolescentes presentan poca maduración en cuanto a la regulación de sus impulsos y emociones, por tanto, el phubbing hace que estén sumergidos en las diversas redes sociales que en algunas veces sustituyen al contacto real, como consecuencia de ello, son más propensos a presentar baja autoestima, aislamiento, poca relación interpersonal o incluso deprimirse (Ministerio de Salud [OMS], 2022).

El director de la institución educativa de Comas, informa que, los estudiantes han convertido el phubbing como parte de su vida y se dedican la mayoría del tiempo ignorando a las personas para estar conectados, dichos aparatos tecnológicos han transformado a adolescentes dependientes ya que realizan actividades como jugar en red, buscar información, hablar con amigos y realizar tareas escolares. Asimismo, el phubbing ha presentado algunas desventajas en la interacción social, ya que se han desconectado de la realidad física e interactúan más por las redes sociales, por ello, es importante limitar el tiempo de uso del móvil, que entiendan las causas y consecuencias de un mal uso y fomentar la interacción social sin dejar de lado la realidad.

La formulación de problemas de la investigación se ha realizado en dos niveles, general: ¿Cuál es la relación entre phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023?. Los problemas específicos fueron ¿Cuál es la relación entre las dimensiones (comunicación, tecnología aplicada al juego y tecnología socio afectiva) y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023?.

Respecto al planteamiento de los objetivos de la investigación como objetivo general: Determinar la relación entre phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023. Los objetivos específicos: Determinar la relación entre las dimensiones (comunicación, tecnología aplicada al juego y tecnología socio afectiva) y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.

De igual manera como hipótesis general: Existe relación entre phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023. Como hipótesis específicas: Existe relación significativa entre las dimensiones (comunicación, tecnología aplicada al juego y tecnología socio afectiva) y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Después de realizar una revisión de los antecedentes tanto nacionales como internacionales, no se encontraron muchos estudios que tengan relación al phubbing y habilidades sociales, por lo tanto, es uno de los estudios que aportará nuevos conocimientos.

Por ende, se evidenció que, a nivel internacional, Shuai y Hui (2023) realizaron un estudio en China con una muestra de 328 estudiantes, lo cual encontraron que, el uso problemático de las redes sociales por parte de los estudiantes está estrechamente relacionado con el phubbing y el uso problemático de las redes sociales, lo cual afectaría sus relaciones sociales, así también, se encontraron resultados similares en los estudios de Etchezahar et al. (2023), Doumit et al. (2023), donde los participantes con niveles altos o medios de phubbing mostraron una tendencia a sufrir FOMO o sentirse socialmente excluidos o aislados socialmente. No encontraron diferencias en los niveles de phubbing relacionados con la edad, el género o el nivel socioeconómico de los participantes. Las implicaciones de las variables estudiadas se discuten como posibles predictores de phubbing y deben ser consideradas en su enfoque. Asimismo, la interacción extraversión por aburrimiento se asoció significativamente con phubbing; esto fue significativo en niveles bajos de soledad y aburrimiento donde la extraversión se asoció significativamente con más phubbing. En soledad moderada y aburrimiento alto y en soledad y aburrimiento alto, la extraversión se asoció significativamente con menos phubbing. Las interacciones entre el aburrimiento y la soledad y los otros cuatro rasgos de personalidad no mostraron ninguna asociación significativa con el phubbing. El estudio actual destaca la importancia de los rasgos de personalidad para influir en el phubbing y podría contribuir a la evaluación preliminar del phubbing.

Por otro lado, se tiene al estudio de Safdar et al. (2023) quienes realizaron un estudio sobre la adicción a los teléfonos y comportamiento con los demás en Malasia con una muestra de 794 estudiantes, lo cual los hallazgos muestran una relación positiva significativa entre la adicción a los teléfonos inteligentes y el comportamiento phubbing.

Los hallazgos confirman las asociaciones hipotéticas y revelan que la adicción a los teléfonos inteligentes está positivamente relacionada con el comportamiento phubbing. Estos dos efectos fueron más fuertes para los estudiantes con alta soledad que para aquellos con baja soledad. Este estudio aborda una brecha importante en la literatura de psicología clínica a través del intento de explorar la relación entre la adicción a los teléfonos inteligentes y el aumento del comportamiento phubbing entre los estudiantes.

Del mismo modo, se tiene a Cebollero et al. (2022) quienes relacionaron las competencias emocionales como un factor protector frente a las conductas digitales en España con una muestra de 776 estudiantes. Los resultados indicaron que actúan como una única variable, lo que denotamos como “comportamiento digital habitual”. Por otro lado, la regulación emocional y el autocontrol de la impulsividad actúan como factores protectores en la adolescencia, mientras que la independencia emocional es crucial en chicas y estudiantes mayores, y la conciencia emocional es importante en los chicos.

El estudio de Ivanova et al. (2020) determinaron la relación entre la adicción al teléfono móvil, phubbing y depresión en los estudiantes de Ucrania. Los resultados mostraron que, una mayor adicción al teléfono móvil y un mayor phubbing se asocian con un mayor nivel de estados de ánimo depresivos, y que el phubbing funciona como mediador de la relación entre la adicción al teléfono móvil y la depresión. Un moderador de esta mediación es la soledad, siendo el efecto moderador asimétricamente dependiente del género: en los hombres, la soledad alta aumenta el papel mediador del phubbing, que se traduce más marcadamente en depresión, mientras que en las mujeres el efecto de mediación analizado se debilita con el aumento de la sensación de soledad.

En base al estudio nacional, Cutipa y Gil (2022) identificaron la relación entre el phubbing y las habilidades sociales en adolescentes de Arequipa con una muestra de 146 estudiantes. Los resultados, identificaron que las variables se relacionan de forma inversa, es decir, al ignorar a los adolescentes por el mal manejo del móvil puede afectar de manera indirecta las relaciones familiares, además, los adolescentes se involucran en un mundo donde solo se relacionan para sentirse mejor a través de una pantalla que con

su propia familia, esto hace que baje el nivel de la comunicación y perjudica el funcionamiento familiar.

Así también, se tiene al estudio de Claveriano et al. (2020) quienes determinaron la relación entre el phubbing y las relaciones interpersonales en adolescentes de Huánuco con una muestra de 111 estudiantes. Los resultados, hallaron que las variables se relacionan de forma negativa, donde señala que el uso excesivo del móvil hace que afecte el proceso de la comunicación de los estudiantes, además, se confirmó que el phubbing hace que repercuta en el proceso de interacción de los adolescentes en las áreas de empatía y comunicación, ya que tuvieron un mayor grado de relación.

Finalmente, Ramos y Rivera (2020) establecieron la relación entre el phubbing y las habilidades sociales en adolescentes de Pasco, con una muestra de 189 estudiantes. Los resultados indicaron que, la influencia del uso del móvil hace que afecte el desarrollo de la interacción social en los adolescentes, además, se halló que un adecuado uso de estos dispositivos hace que regule sus habilidades sociales y puedan tener una mejor visión de su futuro.

En relación a la primera variable, el phubbing va en relación con el uso excesivo de los móviles de última gama y ocasiona una alteración de la conducta de forma significativa, además, la dificultad para establecer relaciones sociales e interactuar con las demás personas ha permitido crear herramientas complejas para relacionarnos de diversos niveles, así también de la tecnología, imaginación y ciencia que han fomentado adelantos tecnológicos y formas de relacionarnos (Soriano y Bellacetín, 2022). La OMS considera al phubbing como el uso excesivo del móvil que es uno de los problemas en la salud pública, así también, se le conoce como el síndrome Fomo que se denomina el miedo de estar desconectado de la internet, este tipo de síndrome va en relación con el uso abusivo del móvil y puede causar una adicción a las redes sociales, se ha corroborado que el estar conectado de forma permanente origina un alto nivel de phubbing (Álvarez et al., 2020).

Asimismo, el phubbing es uno de los fenómenos tecnológicos que perturba la conducta del ser humano y puede alterar de manera significativa la comunicación, ya que puede menospreciar la compañía de un compañero u otra persona por estar conectado en el móvil, estos tipos de comportamientos van relacionados con otras formas de adicción, como el Fomo, nomofobia, adicción a las redes sociales y el internet. Además, se distribuye en dos aspectos, la perturbación de la comunicación y guarda relación con los elementos que ocasiona un deterioro en la conversación personal y la obsesión por el móvil se basa en la necesidad mórbida de seguir empleando el celular, estando aún en una situación que deba establecer sus habilidades sociales (Correa et al., 2022).

De esta manera, se presenta a la teoría base la cual consiste en los usos y la gratificación, que es un tipo de enfoque el cual contiene determinantes de uso, motivaciones y la continuidad del uso de las redes sociales, dicho modelo no se aplica de manera universal y se debe tener en cuenta los factores culturales, las actividades que realizan y el nivel sociocultural de las personas, puesto que, regulan la relación entre el uso y la gratificación de los usuarios (Gil y Calderón, 2021).

Por consiguiente, se presenta la teoría de la aceptación de la tecnología de Davis (1989) lo cual se basa en la percepción directa con las relaciones interpersonales, así también, de los comportamientos respaldados por la tecnología, es decir, es más detallada y se propone que la utilidad sea de beneficio para mejorar los trabajos empleando la tecnología. Asimismo, propuso facilitar el uso percibido, donde la persona piensa que está libre de esfuerzos por emplear la tecnología. Por otra parte, Bandura (1989) mediante la teoría social cognitiva, explica que la interacción en las personas va en relación con la adaptación de comportamientos aprendidos. De igual forma, Ajzen (1991) en su teoría de la conducta planificada, refiere que las creencias van asociadas al comportamiento de los individuos, puesto que, la conducta tiene que ser planificada, deliberada y consecuente por medio de la percepción, actitudes y las intenciones de las personas.

Por otra parte, como características del uso del móvil conlleva a un estado de descontrol donde muchas de las personas no pueden admitir que tienen problemas de adicción, lo cual está acabando con su entorno social (Soto, 2017). De este modo, el phubbing se da en todas las edades, la cual puede afectar las relaciones sociales, además, indica que, los adolescentes hacen uso de los móviles en el baño, cama, camino al colegio o cuando desean realizar alguna labor, hasta incluso cuando ignoran a sus amistades, adultos por estar más pendientes al uso del móvil, esto quiere decir que, es un tipo de maltrato psicológico más comunes en estos tiempos.

De acuerdo a las dimensiones, se presenta a la dimensión comunicación y se define como el ámbito que desarrolla la interacción con las demás personas y junto a la aplicación de tecnologías, las personas pueden realizar actividades que sean más segmentadas y tenga una mejora en la eficiencia y eficacia debido a una serie de herramientas que van dirigido a los consumidores. Así también, la dimensión tecnología aplicadas al juego, información e internet, se refiere a las tecnologías avanzadas, lo cual es utilizado para distintos conceptos digitales, información y de comunicación que permite el desarrollo tecnológico más actual y entender cómo llevar a cabo su uso. Finalmente, la dimensión tecnologías en relación al área socioafectiva, se enfatiza en el uso de la tecnología para la identificación de su desarrollo emocional y social por medio del uso de las redes sociales, además, en los niños no reemplazan las formas de socializar el contacto físico, sino amplían una relación prevaleciendo el juego como objetivo principal, sin embargo, en los jóvenes es uno de los medios para desarrollar la habilidad social y emocional, además, la interacción virtual es un medio por el cual establecen la socialización (Choliz y Villanueva, 2011).

Por otro lado, se tiene a la variable habilidades sociales, lo cual se define como las relaciones sociales entre los seres humanos, así también es el conjunto de conductas aprendidas y el área social que aportan a la parte personal, estas vivencias conllevan a una adecuada satisfacción y es uno de los motivos más enfocados en los intereses personales, solidaridad, democracia, entre otros (Flores et al., 2016). De igual manera, en los niños y adolescentes la interacción social es relevante, no solo por la parte

relacional, sino por la implicancia en el área familiar, social, escolar y laboral; está demostrado que aquellos niños y adolescentes que presentan dificultades en relacionarse, tienden a evidenciar problemas con la deserción escolar, conductas violentas y problemas patológicos en la vida adulta (Betina y Contini, 2011).

En este sentido, se presenta a la teoría base y corresponde al aprendizaje de Bandura, el cual permite que sean conscientes de las actitudes y conductas de los niños y adultos que van adquiriendo acorde al entorno que se rodean, sin importar que las conductas del sujeto sean reforzadas, ya que la persona puede ser capaz de imitar todo tipo de comportamiento que mire de su alrededor, en tal sentido, se tiene a los niños que observan las conductas de sus padres y transforman dichas conductas como propias, tales como vestir, caminar, reír, entre otros; así también, el caso de los sujetos que observan la televisión y adquieren conductas observadas como los tics, moda, manías o todo tipo de acción que son aprendidas por los programas televisivos. Dicho aprendizaje no es ajeno a los adultos, ya que todas las personas sin rango de edad están en constante estímulos y pueden ser posibles referentes de conducta, es decir, un adulto si observa a una multitud saltar de felicidad por algún triunfo de un equipo favorito, éste puede adoptar dichas acciones y lo tomará como algo normal en su vida, además, es capaz de realizarla de forma constante dependiendo la situación (Jara et al., 2018).

Así también, se tiene a la teoría conductista de Goldstein et al. (1989) donde manifiesta que la psicología social está influenciada por la interacción social y la forma de actuar ante ellos; donde señala que la persona necesita de este mundo y de sus habitantes para poder crecer y desarrollarse, es decir, está en este mundo con un propósito que, en algunas ocasiones podría complicarse, ya que no pueden señalar que será imposible tener los propósitos que se plantean si no es por medio de la cooperación con otras personas.

Además, se tiene a la teoría de Gresham (1988) quien explica los tres tipos de habilidades sociales, la cual se tiene a la aceptación de los iguales, es aquí donde se busca la aceptación de las demás personas o de su popularidad, se consideran a los adolescentes

hábiles que son aceptados dentro del entorno escolar o por sus amistades, el fallo de este hace que no sean aceptados por los demás. En segundo lugar, se tiene a la conducta, se define como aquellos comportamientos que aumentan la probabilidad de elevar su reforzamiento o bajan los niveles del castigo, esto es de gran ayuda para reforzar sus habilidades sociales y sean socialmente aceptados. Finalmente, la validación social, consiste en la aceptación tanto de la escuela, entorno social, familiar, entre otros.

En relación con las dimensiones de la variable habilidades sociales, se tiene a la autoexpresión en situaciones sociales, lo cual es la capacidad que tiene la persona para mostrarse con predisposición, es decir, se desenvuelve con facilidad en reuniones sociales, trabajo en equipo, interactúan de manera adecuada con los amigos y muestran intereses en cualquier actividad. La dimensión defensa de los propios derechos como consumidor, se basa en la expresión de conductas asertivas ante un evento en particular, siempre piensan antes de hablar y muestran apoyo, así también respetan los derechos de las personas y controlan de forma adecuada sus emociones. La dimensión de expresión de enfado, es la capacidad que tiene la persona para evadir apuros, es decir, las conductas que se tiene deben ser correctas para evitar situaciones desagradables y que nos puedan hacer sentir mal. La dimensión decir no y cortar interacciones, es la capacidad que tiene la persona para cortar una conversación que no le parece agradable, mostrando una buena toma de decisiones y saber expresarse tanto con los amigos, familiares, entre otros. La dimensión hacer peticiones, consiste en realizar peticiones a las demás personas cuando requerimos de una ayuda, mostrando siempre educación para conseguir lo que deseamos. Finalmente, la dimensión iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto, se refiere a que debemos establecer comunicación tanto en hombres como mujeres, empleando siempre el asertividad. (Gismero, 2002).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y Diseño de investigación

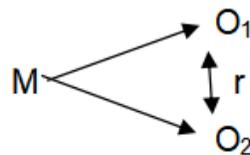
##### 3.1.1 Tipo de investigación

En cuanto al estudio corresponde al tipo cuantitativo, básica, lo cual representa a un estudio teórico y dogmático, donde se puede presentar a las características del marco teórico, es decir, desarrollan y modifican los aportes ya existentes, además, brinda nueva información de nivel científico sin realizar alguna comparación con investigaciones de nivel práctico (Consejo Nacional de Ciencia tecnología e innovación tecnológica [CONCYTECT], 2018).

##### 3.1.2 Diseño de investigación

El diseño fue no experimental, descriptivo, correlacional de corte transversal, dado que, no se realizó alguna manipulación o intervención de ambas variables, por ende, solo se observó en su ambiente natural, lo cual va en relación a la realidad (Der Hagopian, 2016). Asimismo, fue correlacional, puesto que, se estableció la relación entre el phubbing y las habilidades sociales, mediante un contexto particular, así también fue transversal, ya que se realizó en un corto tiempo (Larios, 2021).

Su representación es la siguiente:



Donde: M pertenece a la muestra de adolescentes entre 12 a 17 años, O1 corresponde a la variable phubbing, O2 a la variable habilidades sociales y la r a la correlación de ambas variables.

## 3.2. Variable y Operacionalización

Las variables estudiadas: Phubbing y habilidades sociales son de tipo cuantitativo.

## 3.3. Población, muestra y muestreo

### 3.3.1. Población

Es una representación común de los elementos de un contexto determinado de los cuales sus tipos tienen características similares (Hernández y Mendoza, 2018). El estudio lo conforman 110 estudiantes de una institución educativa del distrito de Comas.

Criterios de inclusión

- Adolescentes que tengan entre 12 a 17 años
- Adolescentes que pertenezcan a la institución educativa de Comas.

Criterios de exclusión

- Adolescentes que presenten habilidades diferentes y no les permita completar los instrumentos.

### 3.3.2. Muestra

Esencialmente, es un subgrupo de la población que tiene características afines y que le corresponde a un conjunto definido según sus capacidades o rasgos (Hernández y Mendoza, 2018).

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Donde: N corresponde al total de la población,  $Z_{\alpha}$  al puntaje de 1.96, p la proporción esperada de 0.05, q al valor de 0.95 y d, a la precisión del 5%. Lo cual dio como resultado 86 adolescentes.

### **3.3.3. Muestreo**

Se consideró el muestreo no probabilístico intencional, donde se selecciona los casos de la población, lo cual limitará la muestra (Otzen y Manterola, 2017). En este sentido, se emplearon 86 estudiantes de una institución educativa de Comas.

### **3.3.4. Unidad de análisis**

La investigación se realizó con estudiantes del nivel secundario de una institución educativa de Comas, de ambos sexos y que tengan el consentimiento informado.

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

En cuanto a la recolección de los datos, se empleó la encuesta para recabar información válida y confiable (Maya, 2004). Además, Arias (2020) refiere que es un recurso que permite medir las particularidades de una variable de investigación mediante la recopilación de información obtenida de determinada población de estudio. Previo a ello, se emplearon dos instrumentos de evaluación.

El instrumento utilizado en la primera variable fue la Escala de Phubbing adaptado por Blanca y Bendayan (2018) el cual contiene 11 ítems con alternativas de tipo Likert desde 1 (nunca) hasta 5 (siempre). Para la segunda variable la escala de habilidades sociales de Gismero (2002) y adaptado en el Perú por Ramón (2019) el cual contiene 33 ítems con alternativas de tipo Likert desde A (no me identifico) D (Muy de acuerdo).

### Validez

En cuanto a la validez de la segunda variable Escala de Phubbing, se empleó el AFC (análisis factorial confirmatorio) donde se obtuvo un puntaje de 0.95, indicando que la prueba es válida (Blanca y Bedayan, 2018). Por otro lado, en la

Escala de habilidades sociales, se realizó una validez por la V de Aiken indicando un valor superior a 0.90 lo cual indica que la prueba es válida (Ramon, 2019).

#### Confiabilidad de los instrumentos

En la confiabilidad de la Escala de Phubbing, se encontró en el alfa de Cronbach un valor de ( $\alpha=0.736$ ) indicando que el instrumento es confiable, según lo establecido por (Blanca y Bedayan, 2018). Por otro lado, la confiabilidad de la Escala de habilidades sociales, se empleó el alfa de Cronbach indicando un puntaje de 0.88, siendo la prueba confiable, elaborado por (Ramón, 2019).

### **3.5. Procedimientos**

La investigación se desarrolló mediante el permiso del director de la institución educativa de Comas, a su vez se solicitó dicho permiso para poder aplicar las pruebas del phubbing y habilidades sociales a los adolescentes. Por otro lado, una vez recabada la información de los instrumentos, se procedió a completar dichas respuestas en el programa Excel para lograr su decodificación, paso seguido, se analizó en el programa JAMOVI para identificar el análisis inferencial del estudio.

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

En primer lugar, se procedió a desarrollar la prueba de bondad denominado Kolmogorov Smirnov, donde se pudo evidenciar que las variables no conforman a la distribución normal (Flores et al., 2019). Así también, al verificar que corresponden a los estadísticos no paramétricos, se utilizó la correlación de Spearman para determinar si ambas variables presentan relación (Bologna, 2011).

### **3.7. Aspectos éticos**

La investigación se rige mediante lo establecido en el código de ética de la universidad, además, se indica que, para llevar a cabo un estudio científico, debe predominar la dignidad, salud y privacidad de la muestra de estudio, propuesto por

la Asociación Médica Mundial (Manzini, 2000). Por otro lado, el Colegio de Psicólogos del Perú (2017) refiere que, para evitar la similitud o copia parcial del estudio, debe predominar las reglas establecidas en los citados, así también, los participantes, deben estar informados sobre el avance del estudio, lo cual, es importante brindar el consentimiento informado para verificar que el sujeto de muestra aceptó ser partícipe del estudio. Finalmente, toda investigación debe ser clara y concisa, respetando el citado y la falsedad del contenido agregado (APA, 2019).

## IV. RESULTADOS

De esta forma, una vez aplicadas las pruebas, se realizó el análisis estadístico de los datos, lo cual se identificó los niveles alto, medio y bajo.

### 4.1. Resultados descriptivos

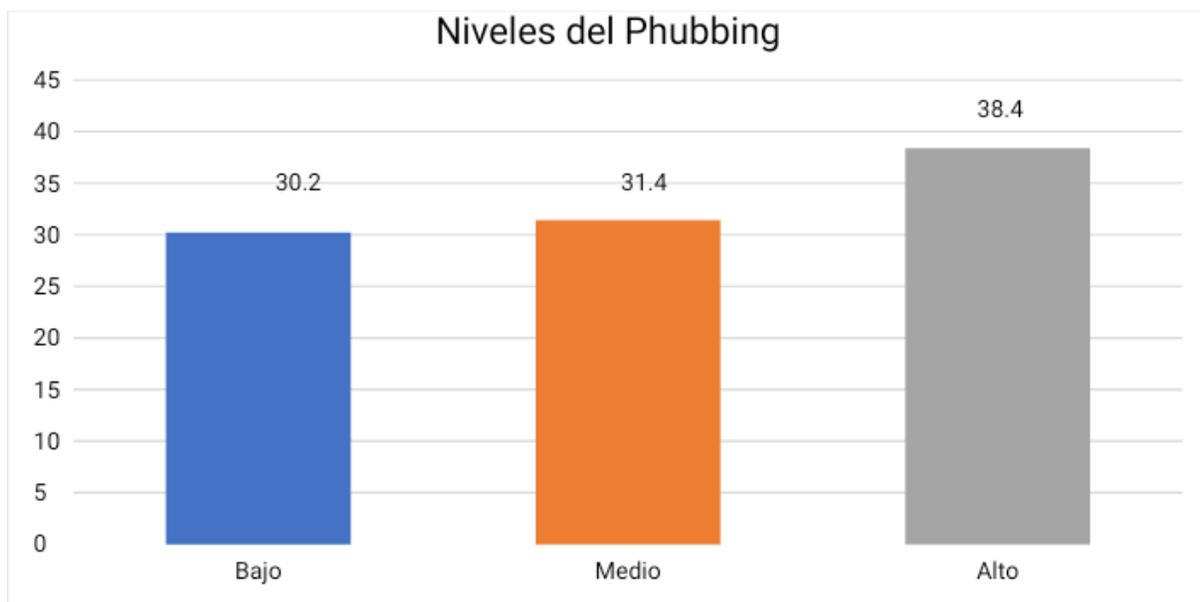
**Tabla 1**

*Distribución de frecuencias del phubbing*

	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Phubbing	Bajo	26	30.2
	Medio	27	31.4
	Alto	33	38.4
	Total	86	100.0

**Figura 1**

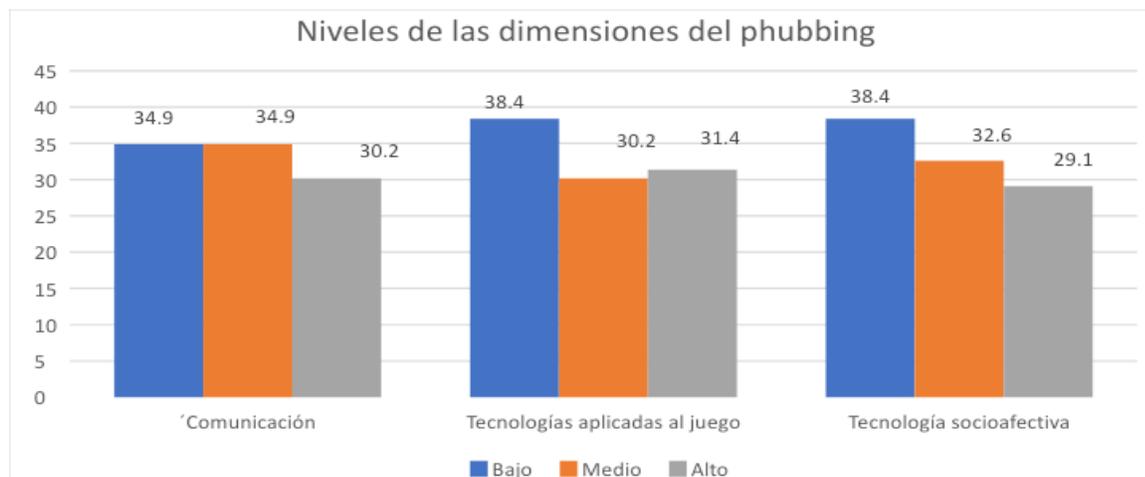
Niveles del Phubbing



En la tabla 1 y figura 1, se pudo identificar que la gran cantidad de alumnos, que se les aplicó la escala de phubbing presentan un nivel alto con el 38.4%, seguido del nivel medio con el 31.4% y el nivel bajo con el 30.2%, lo cual indica que los estudiantes presentan dificultad para establecer relaciones sociales e interactuar con las demás personas ha permitido crear herramientas complejas para relacionarnos de diversos niveles, así también de la tecnología, imaginación y ciencia que han fomentado adelantos tecnológicos y formas de relacionarnos.

**Tabla 2***Distribución de frecuencias de las dimensiones del phubbing*

	Bajo		Medio		Alto	
	f	%	f	%	f	%
Comunicación	30	34.9	30	34.9	26	30.2
Tecnología aplicada al juego	33	38.4	26	30.2	27	31.4
Tecnología socioafectiva	33	38.4	28	32.6	25	29.1

**Figura 2***Niveles de las dimensiones del phubbing*

En la tabla 2 y figura 2, se pudo hallar que predominó el nivel medio y bajo de la dimensión comunicación y un nivel alto con el 30.2%. Por ende, se debe concientizar la comunicación mediante dinámicas grupales. Además, se pudo hallar que predominó el nivel bajo de la dimensión tecnologías aplicadas al juego con el 38.4%, seguido del nivel alto con el 31.4% y el nivel medio con el 30.2%, por ende, indica que los estudiantes no ingresan a sus móviles para estar mayor parte del tiempo en los juegos en red. Finalmente, se pudo encontrar que predominó el nivel bajo en las tecnologías socioafectiva con el 38.4%, seguido del nivel medio con el 32.6% y el nivel alto con el 29.1%, por ello, los estudiantes no paran la mayor parte del tiempo en el móvil por buscar la atención de los demás.

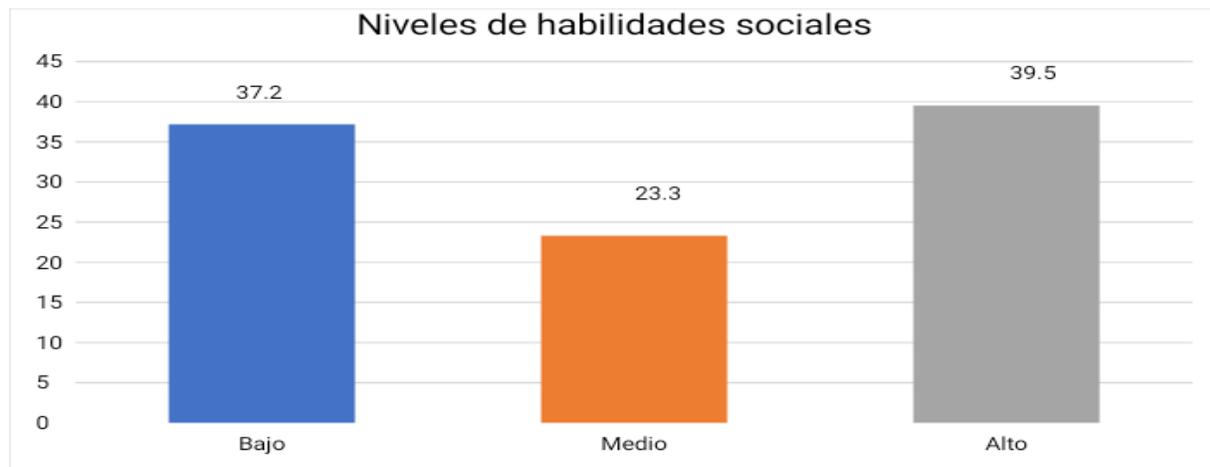
**Tabla 3**

*Distribución de frecuencias de las habilidades sociales*

	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Habilidades sociales	Bajo	32	37.2
	Medio	20	23.3
	Alto	34	39.5
	Total	86	100.0

**Figura 3**

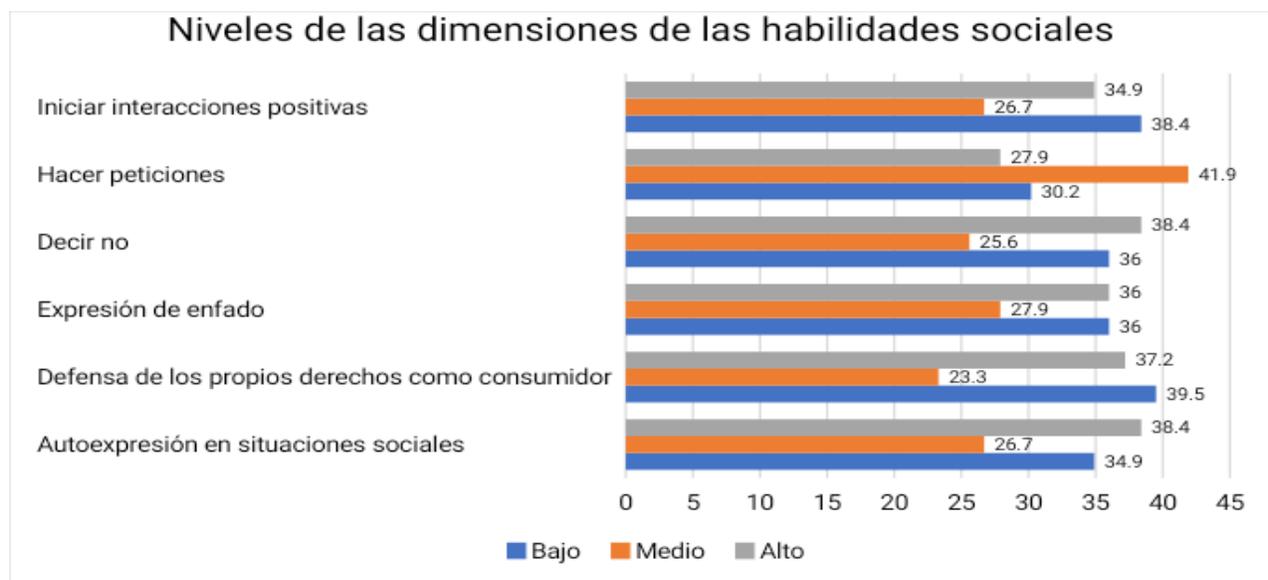
Niveles de las habilidades sociales



En la tabla 3 y figura 3, se pudo identificar un nivel alto de habilidades sociales con el 39.5%, seguido del nivel bajo con el 37.2% y el nivel medio con el 23.3%, por ende, estas conductas aprendidas y el área social que aportan a la parte personal conllevan a una adecuada satisfacción y es uno de los motivos más enfocados en los intereses personales, solidaridad, democracia, entre otros. De igual manera, en los adolescentes la interacción social es relevante, no solo por la parte relacional, sino por la implicancia en el área familiar, social, escolar y laboral; está demostrado que aquellos niños y adolescentes que presentan dificultades en relacionarse tienden a evidenciar problemas con la deserción escolar, conductas violentas y problemas patológicos en la vida adulta.

**Tabla 4***Distribución de frecuencias de las dimensiones de habilidades sociales*

	Bajo		Medio		Alto	
	f	%	f	%	f	%
Autoexpresión en situaciones sociales	30	34.9	23	26.7	33	38.4
Defensa de los propios derechos como consumidor	34	39.5	20	23.3	32	37.2
Expresión de enfado	31	36	24	27.9	31	36
Decir no y cortar interacciones	31	36	22	25.6	33	38.4
Hacer peticiones	26	30.2	36	41.9	24	27.9
Iniciar interacciones con el sexo opuesto	33	38.4	23	26.7	30	34.9

**Figura 4***Niveles de las dimensiones de habilidades sociales*

En la tabla 4 y figura 4, se pudo hallar que resaltó el nivel alto de autoexpresión en situaciones sociales con el 38.4%, seguido del nivel bajo con el 34.9% y el nivel medio con el 26.7%, lo cual se debe mejorar la idea que tiene el adolescente sobre el mismo. Además, se pudo encontrar que predominó el nivel bajo de la defensa de los propios derechos como consumidor con el 39.5%, seguido del nivel alto con el 37.2% y el nivel medio con el 23.3%, por ende, se debe concientizar la expresión por parte del estudiante

con trabajos grupales. Del mismo modo, predominó el nivel alto y bajo de expresión de enfado o disconformidad con el 36% y en el nivel medio el 27.9%, por ello, se debe mejorar el control de emociones. Así también, resaltó el nivel alto en la dimensión decir no y cortar interacciones con el 38.4%, seguido del nivel bajo con el 36% y el nivel medio con el 25.6%, por ende, se debe reforzar la toma de decisiones. Por consiguiente, se identificó la prevalencia del nivel medio en hacer peticiones con el 41.9%, seguido del nivel bajo con el 30.2% y el nivel alto con el 27.9%, por ende, se debe brindar estrategias de hablar en público. Finalmente, se pudo notar que predominó el nivel bajo de iniciar interacciones positivas con otras personas con el 38.4%, seguido del nivel alto con el 34.9% y el nivel medio con el 26.7%, por ende, se debe brindar estrategias de interacción social.

## 4.2. Resultados de prueba de hipótesis

### Estadística inferencial

**Tabla 5**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Phubbing	0.154	86	0.000
Habilidades sociales	0.115	86	0.007

En la tabla 5, se pudo evidenciar en la prueba de bondad kolmogorov Smirnov que ambas variables presentan valores inferiores ( $p < .05$ ), por ende, no corresponden a la distribución normal y pertenecen a los estadísticos no paramétricos, de esta forma, se realizó la correlación de Spearman para la corroboración de las hipótesis.

### Prueba de hipótesis

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.

**H<sub>a</sub>:** Existe relación entre phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.

**Tabla 6***Correlación entre el phubbing y habilidades sociales*

		Habilidades sociales
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	0.142
Phubbing	Sig. (bilateral)	0.191
	N	86

En la tabla 6, se pudo hallar que el phubbing y las habilidades sociales no se encuentran relacionadas entre sí, ya que presentan puntajes superiores ( $p > .05$ ). Por ello, se acepta la hipótesis nula y se acepta la alterna. En este sentido, se puede indicar que, el adolescente al presentar el uso excesivo de los móviles de última gama puede ocasionar una alteración de la conducta de forma significativa, además, la dificultad para establecer relaciones sociales e interactuar con las demás personas ha permitido crear herramientas complejas para relacionarnos de diversos niveles, así también, de la tecnología, imaginación y ciencia que han fomentado adelantos tecnológicos y formas de relacionarnos.

### **Prueba de hipótesis**

#### **Prueba de hipótesis específica 1**

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre la dimensión comunicación y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.

**H<sub>a</sub>:** Existe relación entre la dimensión comunicación y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.

**Tabla 7***Correlación entre dimensión comunicación y habilidades sociales*

		Habilidades sociales
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	.255*
D1: Comunicación	Sig. (bilateral)	.018
	N	86

En la tabla 7, se pudo presentar que la dimensión comunicación y las habilidades están correlacionadas de forma directa ( $r=.255$ ). Por ello, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula. De esta forma, se resalta el ámbito que desarrolla la interacción con las demás personas y junto a la aplicación de tecnologías, las personas pueden realizar actividades que sean más segmentadas y tenga una mejora en la eficiencia y eficacia debido a una serie de herramientas que van dirigido a los consumidores.

**Prueba de hipótesis específica 2**

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre la dimensión tecnologías aplicadas al juego y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.

**H<sub>a</sub>:** Existe relación entre la dimensión tecnologías aplicadas al juego y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.

**Tabla 8***Correlación entre la dimensión tecnologías aplicadas al juego y habilidades sociales*

		Habilidades sociales	
Rho de Spearman	Tecnologías aplicadas al juego	Coeficiente de correlación	0.029
		Sig. (bilateral)	0.791
		N	86

En la tabla 8, se pudo hallar que la dimensión tecnologías aplicadas al juego y las habilidades sociales no se encuentran relacionadas entre sí, ya que presentan puntajes superiores ( $p > .05$ ). Por ello, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la nula. Sin embargo, la tecnología no es de por sí mala, ya que puede generar facilidades durante el camino y lograr ciertos objetivos de forma rápida, pero durante la edad de formación no se puede dejar que el adolescente la use constantemente, porque podría generar problemas psicosociales.

### **Prueba de hipótesis**

#### **Prueba de hipótesis específica 3**

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre la dimensión tecnologías socioafectiva y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.

**H<sub>a</sub>:** Existe relación entre la dimensión tecnologías socioafectiva y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.

**Tabla 9**

*Correlación entre la dimensión tecnologías socioafectivas y habilidades sociales*

		Habilidades sociales	
Rho de Spearman	Tecnologías socioafectivas	Coeficiente de correlación	-0.058
		Sig. (bilateral)	0.598
		N	86

En la tabla 9, se pudo hallar que la dimensión tecnologías socioafectivas y las habilidades sociales no se encuentran relacionadas entre sí, ya que presentan puntajes superiores ( $p > .05$ ). Por ello, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la nula. Bajo esta premisa, se puede indicar que, cuando el adolescente está más expuesto a la tecnología sin las restricciones pertinentes, puede ocasionar una adicción. Por ende, se debe entender que tanto niños como adolescentes están creciendo en un entorno tecnológico, no pongamos prisas en que se incorporen, al contrario, cuanto más tiempo tengan en la vida real es mejor y que la vida virtual solo sea una de sus alternativas, pero no la principal.

## V. DISCUSIÓN

Dentro del objetivo general, se pudo hallar que el phubbing y las habilidades sociales no se encuentran relacionadas entre sí, ya que presentan puntajes superiores ( $p > .05$ ), estos resultados no concuerdan con Claveriano et al. (2020) ya que hallaron que las variables se relacionan de forma negativa, donde señala que el uso excesivo del móvil hace que afecte el proceso de la comunicación de los estudiantes, de igual manera el estudio de Ramos y Rivera (2020) quienes manifiestan que, la influencia del uso del móvil hace que afecte el desarrollo de la interacción social en los adolescentes, además, se halló que un adecuado uso de estos dispositivos hace que regule sus habilidades sociales y puedan tener una mejor visión de su futuro. En este sentido, se puede indicar que, el adolescente al presentar el uso excesivo de los móviles de última gama puede ocasionar una alteración de la conducta de forma significativa, además, la dificultad para establecer relaciones sociales e interactuar con las demás personas ha permitido crear herramientas complejas para relacionarnos de diversos niveles, así también, de la tecnología, imaginación y ciencia que han fomentado adelantos tecnológicos y formas de relacionarnos (Soriano y Bellacetín, 2022).

De esta manera, se tiene a la teoría de los usos y la gratificación, que es un tipo de enfoque el cual contiene determinantes de uso, motivaciones y la continuidad del uso de las redes sociales, dicho modelo no se aplica de manera universal y se debe tener en cuenta los factores culturales, las actividades que realizan y el nivel sociocultural de las personas, puesto que, regulan la relación entre el uso y la gratificación de los usuarios (Gil y Calderón, 2021). En síntesis, para analizar dicha problemática, es fundamental identificar la relación entre el phubbing y lo que genera en las habilidades sociales de los adolescentes, ya que, los síntomas más frecuentes es la ansiedad, incomodidades, nerviosismo o hasta incluso la angustia por el teléfono móvil, lo cual puede conllevar en tener conductas violentas, poca interacción o incluso pensamientos suicidas. Por otro lado, el phubbing, predispone a una conducta no verla, donde limita las relaciones cara a cara con su entorno, por ende, es importante que las personas que tienen móviles y

tienen indicadores de adicción, son propensos a presentar problemas de atención, agresividad, depresión o ansiedad.

Por consiguiente, se presenta la teoría de la aceptación de la tecnología de Davis (1989) lo cual se basa en la percepción directa con las relaciones interpersonales, así también, de los comportamientos respaldados por la tecnología, es decir, es más detallada y se propone que la utilidad sea de beneficio para mejorar los trabajos empleando la tecnología. Asimismo, propuso facilitar el uso percibido, donde la persona piensa que está libre de esfuerzos por emplear la tecnología. Por otra parte, Bandura (1989) mediante la teoría social cognitiva, explica que la interacción en las personas va en relación con la adaptación de comportamientos aprendidos. De igual forma, Ajzen (1991) en su teoría de la conducta planificada, refiere que las creencias van asociadas al comportamiento de los individuos, puesto que, la conducta tiene que ser planificada, deliberada y consecuente por medio de la percepción, actitudes y las intenciones de las personas.

A su vez, se llega a la conclusión que los adolescentes al presentar un nivel alto de phubbing, pierden el contacto social y familiar, incluso con el área académica, lo que va convirtiéndose en un conflicto con el aprendizaje, ya que hay reducción de la lectura comprensiva y carecen de profundidad técnica. Se puede decir que, al presentarse dicha relación, los adolescentes pueden estar afectados por la dependencia al móvil y normalizan el hábito de tenerlo siempre a su disposición, por la necesidad de estar conectado con su entorno y estar presente en el mundo virtual. En otras palabras, esto puede desencadenar a futuro, angustia, dependencia, ansiedad, entre otros. Así también, puede generar privación de la realidad, aislamiento, por pasar la mayor parte del tiempo en los dispositivos móviles, lo que conlleva a un sentimiento de desprecio hacia las demás personas, es decir, afectaría la interacción con los demás, es importante considerar la profundidad del phubbing, ya que es uno de los temas de contingencia y tiene énfasis en la sociedad actual.

Por otra parte, como características del phubbing conlleva a un estado de descontrol donde muchas de las personas no pueden admitir que tienen problemas de adicción, lo cual está acabando con su entorno social (Soto, 2017). De este modo, el phubbing se da en todas las edades, la cual puede afectar las relaciones sociales, además, indica que, los adolescentes hacen uso de los móviles en el baño, cama, camino al colegio o cuando desean realizar alguna labor, hasta incluso cuando ignoran a sus amistades, adultos por estar más pendientes al uso del móvil, esto quiere decir que, es un tipo de maltrato psicológico más comunes en estos tiempos.

Por consiguiente, en el primer objetivo específico, se pudo presentar que la dimensión comunicación y las habilidades están correlacionadas de forma directa ( $r=.255$ ), estos resultados no concuerdan con Cutipa y Gil (2022) quienes identificaron que, las variables se relacionan de forma inversa, es decir, al ignorar a los adolescentes por el mal manejo del móvil puede afectar de manera indirecta las relaciones familiares, además, los adolescentes se involucran en un mundo donde solo se relacionan para sentirse mejor a través de una pantalla que con su propia familia, esto hace que baje el nivel de la comunicación y perjudica el funcionamiento familiar. De esta forma, se resalta el ámbito que desarrolla la interacción con las demás personas y junto a la aplicación de tecnologías, las personas pueden realizar actividades que sean más segmentadas y tenga una mejora en la eficiencia y eficacia debido a una serie de herramientas que van dirigido a los consumidores (Choliz y Villanueva, 2011).

Asimismo, la teoría de Correa et al. (2022) refiere que el phubbing es uno de los fenómenos tecnológicos que perturba la conducta del ser humano y puede alterar de manera significativa la comunicación, ya que puede menospreciar la compañía de otra persona, por estar conectado en el móvil, estos tipos de comportamientos van relacionados con otras formas de adicción, como el Fomo, nomofobia, adicción a las redes sociales y el internet. Además, se distribuye en dos aspectos, la perturbación de la comunicación y guarda relación con los elementos que ocasiona un deterioro en la conversación personal y la obsesión por el móvil se basa en la necesidad mórbida de

seguir empleando el celular, estando aún en una situación que deba establecer sus habilidades sociales.

Así también, se tiene a la teoría conductista de Goldstein et al. (1989) donde manifiesta que la psicología social está influenciada por la interacción social y la forma de actuar ante ellos; donde señala que la persona necesita de este mundo y de sus habitantes para poder crecer y desarrollarse, es decir, está en este mundo con un propósito que, en algunas ocasiones podría complicarse, ya que no pueden señalar que será imposible tener los propósitos que se plantean si no es por medio de la cooperación con otras personas. Además, se tiene a la teoría de Gresham (1988) quien explica los tres tipos de habilidades sociales, la cual se tiene a la aceptación de los iguales, es aquí donde se busca la aceptación de las demás personas o de su popularidad, se consideran a los adolescentes hábiles que son aceptados dentro del entorno escolar o por sus amistades, el fallo de este hace que no sean aceptados por los demás. En segundo lugar, se tiene a la conducta, se define como aquellos comportamientos que aumentan la probabilidad de elevar su reforzamiento o bajan los niveles del castigo, esto es de gran ayuda para reforzar sus habilidades sociales y sean socialmente aceptados. Finalmente, la validación social, consiste en la aceptación tanto de la escuela, entorno social, familiar, entre otros.

Asimismo, la comunicación y las habilidades sociales en los adolescentes son relativamente buenas, pero se debe reforzar las conversaciones con los demás, expresar sus emociones, opiniones y sentimientos, ya que solo lo realizan pocas veces. Además, la comunicación en los adolescentes es practicada de manera reiterada, puesto que, son sinceros de lo que dicen y hacen, también, les importa comunicarse entre compañeros y observa siempre la comunicación no verbal de las demás personas, algunas veces, establecen contacto con las personas importantes o influyentes en ellos.

Asimismo, en el segundo objetivo específico, se pudo hallar que la dimensión tecnologías aplicadas al juego y las habilidades sociales no se encuentran relacionadas entre sí, ya que presentan puntajes superiores ( $p > .05$ ), estos resultados no concuerdan con Shuai y Hui (2023) lo cual encontraron que, el uso problemático de las redes sociales por parte

de los estudiantes está estrechamente relacionado con el phubbing y el uso problemático de las redes sociales, lo cual afectaría sus relaciones sociales. Por ello, se rechaza la hipótesis alterna del estudio. De esta manera, se refiere a las tecnologías avanzadas, lo cual es utilizado para distintos conceptos digitales, información y de comunicación que permite el desarrollo tecnológico más actual y entender cómo llevar a cabo su uso (Choliz y Villanueva, 2011).

De esta forma, se tiene a la teoría de Gil y Calderón (2021) lo cual explican que, al presentar indicadores de phubbing, se debe realizar espacios y tiempo en familia, donde la tecnología no debe ser dejado de lado, pero no convertirlas en el centro de atención de los niños y adolescentes, así también, se debe generar otros espacios como el baile, ejercicios, cumplir obligaciones y realizar otras actividades en el hogar que implique la relación interpersonal con los integrantes de la familia. A su vez, es importante promover en el adolescente ciertas disciplinas con el control de sus emociones y sobre todo el apoyo de estos.

Sin embargo, la tecnología no es de por sí mala, ya que puede generar facilidades durante el camino y lograr ciertos objetivos de forma rápida, pero durante la edad de formación no se puede dejar que el adolescente la use constantemente, porque podría generar problemas psicosociales.

Finalmente, en el tercer objetivo específico, se pudo hallar que la dimensión tecnologías socio afectivas y las habilidades sociales no se encuentran relacionadas entre sí, ya que presentan puntajes superiores ( $p > .05$ ). Por ello, se rechaza la hipótesis alterna del estudio. Se enfatiza en el uso de la tecnología para la identificación de su desarrollo emocional y social por medio del uso de las redes sociales, además, en los niños no reemplazan las formas de socializar el contacto físico, sino amplían una relación prevaleciendo el juego como objetivo principal, sin embargo, en los jóvenes es uno de los medios para desarrollar la habilidad social y emocional, además, la interacción virtual es un medio por el cual establecen la socialización (Choliz y Villanueva, 2011).

Bajo esta premisa, se puede indicar que, cuando el adolescente está más expuesto a la tecnología sin las restricciones pertinentes, puede ocasionar una adicción. Por ende, se debe entender que tanto niños como adolescentes están creciendo en un entorno tecnológico, no pongamos prisas en que se incorporen, al contrario, cuanto más tiempo tengan en la vida real es mejor y que la vida virtual solo sea una de sus alternativas, pero no la principal.

Por consiguiente, una de las limitaciones en la investigación fue la falta de investigaciones en relación con el tema tanto a nivel nacional como internacional, ya que, no existían muchas fuentes de comparación o contraste para verificar cómo se comportan ambas variables en nuestro entorno. Asimismo, se presentó una escasa literatura de teorías asociadas a las dos variables, lo cual generó no tener un respaldo con mayor sustento para las hipótesis planteadas.

Finalmente, una de las sugerencias a futuras investigaciones, se puede incluir estudios con variables sociodemográficas como sexo y grado de instrucción, ya que no hubo mucha relevancia en el estudio, además, considerar el nivel educativo, económico, acceso al internet, entre otros. También, considerar una mayor muestra para que haya una relevancia en el grado de relación.

## **VI. CONCLUSIONES**

### **Primera**

No existe relación entre phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, por ende, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alternativa de la investigación. En este sentido, se puede indicar que, el adolescente al presentar el uso excesivo de los móviles de última gama puede ocasionar una alteración de la conducta de forma significativa y dificultad para establecer relaciones sociales.

### **Segunda**

Existe relación entre la dimensión comunicación y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, por ende, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula de la investigación. De esta forma, se resalta el ámbito que desarrolla la interacción con las demás personas y junto a la aplicación de tecnologías, las personas pueden realizar actividades que sean más segmentadas y tenga una mejora en la eficiencia y eficacia debido a una serie de herramientas que van dirigido a los consumidores.

### **Tercera**

No existe relación entre la dimensión tecnologías aplicadas al juego y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa de distrito de Comas, por ende, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna de la investigación. De esta manera, se refiere a las tecnologías avanzadas, lo cual es utilizado para distintos conceptos digitales, información y de comunicación que permite el desarrollo tecnológico más actual y entender cómo llevar a cabo su uso.

### **Cuarta**

No existe relación entre la dimensión tecnologías socioafectiva y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa de distrito de Comas, por ende, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna de la investigación. Sin embargo, en los jóvenes es uno de los medios para desarrollar la habilidad social y emocional, además, la interacción virtual es un medio por el cual establecen la socialización

## **VII. RECOMENDACIONES**

### **Primera**

Se recomienda realizar un estudio sobre las habilidades sociales en los padres o apoderados de los adolescentes, para poder tener un perfil detallado entre las similitud y diferencias con los hijos, de tal manera, mejorar con técnicas de apoyo para que empleen una adecuada convivencia e interacción tanto en el ámbito educativo, social y familiar.

### **Segunda**

Desarrollar talleres que permitan fortalecer las habilidades sociales e implementar dinámicas de comunicación cara a cara con sus compañeros y así evitar el uso excesivo de los móviles.

### **Tercera**

Se recomienda ampliar la investigación del phubbing y entablar talleres educativos a los adolescentes mediante las definiciones, causas y consecuencias de estar mucho tiempo en los móviles.

### **Cuarta**

Se recomienda a las instituciones educativas brindar estrategias psicoeducativas al personal docente para desarrollarlo en el aula y realice escuela de padres en relación a la prevención del phubbing y mejorar las habilidades sociales en los adolescentes.

### **Quinta**

A los docentes desarrollar actividades socioemocionales con la finalidad que los alumnos a través de un buen manejo de sus emociones, aprendan a resolver diversos obstáculos en su vida.

## REFERENCIAS

- Álvarez, M. y De la Villa, M. (2020). Phubbing, uso problemático de teléfonos móviles y de redes sociales en adolescentes y déficits en autocontrol. *Health and Addictions*, 20(1), 113-125. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=487&path%5B%5D=pdf>
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational behavior and human decision processes*, 50(2), 179-211. DOI: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/074959789190020T>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/90/133/157>
- Bandura, A. (1989). Human agency in social cognitive theory. *American psychologist*, 44(9), 1175. <https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2F0003-066X.44.9.1175>
- Betina, A. y Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, 7(23), 159-183. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Blanca, M. y Bendayan, R. (2018). Spanish version of the Phubbing Scale: Internet addiction, Facebook intrusion, and fear of missing out as correlates. *Psicothema*, 30(4), 449-454. <https://www.psicothema.com/pi?pii=4507>
- Bologna, E. (2011). *Estadística para psicología y educación*. Editorial Brujas. [https://www.academia.edu/27629330/Estadistica\\_Para\\_Psicologia\\_y\\_Educacion\\_1ed\\_Bologna](https://www.academia.edu/27629330/Estadistica_Para_Psicologia_y_Educacion_1ed_Bologna)

- Castillo, A. (2008). La comunicación empresarial en internet. *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 6(2), 1-18.  
<https://www.redalyc.org/pdf/5525/552556591001.pdf>
- Castro, A. y De la Villa, M. (2017). Uso problemático de redes sociales 2.0 en nativos digitales. *Análisis bibliográfico*, 17(1), 73-85.  
<https://www.redalyc.org/pdf/839/83949782008.pdf>
- Chóliz, M. y Villanueva, V. (2011). Evaluación de la adicción al móvil en la adolescencia. *Originales*, 36(2), 165-184. [https://www.aesed.com/descargas/revistas/v36n2\\_3.pdf](https://www.aesed.com/descargas/revistas/v36n2_3.pdf)
- Claveriano, R., Rufino, M. y Suarez, C. (2020). *El phubbing y las relaciones interpersonales en adolescentes de una institución educativa pública de Huánuco* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán].  
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/6183/TPS00301C68.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cebollero, A., Cano, J., & Orejudo, S. (2022). ¿Son las e-competencias emocionales un factor protector frente a las conductas digitales habituales (media multitasking, cybergossip, phubbing) en estudiantes españoles de educación secundaria? *Revista Informática y Educación*, 18(1), 15-45.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104464>
- Consejo Nacional de Ciencia tecnología e innovación tecnológica (2018). *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - reglamento RENACYT*.  
[https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento\\_renacyt\\_version\\_final.pdf](https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf)
- Correa, J., Grimaldo, M. y Malvaceda, E. (2022). FoMO, Adicción a Facebook y Soledad como Determinantes del Phubbing en Universitarios Limeños. *Psykhé*, 31(2), 1-11.  
<https://www.scielo.cl/pdf/psykhe/v31n2/0718-2228-psykhe-31-02-00104.pdf>

- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de ética y deontología*.  
[https://www.cpsp.pe/documentos/marco\\_legal/codigo\\_de\\_etica\\_y\\_deontologia.pdf](https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf)
- Cutipa, M. y Gil, M. (2022). *La influencia del Phubbing en el funcionamiento familiar de las estudiantes de 4to y 5to del nivel secundario de la institución educativa Arequipa, Arequipa* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].  
<https://repositorio.unsa.edu.pe/items/52f68da2-4f76-4dfc-9594-b56d7e16f7dd>
- Davis, F. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.  
<https://doi.org/10.2307/249008>
- Der Hagopian, H. (2016). Experimentos en una ciencia no experimental. *Investigación Económica*, 75(295), 31–91.  
<https://www.revistas.unam.mx/index.php/rie/article/view/54636>
- Doumit, C., Malaeb, D., Akel, M., Salameh, P., Obeid, S. y Hallit, S. (2023). Association between Personality Traits and Phubbing: The Co-Moderating Roles of Boredom and Loneliness. *Healthcare*, 11(1), 1-11. <https://www.mdpi.com/2227-9032/11/6/915>
- Espinoza, L. y Rodríguez, R. (2017). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11), 1-21.  
<https://www.redalyc.org/pdf/5039/503954319009.pdf>
- Etchezahar, E., Durao, M., Albalá, M. y Muller, M. (2023). Validation of the Perceived Phubbing Scale to the Argentine Context. *Behav Sci (Basel)*, 13(2), 1-10.  
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36829421/>
- Flores, P., Muñoz, L. y Sánchez, T. (2019). Study of the power of test for normality using unknown distributions with different levels of non normality. *Perfiles*, 21(1), 4-11.  
[http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/11192/1/per\\_n21\\_v1\\_05.pdf](http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/11192/1/per_n21_v1_05.pdf)

- Flores, E., García, M., Calsina, W. y Yapuchura, A. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano – Puno. *Comuni@cción*, 7(2), 5-14. <http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v7n2/a01v7n2.pdf>
- Gresham, F. (1988). *Social skills: Conceptual and applied aspects of assessment, training and social validation*. Plenum Press. <https://es.scribd.com/document/536205006/Social-Skills>
- Gil, R. y Calderón, D. (2021). Implicaciones de la Teoría de Usos y Gratificaciones en las prácticas mediadas por redes sociales en el ámbito educativo. Una revisión sistemática de la literatura. *Aloma*, 39(2), 63-74. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8209222>
- Gismero, E. (2002). *EHS, Escala de Habilidades Sociales*. Madrid: TEA Ediciones
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N. y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia, un programa de enseñanza*. Martínez Roca. <https://es.scribd.com/doc/311802344/Goldstein-1989-HHSS-Para-Adolescentes#>
- Guzmán, V. y Gelvez, L. (2022). Phubbing en los adolescentes un comportamiento que afecta la interacción social. Una revisión sistemática. *Revista Estudios Psicológicos*, 2(4), 7-19. <https://estudiospsicologicos.com/index.php/rep/article/view/69>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2022). *El 72,5% de la población de 6 y más años de edad del país accedió a Internet en el primer trimestre de 2022*. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-725-de-la-poblacion-de-6-y-mas-anos-de-edad-del-pais-accedio-a-internet-en-el-primer-trimestre-de-2022->



- Ministerio de salud (8 de noviembre de 2013). *El uso excesivo de smartphones en adolescentes puede desencadenar insomnio, estrés y ansiedad*.  
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/33157-uso-excesivo-de-smartphones-en-adolescentes-puede-desencadenar-insomnio-estres-yansiedad>
- Ministerio de Salud. (2022). *Uso excesivo de celulares y tables provoca aislamiento social en niños y adolescentes*.  
<https://www.gob.pe/institucion/hospitalloayza/noticias/595634-uso-excesivo-de-celulares-y-tables-provoca-aislamiento-social-en-ninos-y-adolenscentes>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1), 227-232.  
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Organización Mundial de la Salud. (2022). *Vamping, phubbing, nomofobia: las enfermedades que nos provoca la tecnología (y cómo acabar con ellas)*.  
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-63061826>
- Prendes, M. y Cerdán, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 32-46. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331464460002/331464460002.pdf>
- Ramos, J. y Rivera, S. (2020). *El phubbing y las habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa privada de Pasco* [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Los Andes].  
[https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2294/TESIS%20FIN AL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2294/TESIS%20FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ramon, J. (2019). *Violencia en la Relación de Pareja, Phubbing y Procrastinación Académica en Estudiantes Universitarios* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41488/RAMON\\_HJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41488/RAMON_HJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Safdar, R., Abdullah, H., Zaremohzzabieh, Z., Munira, W., Jaafar, W. y Abu, A. (2023). Smartphone addiction and phubbing behavior among university students: A moderated mediation model by fear of missing out, social comparison, and loneliness. *Front. Psychol*, 13(1), 1-12. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2022.1072551/full>

Sacaca, L. y Pilco, R. (2022). Habilidades sociales en estudiantes de educación secundaria. *Revista Estudios Psicológicos*, 2(4), 109-120. <https://estudiospsicologicos.com/index.php/rep/article/view/88>

Shuai, L. y Wang, H. (2023). Cross-lagged analysis of problematic social media use and phubbing among college students. *BMC psychology*, 11(39), 1-8. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1186/s40359-023-01062-0.pdf>

Soto, G. (2017). *Uso del celular y su influencia en la red social facebook, en relaciones afectivas de jóvenes de tercer y cuarto semestre de la facultad de psicología en la Universidad De Guayaquil* [Tesis de doctorado, Universidad De Guayaquil] Repositorio de la Universidad De Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/21074/1/T.T%20SOTO%20GRANADOS%20pdf.pdf>

Soriano, A. y Bellacetín, S. (2022). Phubbing: revisión sistemática exploratoria. *Ciencia latina, revista multidisciplinar*, 6(5), 1-26.

Zhenhon, M., Wanjun, C., Wenjing, D., Meixiu, W. y Fang, X. (2023). The relationship between parental phubbing and mobile phone addiction in junior high school students: A moderated mediation model. *Front. Psychol*, 14(1), 1-10. <https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85153726447&origin=resultslist&sort=plf->

f&src=s&st1=phubbing&sid=dc9f90e0d07545258450c7db1f10ac82&sot=b&sdt=b&sl=23&s=TITLE-ABS-KEY%28phubbing%29&relpos=12&citeCnt=0&searchTerm=

## ANEXO 1

Título: “Phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023”							
Autor: QUISPE FLORES, Marlene							
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
¿Cuál es la relación entre phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023?	Determinar la relación entre phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.	Existe relación entre phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.	<b>Variable 1: Phubbing</b>				
			<b>Factores</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Comunicación	• Comunicación virtual	8,3,1,11	Ordinal	0-11: Bajo 12-29: Medio 30-55: Alto
Tecnologías aplicadas al juego	• Uso inadecuado del móvil	10,2,7					
Tecnologías socio afectiva	• Importancia del móvil	9,5,4,6					
<b>Específicos</b>	<b>Específicos</b>	<b>Específicos</b>	<b>Variable 2: Habilidades sociales</b>				
¿Cuál es la relación entre la dimensión comunicación y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023?	Determinar la relación entre la dimensión comunicación y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.	Existe relación entre la dimensión comunicación y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Autoexpresión en situaciones sociales.		1, 2, 10, 11, 19, 20, 28,29.	Ordinal	0-33; bajo 77-121: Medio 122-132: Alto
			Defensa de los propios derechos como consumidor.		3,4,12,21,30		
Expresión de enfado o disconformidad.		13,22,31, 32					
¿Cuál es la relación entre la dimensión tecnología aplicadas al juego y habilidades	Determinar la relación entre la dimensión tecnología aplicadas al	Existe relación entre la dimensión tecnología aplicadas al juego y habilidades sociales en	Decir no y cortar interacciones.		5, 14, 15,23, 24,33		

<p>sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023?</p>	<p>juego y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.</p>	<p>adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.</p>	<p>Hacer peticiones</p>	<p>6,7,16,25,26</p>
<p>¿Cuál es la relación entre la dimensión tecnologías socioafectiva y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023?</p>	<p>Determinar la relación entre la dimensión tecnologías socioafectiva y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.</p>	<p>Existe relación entre la dimensión tecnología aplicadas al juego y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023.</p>	<p>Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto</p>	<p>8,9,17, 18,27</p>

MÉTODO O Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR
<p><b>TIPO:</b> Básica</p> <p><b>DISEÑO:</b> no experimental</p> <p><b>MÉTODO:</b> Descriptivo- correlacional</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> 110 adolescentes de primero a quinto de secundaria.</p> <p><b>TAMAÑO DE MUESTRA:</b> 86 estudiantes de secundaria.</p>	<p>Variable 1: Escala de Phubbing</p> <p>Variable 2: Escala de habilidades sociales</p>	<p><b>INFERENCIAL:</b> prueba de normalidad kolmogorov Smirnov Correlación de la Rho de Spearman.</p>

## Anexo 2:

### Instrumento de la variable Phubbing

#### ESCALA DE PHUBBING

Lea, atentamente y responda con la sinceridad del caso, en la medida que usted se identifica o no con cada una de las preguntas. Encierre con una X el número elegido a la derecha.

Para responder utilice el siguiente número:

- 1: Nunca
- 2: Casi nunca
- 3: A veces
- 4: Casi siempre
- 5: Siempre

N°	PREGUNTA	1	2	3	4	5
1	Para mí, el teléfono móvil es el mejor avance tecnológico de la historia.					
2	El uso del teléfono móvil debería de estar prohibido en clase o en los lugares públicos					
3	Las personas que hoy en día no tienen teléfono móvil están anticuadas.					
4	El teléfono móvil es un gasto inútil.					
5	El teléfono móvil es un auténtico incordio al estar localizable en cualquier momento.					
6	El teléfono móvil aumenta la posibilidad de estar en contacto con la gente.					
7	El uso del teléfono móvil es perjudicial para la salud.					
8	Tener teléfono móvil es imprescindible en la actualidad.					
9	El teléfono móvil es un invento para seguir timando a la gente					
10	El uso del teléfono móvil es muy molesto para las otras personas cuando se usa en lugares públicos					
11	Tener teléfono móvil es tan importante como vestir o comer					

**Anexo 4:**  
**Instrumento de la variable Habilidades Sociales**

**ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES**

Lea, atentamente y responda con la sinceridad del caso, en la medida que usted se identifica o no con cada una de las frases. Encierre con un círculo la letra escogida a la derecha Para responder utilice la siguiente clave:

**A = No me identifico, en la mayoría de las veces no me ocurre o no lo haría.**

**B = No tiene que ver conmigo, aunque alguna vez me ocurra**

**C = Me describe aproximadamente, aunque no siempre actúe así o me sienta así**

**D = Muy de acuerdo, me sentiría así o actuaría así en la mayoría de los casos**

1. A veces evito hacer preguntas por miedo a ser estúpido	A B C D
2. Me cuesta telefonar a tiendas , oficinas, etc. para preguntar algo	A B C D
3. Si al llegar a mi casa encuentro un defecto en algo que he comprado, voy a la tienda a devolverlo.	A B C D
4. Cuando en una tienda atienden antes a alguien que entro después que yo, me quedo callado.	A B C D
5. Si un vendedor insiste en enseñarme un producto que no deseo en absoluto , paso un mal rato para decirle que "NO"	A B C D
6. A veces me resulta difícil pedir que me devuelvan algo que deje prestado.	A B C D
7. Si en un restaurant no me traen la comida como le había pedido, llamo al camarero y pido que me hagan de nuevo.	A B C D
8. A veces no sé qué decir a personas atractivas al sexo opuesto.	A B C D
9. Muchas veces cuando tengo que hacer un halago no sé qué decir.	A B C D
10. Tiendo a guardar mis opiniones a mí mismo	A B C D
11. A veces evito ciertas reuniones sociales por miedo a hacer o decir alguna tontería.	A B C D

12. Si estoy en el cine y alguien me molesta con su conversación, me da mucho apuro pedirle que se calle.	A B C D
13. Cuando algún amigo expresa una opinión con la que estoy muy en desacuerdo prefiero callarme a manifestar abiertamente lo que yo pienso.	A B C D
14. Cuando tengo mucha prisa y me llama una amiga por teléfono, me cuesta mucho cortarla.	A B C D
15. Hay determinadas cosas que me disgusta prestar, pero si me las piden, no sé cómo negarme.	A B C D
16. Si salgo de una tienda y me doy cuenta de que me han dado mal vuelto , regreso allí a pedir el cambio correcto	A B C D
17. No me resulta fácil hacer un cumplido a alguien que me gusta.	A B C D
18. Si veo en una fiesta a una persona atractiva del sexo opuesto, tomo la iniciativa y me acerco a entablar conversación con ella.	A B C D
19. Me cuesta expresar mis sentimientos a los demás	A B C D
20. Si tuviera que buscar trabajo, preferiría escribir cartas de presentación a tener que pasar por entrevistas personales.	A B C D
21, Soy incapaz de regatear o pedir descuento al comprar algo.	A B C D
22. Cuando un familiar cercano me molesta, prefiero ocultar mis sentimientos antes que expresar mi enfado.	A B C D
23. Nunca se cómo "cortar " a un amigo que habla mucho	A B C D
24. cuando decido que no me apetece volver a salir con una personas, me cuesta mucho comunicarle mi decisión	A B C D
25. Si un amigo al que he prestado cierta cantidad de dinero parece haberlo olvidado, se lo recuerdo.	A B C D
26. Me suele costar mucho pedir a un amigo que me haga un favor.	A B C D
27. Soy incapaz de pedir a alguien una cita	A B C D
28. Me siento turbado o violento cuando alguien del sexo opuesto me dice que le gusta algo de mi físico	A B C D

29. Me cuesta expresar mi opinión cuando estoy en grupo	A B C D
30. Cuando alguien se me "cuela" en una fila hago como si no me diera cuenta.	A B C D
31. Me cuesta mucho expresar mi ira , cólera, o enfado hacia el otro sexo aunque tenga motivos justificados	A B C D
32. Muchas veces prefiero callarme o "quitarme de en medio "para evitar problemas con otras personas.	A B C D
33. Hay veces que no se negarme con alguien que no me apetece pero que me llama varias veces.	A B C D
TOTAL	



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ESQUIAGOLA ARANDA ESTRELLA AZUCENA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Phubbing y habilidades sociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de Comas, 2023", cuyo autor es QUISPE FLORES MARLENE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 01 de Agosto del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ESQUIAGOLA ARANDA ESTRELLA AZUCENA <b>DNI:</b> 09975909 <b>ORCID:</b> 0000-0002-1841-0070	Firmado electrónicamente por: EESQUIAGOLAAR el 05-08-2023 14:26:01

Código documento Trilce: TRI - 0635500