



Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
División Académica de Educación y Artes

**LAS APLICACIONES (APPS) COMO INDUCTORES AL
PHUBBING Y SU IMPACTO EN EL AULA**

TRABAJO RECEPCIONAL BAJO LA MODALIDAD DE:

TESIS

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PRESENTA:
RAQUEL VILLALÓN HERNÁNDEZ**

**DIRECTORA:
DRA. GLADYS DEL CARMEN MEDINA MORALES**

**CODIRECTORA:
DRA. ELIA MARGARITA CORNELIO MARI**

Villahermosa, Tabasco .

Agosto 2019.

Raquel Villalón Hernández.pdf

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::3117:549975717

Fecha de entrega

27 ene 2026, 2:45 p.m. GMT-6

Fecha de descarga

27 ene 2026, 3:08 p.m. GMT-6

Nombre del archivo

Raquel Villalón Hernández.pdf

Tamaño del archivo

2.4 MB

82 páginas

17.012 palabras

120.686 caracteres




13% 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 20 palabras)
- ▶ Abstract
- ▶ Methods and Materials

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 1%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad




N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Caracteres reemplazados**
79 caracteres sospechosos en N.º de páginas
Las letras son intercambiadas por caracteres similares de otro alfabeto.

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.

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 1%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

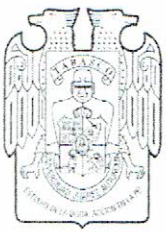
Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	
docplayer.es		2%
2	Internet	
www.redalyc.org		1%
3	Internet	
www.coursehero.com		1%
4	Internet	
www.mitrestorres.com		<1%
5	Internet	
recursosbiblio.url.edu.gt		<1%
6	Internet	
www.slideshare.net		<1%
7	Internet	
de.slideshare.net		<1%
8	Internet	
tecnologiasociedad.uniandes.edu.co		<1%
9	Internet	
blog.espol.edu.ec		<1%
10	Internet	
dspace.ups.edu.ec		<1%
11	Internet	
repositorio.inie.ucr.ac.cr		<1%

12	Internet	www.clubensayos.com	<1%
13	Internet	repositorio.uancv.edu.pe	<1%
14	Internet	academiadeconsultores.com	<1%
15	Internet	es.scribd.com	<1%
16	Internet	revistas.unam.mx	<1%
17	Internet	www.angelbonet.com	<1%
18	Internet	ojs.revistainteracciones.com	<1%
19	Internet	www.expociencias.net	<1%
20	Internet	alinin.org	<1%
21	Internet	repositorio.tec.mx	<1%
22	Internet	rraae.cedia.edu.ec	<1%
23	Internet	help.twitter.com	<1%

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.



UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO



"ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE"

DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES COORDINACIÓN DE ESTUDIOS TERMINALES

Villahermosa, Tabasco, a 09 de agosto de 2019

LIC. MARIBEL VALENCIA THOMPSON
JEFE DEL DEPTO. DE CERTIFICACIÓN
Y TITULACIÓN DE LA U.J.A.T.
PRESENTE.

En conformidad con lo establecido en el Artículo 87 del Reglamento de Titulación de la U.J.A.T., me permito comunicar a Usted que la Dra. Gladys del Carmen Medina Morales, dirigió y supervisó el Trabajo Recepcional de "TESIS" denominado "LAS APLICACIONES (APPS) COMO INDUCTORES AL PHUBBING Y SU IMPACTO EN EL AULA.", Elaborado por la C. Raquel Villalón Hernández, pasante de la Licenciatura en Ccs. de la Educación. El jurado para el examen profesional de la misma (Lic. Rigoberto García Cupil, Mtra. Magali Juliet Alonso Montes, Dra. Gladys del Carmen Medina Morales, Dra. Elia Margarita Cornelio Mari, Mtra. Teresa de la O de la O). Le revisaron y señalaron las modificaciones que había que hacerle a dicho trabajo y que las interesadas han llevado a efecto. Por lo tanto, puede imprimirse.

ATENTAMENTE

DRA. VERÓNICA GARCÍA MARTÍNEZ
DIRECTORA

c.c.p. Archivo.
D'VGM/L'ARG

Villahermosa, Tabasco, a 09 de agosto de 2019

Consortio de
Universidades
Mexicanas

UNA ALIANZA DE CALIDAD POR LA EDUCACIÓN SUPERIOR

www.ujat.mx

www.facebook.com/ujat.mx | www.twitter.com/@ujat | www.youtube/UJATmx



**UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO**

ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE"



División
Académica
de Educación
y Artes

COORDINACIÓN DE ESTUDIOS TERMINALES

Villahermosa, Tabasco. A 13 de agosto del 2019

El que suscribe

Raquel Villalón Hernández

autoriza por medio del presente escrito a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco para que utilice tanto física como digitalmente la tesis de pregrado denominada:

**LAS APLICACIONES (APPS) COMO INDUCTORES AL PHUBBING
Y SU IMPACTO EN EL AULA**

De la cual soy autor y titular de los Derechos de Autor.

La finalidad del uso por parte de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de la tesis antes mencionada, será única y exclusivamente para difusión, educación y sin fines de lucro; autorización que se hace de manera enunciativa más no limitativa para subirla a la Red Abierta de Bibliotecas Digitales (RABID) y a cualquier otra red académica con las que la Universidad tenga relación institucional.

Por lo antes manifestado, libero a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco de cualquier reclamación legal que pudiera ejercer respecto al uso y manipulación de la tesis mencionada y para los fines estipulados en este documento.

Se firma la presente autorización en la ciudad de Villahermosa, Tabasco

A los: 13 días

Días del mes de: Agosto

Del año: 2019

Autorizó

Raquel Villalón Hernández

FIRMA

DEDICATORIA

Principalmente a DIOS por permitirme Ser y Estar en esta maravillosa vida, por cumplir mis sueños poco a poco gozosa de salud y amor.

A NICOLE, hija amada, mi negra, siempre será el motor de mi corazón. ERES.

A DANIEL ARTURO, por caminar conmigo, acompañándome en mis locuras y sueños, TE AMO.

A mi madre ROSAURA mi Señora, la mujer más fuerte. De quien saqué lo inteligente, ocurrente, risueña, atrevida y platicadora. MI PILAR.

A mi padre, JUAN PABLO, mi rockero favorito, de quien he aprendido a ser fuerte, no desistir, siempre esforzarme al máximo con amor y dedicación. MI GRAN EJEMPLO.

A TODOS MIS PROFESORES, ustedes saben quiénes son <3. Por sus enseñanzas no solamente como persona sino como ser humano.

A mi Maestro Rigoberto García Cupil, por sus enseñanzas, humanidad, amistad. Por brindarme oportunidades para ser mejor persona. Le admiro, quiero y respeto mucho.

A mi Directora de Tesis por su paciencia. La quiero mucho.

A mi Codirectora por sus enseñanzas y tiempo.

¡GRACIAS!

INTRODUCCIÓN

Cada día es más común ver a las personas en la calle, escuela, restaurantes, trabajo e inclusive al volante con un dispositivo móvil en sus manos. Publicar un estado, revisar el perfil, los *likes*, quién te sigue, subir una foto o tomar una *selfie*, se ha convertido en un vocabulario y acciones de la cotidianidad.

La tecnología ha mejorado y es continua su evolución. Sin embargo, la tecnología de los dispositivos móviles como celulares, tabletas o computadoras portátiles han atrapado a los usuarios tanto que se han descubierto distintos fenómenos que afectan la conducta y su psiquis.

Se desea acercar al lector a los diferentes fenómenos provocados por el uso excesivo de los dispositivos móviles que se han descubierto en la última década. De manera específica, el enfoque de esta investigación es el fenómeno *phubbing*, mismo que se pretende medir.

Es de suma importancia dar a conocer este fenómeno por las consecuencias que conlleva; también, porque en México aún no es lo suficientemente público.

Índice

DEDICATORIA	5
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
1.1 Planteamiento del problema.....	12
1.2 Objetivos	14
1.2.1 Objetivo general.....	14
1.2.2 Objetivos específicos.....	14
1.2 Hipótesis.....	14
1.5 Justificación	15
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	17
2.1 Estado del arte.....	18
2.2 Marco teórico.....	20
2.2.1 Evolución de la Tecnología	20
2.2.1.1 Era Digital.....	21
2.2.2 Clasificación de la Tecnología.....	22
2.2.2.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).....	22
2.2.2.2 Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento(TAC).....	23
2.2.2.3 Tecnologías de Empoderamiento y Participación ciudadana (TEP)	23
2.2.3 Dispositivos Móviles	24
2.2.3.1 Computadoras portátiles.....	25
2.2.3.2 PDAs	26
2.2.3.3 Tabletas	26
2.2.3.4 Teléfono móvil: análogos e inteligentes.....	27
2.2.3.4.1 Primera generación(1G)	28
2.2.3.4.2 Segunda generación(2G)	28
2.2.3.4.3 Tercera generación(3G).....	28
2.2.3.4.4 Cuarta generación(4G)	29
2.2.3.4.5 Quinta generación(5G).....	29
2.2.4 Aplicaciones (Apps)	30
2.2.4.1 Tipos de aplicaciones (apps).....	31

2.2.4.1.1 Facebook	31
2.2.4.1.2 WhatsApp	31
2.2.4.1.3 Facebook Messenger	32
2.2.4.1.4 YouTube	32
2.2.4.1.5 Twitter	33
2.2.4.1.6 Instagram	33
2.2.5 Fenómenos relacionados con el uso de la tecnología y los teléfonos inteligentes	34
2.2.5.1 Nomofobia	34
2.2.5.2 Whatsappitis	35
2.2.5.3 Vibranxiety	36
2.2.5.4 Fomo (Fear of missing out)	36
2.2.5.5 Phubbing	37
2.2.6 Teorías que explican el fenómeno <i>phubbing</i>	39
2.2.6.1 Teoría Sociocultural de Vigotsky	39
2.2.6.2 Construcción Social de la Tecnología (SCOT)	40
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	42
3.1 Tipo de Investigación	43
3.2 Técnicas	43
3.3 Población y selección de la muestra	43
3.4 Instrumentos	44
3.5 Aplicación de los instrumentos	48
CAPÍTULO IV. RESULTADOS	49
4.1 Resultados de la encuesta	50
4.1.1 Categorías	52
4.1.1.1 Uso del móvil estando acompañado	52
4.1.1.2 Uso del móvil en clase	53
4.1.1.3 Uso de aplicaciones	54
4.1.1.4 Disposición para evitarlo	55
4.1.2 Preguntas Independientes	56
4.1.2.1 Pregunta 1	56
4.1.2.2 Pregunta 2	57
4.1.2.3 Pregunta 3	57

4.1.2.4 Pregunta 9	58
4.1.2.5 Pregunta 19	59
4.1.2.6 Pregunta 34	59
4.1.2.7 Pregunta 35	61
4.2 Resultados del grupo de enfoque	65
4.2.1 Resultados de preguntas semiestructuradas	67
4.2.1.1 Pregunta 1	67
4.2.1.2 Pregunta 2	68
4.2.1.3 Pregunta 3	69
4.2.1.4 Pregunta 4	70
4.2.1.5 Pregunta 5	71
4.2.1.6 Pregunta 6	72
4.2.1.7 Pregunta 7	72
CAPÍTULO V. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES	73
5.1 Conclusión	74
5.2 Recomendaciones	76
REFERENCIAS	77
ANEXOS	82
Encuesta aplicada en línea	82
Liga resultados encuesta	83

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

**CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DE LA
INVESTIGACIÓN**

1.1 Planteamiento del problema

La creación de dispositivos móviles ha causado que ahora al ser humano le sea casi imposible despegarse de ellos. El estar conectado al ciberespacio se ha convertido en una necesidad y aún más para los jóvenes.

En México el 76% de las personas tienen un smartphone, el 66% laptop, y el 51% tablet. Por lo tanto, estos indicadores muestran que los dispositivos móviles son los favoritos para la conexión a Internet (Asociación de Internet.com, 2018).

En la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, donde el número de alumnos es de 3,490 identificados de cuatro licenciaturas (1,131 de Ciencias de la Educación, 735 de Comunicación, 1,573 de Idiomas y 51 de Gestión y Promoción de la Cultura), es difícil encontrar alumnos que no cuenten con un teléfono móvil. Los alumnos que permanecen en distintas áreas de la división, llevan su teléfono móvil en mano, bolsillo del pantalón, mochila o bolso. En la mayoría de las aulas, biblioteca y cafetería los contactos de electricidad siempre suelen estar ocupados por cargadores de dispositivos móviles.

En reuniones es posible identificar a los estudiantes que atienden su dispositivo móvil mientras conversan con otros. En clase, pocos profesores prohíben el uso del teléfono móvil, y los alumnos lo revisan constantemente. Esta conducta es un nuevo fenómeno generado por distracciones, falta de atención o desinterés que provoca conflictos en las relaciones interpersonales, con profesores o compañeros, ya que ocupan demasiado tiempo en permanecer virtualmente conectados, también ocasionando que no realicen tareas en casa o escuela.

La Asociación de Internet.mx en el *14° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018*, brinda datos nacionales donde confirma que el 54% de los mayores consumidores de internet tienen entre 12 y 34 años, siendo el smartphone el dispositivo favorito de conexión con un 89%.

Chotpitayasunondh y Douglas retoman a Young (2017), para explicar que el uso del smartphone se ha incrementado dramáticamente en los últimos años. El 98% de las veces el Internet es utilizado por jóvenes de entre 16 y 20 años, quienes tienen su propio teléfono y pasan al menos 4 horas al día conectados (2018, p. 5).

Uno de los fenómenos que se originan debido a este nuevo escenario es el llamado *phubbing*, que consiste en la tendencia del usuario de Internet de ignorar a las personas que le acompañan por prestar demasiada atención a su dispositivo móvil.

Phubbing es un neologismo que se compone por dos palabras, *phone* que en español significa teléfono y *snubbing*, desairar, reiterando que, dicho fenómeno aparece de acuerdo a la creciente y avanzada tecnología. Según Chotpitayasunondh y Douglas, la mayoría de las personas que

utilizan dispositivos móviles en algún momento ha ocupado alguno de los dos lugares: como *phubber*, quien ignora, y como *phubbee*, el que es ignorado (2016, p.304).

Existe una campaña que se realizó a través de una página web llamada *Stop Phubbing* para prevenir el *phubbing*, informar y crear conciencia. Dicha página proporciona un ranking de las ciudades alrededor del mundo donde más se presenta el fenómeno *phubbing* (Figura 1).

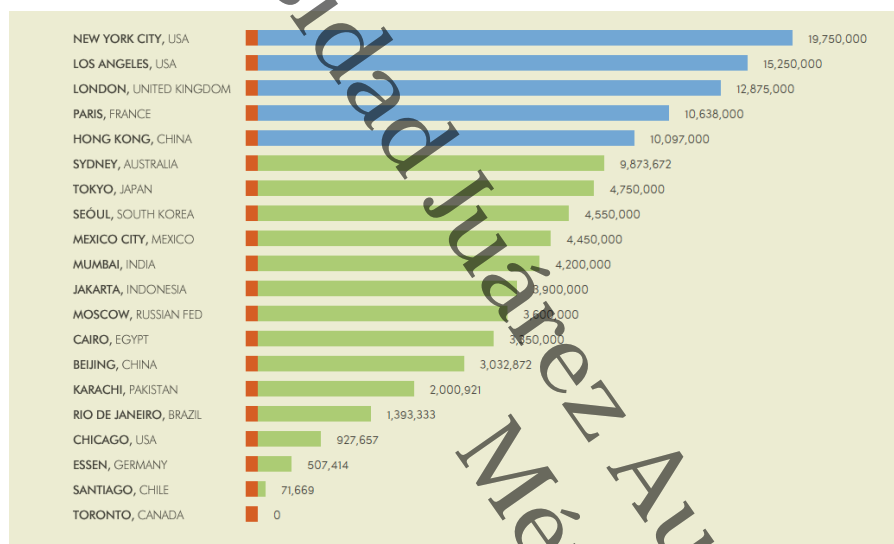


Figura 1. Escala mundial de *phubbers*.

Fuente: Haigh, (2007). "Stop Phubbing". Recuperado de <http://stopphubbing.com/>

En los pasillos y aulas de la División Académica de Educación y Artes (DAEA) es también común ver este fenómeno. La población juvenil es la que permanece más tiempo conectada virtualmente a través de sus teléfonos móviles por lo que podrían estar ejerciendo el fenómeno *phubbing* constantemente, aunque desconozcan la definición del acto.

Capilla (2018), en el artículo que publica la Agencia Informativa CONACyT titulado "*Phubbing, ¿es más importante tu Smartphone?*", obtiene una entrevista por parte de la Investigadora Evelyn Téllez Carvajal del Centro de Investigación e Innovación en Tecnologías de la Información y Comunicación (Infotec) en la que habló acerca del comportamiento y las consecuencias del *phubbing*. La investigadora publicó un artículo en 2017 donde analiza el *phubbing* en la comunicación de las familias mexicanas, considerándolo la parte negativa de la revolucionada comunicación que ha causado la tecnología con los dispositivos electrónicos. Comenta que estos dispositivos sí conectan con los que están lejos, pero también alejan a quienes están cerca. Al respecto comenta lo siguiente:

La mayoría de las veces, la gente que es víctima del *phubbing*, no expresa su incomodidad ante el hecho de ser ignorado por su interlocutor, pero si tiene un

sentimiento negativo de abandono cuando alguien les ignora por revisar su celular (Capilla, 2018).

Asimismo, la maestra Téllez recomienda usar las tecnologías de una manera responsable debido a que el uso excesivo puede provocar daños en la visión, manos, o bien psicológicamente, desarrollando adicción a éstas.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Medir el *phubbing* entre los estudiantes debido al uso de las aplicaciones en clase o en compañía de otros estudiantes mientras se encuentran en el aula.

1.2.2 Objetivos específicos

- Medir la frecuencia de uso de los dispositivos móviles en el aula de clase.
- Identificar en qué momento los alumnos realizan más *phubbing* mientras se encuentran en el espacio áulico.
- Identificar las aplicaciones que provocan más *phubbing* entre los alumnos.

1.2 Hipótesis

Los alumnos de la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco hacen *phubbing* en clase con frecuencia.

1.4 Preguntas de Investigación

- ¿Cuál es la frecuencia de uso de los dispositivos móviles en el aula?
- ¿En qué momento los alumnos realizan más *phubbing* en el aula?
- ¿Qué aplicaciones son las que más influyen para hacer *phubbing* en el aula?

1.5 Justificación

Es complicado entender cómo un dispositivo móvil puede generar complicaciones en las personas y más en los alumnos, que son quienes deben prestar mayor atención a su preparación escolar, pero también deben aprender cómo utilizar debidamente los dispositivos móviles, ser educados tecnológicamente hablando, utilizar esa tecnología a favor y prepararse para ser competitivo ante un mundo virtual, sin despegarse de la realidad. “La aparición de las empresas tecnológicas y el cambio del mundo hacía la era digital han afectado, en general, nuestra forma de vivir, éstas dominan nuestro día a día” (Velo de Sebastian, 2014, p.8).

Según Nazir y Piskin, (2016), en 2012 varios expertos se citaron para encontrar la palabra que describiera el comportamiento de ignorar a otros por usar el celular. Para el año 2013 aparece en el diccionario australiano, *Macquarie Dictionary* la palabra *phubbing* ya como un verbo, describiéndolo como el acto de desairar a alguien al restarle atención por mirar el teléfono móvil.

Según los expertos, este comportamiento a la larga tiene consecuencias psicológicas o somáticas, de acuerdo a los estudios realizados. La pertinencia de esta investigación girará en torno a concientizar a los alumnos, profesores y cualquier público respecto al fenómeno del *phubbing* y sus efectos.

La trascendencia de este estudio puede ir más allá de lo esperado, no sólo como un escrito, sino la base para impartir foros, pláticas, talleres, difundirlo en la misma red, y abordar a cualquier público. Se quiere igualmente informar que el fenómeno está presente en personas que tienen al alcance dispositivos móviles y sobre las consecuencias que conlleva, como pueden ser fracturas de relaciones interpersonales, enfermedades, aislamiento, entre otras.

Leonardo Haberkorn, periodista uruguayo que fungió como profesor en la Universidad ORT de Montevideo, Uruguay hasta el 2010, presentó su renuncia ese mismo año como docente debido a dos razones: la primera de ellas, porque perdió la batalla contra el uso de los celulares, ya que los alumnos permanecían ocupados o distraídos revisando sus aplicaciones en el aula; la segunda, por la frustración que sintió al cuestionarlos sobre cultura general y no obtener respuesta. En su blog personal expresó: “Lamento que los jóvenes no pueden dejar el celular, ni aún en clase. Conectar a gente tan desinformada con el periodismo, es complicado” (2015).

Este es un claro ejemplo del impacto que provoca el *phubbing* en el profesor dentro del aula, al sentir la impotencia de competir contra las aplicaciones móviles, y, por otra parte, ante la decepción de ver un grupo de alumnos ignorantes sobre cultura general.

En México el fenómeno *phubbing* aún es desconocido por muchos; inclusive es escasa la información que existe. Actualmente no hay investigaciones de medición realizadas en el aula de clases por algún mexicano. En este proyecto se pretende dar a conocer el fenómeno *phubbing* y sus consecuencias entre los alumnos de la DAEA porque no existe investigación alguna en el

Estado de Tabasco y, como se mencionó anteriormente, hay pocas investigaciones, incluso a nivel nacional. Por ello se considera de importancia y pertinencia este estudio, para dar a conocer el fenómeno junto con sus consecuencias y los resultados que se encuentren en una parte de la población mexicana.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Estado del arte

El *phubbing* es un fenómeno que acompaña a esta adicción de estar frente a una pantalla a través del dispositivo móvil e internet, pero aparte de terminar con relaciones interpersonales tiene otras consecuencias incluyendo síntomas somáticos, como los que describe Capilla en su investigación *Phubbing. Conectados a la red y desconectados de la realidad. Un análisis en relación al bienestar psicológico*:

En estudios realizados con el instrumento GHQ-28, De Gracia et al. (2002), inciden en que existe una relación entre el uso frecuente de internet y elevadas puntuaciones en ansiedad y disfunción social. Otros estudios llevados a cabo por Cruzado, Matos y Kendall (2006) señalan que el uso problemático del internet y móvil en la adolescencia abarca un amplio espectro, desde problemas posturales, disfunciones en el sueño y pérdida de vínculos familiares y amistosos. Por último, Moreno y García Serrano (2006) explican que los usos excesivos y problemáticos de esta herramienta en jóvenes, producen disfunciones físicas, obesidad, trastornos del sueño, y comportamientos antisociales (Capilla, 2015, p.85).

Por su parte, Evelyn Téllez Carvajal realizó la investigación *Families and Technologies. What about the Phubbing in Mexico?*

Nos referimos a investigaciones variadas, tanto técnicas como empíricas, y aplicamos el método inductivo y el análisis crítico, teniendo en cuenta las investigaciones oficiales y no oficiales que demuestran los efectos adversos del *phubbing* en la comunicación entre los miembros de la familia mexicana (2017).

El objetivo principal de dicho estudio era alertar a las familias mexicanas acerca de lo que provoca el desenfrenado uso del internet y las tecnologías, las consecuencias que conlleva el fenómeno *phubbing* y, asimismo, dejarlo en evidencia. Téllez Carvajal también, hace notar la responsabilidad que el gobierno mexicano tiene para hacer frente a esta problemática que va en incremento:

El *phubbing* debe ser detenido para rescatar las relaciones interpersonales. Como se mencionó anteriormente, las tecnologías deberían ayudar a las personas a comunicarse, ahora el resultado es todo lo contrario. Los datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) detallan que el teléfono móvil es la herramienta tecnológica que más ha aumentado en México, su uso aumentó en un 70% en los últimos años. El abuso en el uso de herramientas como teléfonos inteligentes, tabletas o computadoras conduce a una adicción. Si se enseña a los niños a usar en exceso los dispositivos tecnológicos, en el futuro se convertirán en adictos tecnológicos. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), el uso excesivo de estos dispositivos puede tener una gran repercusión,

especialmente en los niños, causándoles déficit de atención, poca capacidad de retención, problemas de aprendizaje e hiperactividad. El experto en conductas sociales, García Jane indica al respecto que el interés por los dispositivos tecnológicos antes que la familia puede causar problemas futuros como: menos actividades físicas, menos lectura y menos interés por aprender cosas nuevas, y que en una sociedad como la nuestra puede ser un gran error real (NOTIMEX, 2016). INEGI agrega que el 70% de los mexicanos utilizan mayormente el Internet para entretenimiento que para fines educativos. Consideramos que el gobierno mexicano debe promover mejores prácticas en el uso de recursos tecnológicos para las familias mexicanas para así evitar el phubbing (2017).

En la Revista Electrónica de Investigación en Enfermería de la FESI-UNAM, Quiroz, Martínez, Ibarra, García y Díaz (2016) publican un artículo llamado *Enfermo por el celular*, en el que estudiaron a un grupo de alumnos para poder identificar los problemas de salud que se relacionan con el uso excesivo del teléfono móvil. Algunos de sus resultados son los siguientes: el 91% de los participantes dedican mucho tiempo al uso del móvil, dónde apunta dependencia hacia este aparato tecnológico, misma que ayuda a identificar algunos síntomas somáticos y psicológicos, posicionándose en primer lugar con un 70% el síndrome de la vibración fantasma, seguido de cefalea con un 65%; el mismo porcentaje afirmó tener problemas con familia y amigos por el uso extremo del teléfono móvil. Los autores aclaran que estas tecnopatías no son las únicas, pues también se presenta síndrome de túnel carpiano, síndrome de sueño insuficiente, nomofobia y episodios de ansiedad.

Retomando el conflicto que existe por la pérdida de las relaciones interpersonales debido al *phubbing*, la investigación anterior aporta lo siguiente:

El vertiginoso desarrollo tecnológico plantea grandes desafíos en materia de seguridad pública, es posible identificar signos y síntomas emergentes, como sentir ansiedad por olvidar el teléfono móvil, depender de éste para realizar diversas tareas o poder conversar con otra persona. Esto da una idea de por qué los estilos de comunicación se han ido atrofiando hasta el punto en que los jóvenes que hablan mucho por el móvil, no saben socializar con personas a su alrededor (Quiroz, et al. 2016, p.47).

Asimismo, su reporte presenta un cuadro donde divide a las tecnopatías entre psicológicas y somáticas. El *phubbing* entra en el recuadro de tecnopatía psicológica.

Muchas personas no pueden evitar interrumpir una conversación cara a cara por la irrupción de una llamada o de un mensaje, impactando en las relaciones sociales de forma negativa; en algunos casos, los usuarios están más pendientes del teléfono móvil que de las personas, todo ello tiene influencia en los estilos de vida y ello podría dar respuesta a patologías de origen concretamente tecnológico (Quiroz, et al. 2016, p.48).

Existen diversos trabajos que estudiaron este fenómeno en materia de la salud física (cefalea, problemas visuales, insomnio, entre otros) social (fracturas de relaciones interpersonales,

laboral, aislamiento o interacción social, género entre otros), y psicológica (pérdida de encuentro a la realidad, depresión, entre otros); sin embargo, a la fecha no hay estudios que correlacionen el uso de teléfonos celulares con las aplicaciones y cómo esto provoca el *phubbing*. Es un hecho que los jóvenes invierten tiempo a los dispositivos móviles, midiéndose en frecuencia y duración. En México actualmente la información es escasa, por ello también de la importancia de difundir, advertir, concientizar, porque nadie está a salvo de este fenómeno en estos tiempos donde la tecnología se renueva y desconecta más de la realidad.

A nivel mundial, varias investigaciones afirman que el *phubbing* es un fenómeno perjudicial para el ser humano, en los campos psicológico, físico y emocional.

Una de las consecuencias que tiene el *phubbing*, es la de arruinar las relaciones interpersonales. Este ha sido uno de los principales problemas que se derivan del *phubbing*, así como lo mencionan Nazir y Piskin:

El uso de las redes sociales y otras aplicaciones móviles han ido creciendo de manera significativa. Varias investigaciones indicaron que es uno de los factores de impacto en el manejo de las relaciones interpersonales. Para todos es altamente deseable tener una buena comunicación que mantenga y desarrolle aún más las relaciones. Las malas habilidades en la comunicación, pueden dañar las relaciones interpersonales (2016, p.39).

Así mismo, Roberts y David (2016) confirman que el uso excesivo de los dispositivos móviles afecta las relaciones interpersonales y románticas. En su artículo de investigación llamado *My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners*, afirman que el resultado arrojó que entre el 40% y 50% de los matrimonios terminarían divorciándose debido a cuestiones relacionadas con la adicción a la tecnología. La ansiedad y depresión también se hicieron presentes entre sus hallazgos.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Evolución de la Tecnología

El ser humano desde sus inicios se ha visto en la necesidad de comunicarse para facilitar su existencia. Los sonidos, pictografía, los movimientos, la palabra, han sido parte de su evolución entablando relaciones interpersonales para transmitir sus sentimientos y satisfacer sus necesidades.

Los seres humanos de la antigüedad desarrollaron la creación de herramientas, desde la lanza, la rueda, máquina de vapor, televisión, entre otros tantos inventos para su beneficio. A estos

objetos que emergen de las necesidades del ser humano, lo llamamos tecnología, misma que resuelve dificultades y hace la vida más cómoda. La tecnología, así como el ser humano, también ha evolucionado. Un sinnúmero de acontecimientos importantes ha traído consigo cambios, desde la Prehistoria, Edad de los Metales, Edad Antigua, Media, Moderna, Contemporánea, Informática, hasta la actualidad, en la llamada Era Digital.

2.2.1.1 Era Digital

Un nuevo mundo, donde la comunicación junto con la tecnología, han llegado más allá de lo palpable, la Era Digital introduce a las personas en las tecnologías como anteriormente. La diferencia es que se ha modificado tanto que se convierte en necesidad del ser humano adentrarse a este nuevo contexto para no sentirse excluido, donde éstas, ofrecen facilitarle la vida desde y dentro de un nuevo mundo virtual. Esta Era Digital ha simplificado la forma de comunicación mediante el ciberespacio puesto que sólo con un clic a través de aplicaciones móviles pueden mantenerse en contacto con personas que se encuentren en otro punto geográfico, compartir información, gustos, mejorar la educación, economía, entre otros.

En su artículo *“La era de la información. Economía, sociedad y cultura”*, Manuel Castells, describe cómo se presenta la introducción en la Era Digital:

un nuevo sistema de comunicación que cada vez habla más un lenguaje digital universal, está integrando globalmente la producción y distribución de palabras, sonidos e imágenes de nuestra cultura y acomodándolas a los gustos de las identidades y temperamentos de los individuos: Las redes informáticas interactivas crecen de modo exponencial, creando nuevas formas y canales de comunicación, y dando forma a la vida a la vez que ésta les da forma a ellas (1996).

Por su parte, Barandiaran explica con una analogía cómo fue transformándose en esta nueva Era Digital junto con el Internet:

Internet, la red de redes, se muestra como un inmenso océano digital, donde la sensibilidad y la agencialidad (la capacidad de ser activos en la construcción del mundo) se encuentran originariamente mediadas por el computador digital. Vivimos así en una “sociedad de la información” para la que la digitalización se ha convertido en condición posibilitante. La era digital (en su doble vertiente de digitalización y manipulación digital) permite desacoplar los procesos de percepción y acción introduciendo un espacio intermedio altamente (re)configurable y manipulable; i.e. la digitalización permite el surgimiento de un espacio informacional abierto a quien tenga acceso a las interfaces digitales (terminales, conexiones, etc.) (2003).

Asimismo, por lo que se refiere a Internet, Manuel Castells, lo describe como lo siguiente: “se trata de una red de redes de ordenadores capaces de comunicarse entre ellos. No es otra cosa.

Sin embargo, esa tecnología es mucho más que una tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social” (2000).

La fusión de la tecnología con el Internet crea esta “nueva” Era Digital de comunicación y se va clasificando para diferentes intereses y beneficios sociales.

2.2.2 Clasificación de la Tecnología

Sólo ha sido cuestión de pocos años, para comprender que la tecnología va en incremento y posicionándose del mundo, siendo esencial en todo aquel que desea ser competente en la llamada Era Digital. A continuación, se hablará acerca de cómo se clasifican este tipo de tecnologías.

2.2.2.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Así como su nombre lo menciona, se refiere a esas tecnologías que permiten compartir información por medio de ordenadores a través de distintas herramientas como la televisión, celulares, computadora, entre otros.

Actualmente las TIC son de gran utilidad para la sociedad. El uso y servicios que proporcionan, facilitan y hacen la vida del humano más cómoda. Algunas de estas asistencias son el uso del correo electrónico, comunicación a través de redes sociales, compras por internet o consultas de información en la web.

Existen algunas aplicaciones que funcionan de manera rápida para facilitar las necesidades como:

- Buscadores de información: Safari, Firefox, Google Chrome, Internet Explorer.
- Aplicaciones de comunicación: WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, Messenger, Skype, entre otras.
- Aplicaciones para realizar compras: Amazon, eBay, Privalia, Mercado Libre, sólo por mencionar algunas.
- Aplicaciones de entretenimiento: Netflix, Blim, Clarovideo entre otras, pero en esta clasificación también se toman en cuenta los videojuegos, mismos que existen para todas las edades.

Actualmente hay un sinnúmero de servicios que se ofrecen mediante aplicaciones, todos los que se pueden dependiendo de los intereses personales, laborales y educativos.

2.2.2.2 Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento(TAC)

En este concepto se ha modificado aprovechando las TIC en el ámbito educativo para formar en los alumnos el desarrollo de competencias involucrando todas las herramientas posibles para utilizarlos como instrumentos estratégicos para la enseñanza y el aprendizaje mejorando la educación. Asimismo, lo confirma Granados, López, Avello y los hermanos Luna:

Las TAC tratan de orientar hacia unos usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor. Su objetivo es incidir especialmente en la metodología, en los usos de la tecnología y no únicamente en asegurar el dominio de una serie de herramientas informáticas. Se trata, en definitiva, de conocer y de explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia, es decir, las TAC van más allá de aprender meramente a usar las TIC y se apuesta por explotar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento (2014, p. 290).

Existen aplicaciones para mejorar el conocimiento del alumno y evaluar el desempeño del mismo, dependiendo del profesor y planeación que más efectiva le parezca. Este tipo de aplicaciones suelen ser herramientas de fácil uso. Regularmente son aplicaciones con las que el alumno anteriormente ha utilizado y se encuentra familiarizado.

De las aplicaciones relacionadas a la mejora de la educación, depende de lo que se esté estudiando. Asimismo, el docente o tutor también es el que indica las aplicaciones a utilizar.

Es común que el profesor mantenga contacto con sus alumnos mediante el correo electrónico, grupos de WhatsApp, páginas en Facebook o grupos de Messenger.

2.2.2.3 Tecnologías de Empoderamiento y Participación ciudadana (TEP)

En el 2018 se abrieron convocatorias en el País para que la ciudadanía participara en cuanto a la mejora de la educación por medio de un foro llamado *Foro de consulta por un acuerdo nacional sobre la educación. Educación para el bienestar. Acuerdo Nacional sobre la Educación*, así el mexicano obtuvo la oportunidad de participar y ser escuchado. En nuestro Estado, la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco fue sede de este evento.

Este es un claro ejemplo de cómo las Tecnologías de Empoderamiento y Participación involucran a la ciudadanía obviamente con ayuda de las TIC.

Granados, et al. (2014) definen las Tecnologías de Empoderamiento y Participación de la siguiente manera:

las TEP como aquellas tecnologías que son aplicadas para fomentar la participación de los "ciudadanos" en temas de índole político o social generando, de esta forma, una especie de empoderamiento y concientización de su posición en la sociedad, que se traduce en expresiones de protesta y/o acción pública (p. 290).

Las aplicaciones que se utilizan en estos casos son de información, expuestas para ser compartidas por los mismos ciudadanos, las páginas oficiales pueden ser consultadas a través de los diferentes buscadores, pero las redes sociales Facebook y Twitter también han pasado a formar parte de información oficial de cualquier institución gubernamental. Por ello los ciudadanos comparten fácilmente las convocatorias.

Sin embargo, aunque algunas aplicaciones ya se encuentran descargadas dentro de los diferentes tipos de dispositivos móviles, en otros deberán ser instaladas, para poder ser partícipe. Claro, todo esto, dependiendo del usuario.

2.2.3 Dispositivos Móviles

Las evoluciones en los dispositivos móviles actualmente han creado esa necesidad de poseer un dispositivo más sofisticado o "inteligente". Ahora el usuario suele ser más exigente, desde el aspecto estético, buscando que la pantalla sea a color y que sea *touch* (sensible al tacto). Buscan dispositivos de menos peso como laptops, tabletas, teléfonos inteligentes, entre otros. La compra y venta de dispositivos se incrementan a raíz de las mejoras que éstos van teniendo.

El fenómeno *phubbing* no solamente puede ser provocado por un celular. El hecho de ignorar a las personas también puede ser por el uso de una laptop, tableta, o videojuego, objetos considerados también como dispositivos móviles. *Phubbing* es la acción de ignorar a alguien por preferir usar un dispositivo móvil. En este sentido,

un dispositivo móvil se puede definir como un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales. De acuerdo con esta definición existen multitud de dispositivos móviles, desde los reproductores de audio portátiles hasta los navegadores GPS, pasando por los teléfonos móviles, los PDAs o los Tablet PCs (Baz, Ferreira, Álvarez y García, 2009).

Villafuerte Garzón y Vera Perea retoman a Manuel Castells para mencionar lo siguiente:

Los dispositivos tecnológicos de uso diario fueron desarrollados para hacer más fácil la vida, dispositivos como el computador, el Smartphone, las Tablets, se han vuelto parte de la vida cotidiana, pero estos mismos dispositivos no solo revolucionaron el ritmo de vida sino a la sociedad, permitiendo nuevas formas de conexión y socialización entre las personas (2017, p. 2).

Estos autores aportan la siguiente información, donde confirman que el estar conectado a través de un dispositivo móvil se ha convertido en necesidad para los usuarios:

Casi sin darnos cuenta, han interferido en todas las actividades realizadas obligando a vivir cada instante a través de ellos, creando, mezclando, produciendo y posteando más información de la que se podría consumir. En actividades de trabajo, entretenimiento, comunicación, salud, y otras, por no decir todas, se incluye a uno o varios dispositivos tecnológicos, al punto de socialmente cambiar desde la forma de comunicarnos, hacer negocios, prestar servicio, que hasta las prioridades económicas han cambiado (Villafuerte Garzón y Vera Perea, 2017, p. 2).

A continuación, se dará una breve descripción de algunas categorías de dispositivos móviles que existen y que han mejorado en cuestión de poco tiempo.

2.2.3.1 Computadoras portátiles

Una computadora portátil o *laptop* es un dispositivo similar a la computadora de escritorio, sin embargo, ésta es más pequeña y no necesita de un cable que permanezca conectado a la energía eléctrica para poder funcionar.

La primera computadora portátil fue creada en 1981, mismo objeto que fue de gran beneficio para científicos y profesionales al permitirles llevar consigo la información que pudiesen necesitar. Sin embargo, más tarde, fue presentada la Osborne-1 en California, de pantalla monocromática con 5 pulgadas, teclado desprendible y con un peso de casi 13 kilos. En el 1991, Apple sacó su computadora portátil y en 1995 con la llegada de Windows 95 y así la venta de las laptops superó inclusive a la de las computadoras de escritorio (“EcuRed”, s.f.).

Ante todo, al día de hoy siguen existiendo y mejorando las computadoras portátiles. Suelen utilizarse más en casa, escuela u oficina, esto, debido a la enorme capacidad de memoria y facilidad de uso para transportar y ejecutar tareas que suelen ser complicadas si se pretenden realizar a través del teléfono móvil.

2.2.3.2 PDAs

Baz, Ferreira, Álvarez y García (2009) llaman PDAs (Personal Digital Assistant) a las computadoras portátiles de tamaño muy reducido y refieren lo siguiente:

Un PDA, es una computadora de mano originalmente diseñada como agenda electrónica con un sistema de reconocimiento de escritura. Hoy día (2009) estos dispositivos, pueden realizar muchas de las funciones de una computadora de escritorio, pero con la ventaja de ser portátil. Inicialmente los PDAs incluían aplicaciones estrictamente relacionadas con su función como agenda electrónica, es decir, se reducían a calendario, lista de contactos, bloc de notas y recordatorios. Con el paso de tiempo han ido evolucionando hasta los dispositivos actuales que ofertan un rango mucho más extendido de aplicaciones, como juegos, acceso al correo electrónico o la posibilidad de ver películas, crear documentos, navegar por Internet o reproducir archivos de audio. Las características del PDA moderno son pantalla sensible al tacto, conexión a una computadora para sincronización, ranura para tarjeta de memoria, y al menos Infrarrojo, Bluetooth o WiFi. La irrupción de Microsoft Windows CE (2000) y Windows Mobile (2003) en el sector los dotó de mayores capacidades multimedia y conectividad. Las PDAs de hoy en día traen multitud de comunicaciones inalámbricas (Bluetooth, WiFi, IrDA, GPS,) que los hace tremendamente atractivos hasta para cosas tan inverosímiles como su uso para domótica o como navegadores GPS (p.4).

Aunque al inicio, este tipo de PDA's fuese más como un tipo de agenda electrónica fue siendo desplazada gracias a las funciones que han sido agregadas ahora a los teléfonos inteligentes. Para 2012 ya se hablaba de su desaparición debida a: "la universalización de los teléfonos móviles avanzados" (Fombona Cadavieco, Pascual Sevillano, y Madeira Ferreira Amador, 2012).

2.2.3.3 Tabletas

Cuentan con pantalla táctil, y aunque no sea necesario, tienen la opción de agregarle teclado o ratón. Varía mucho el tamaño de la pantalla, desde menos de 10 pulgadas hasta 13. Actualmente el mercado de este producto es extenso. El principal uso de las tabletas es navegar en Internet, aunque se puede trabajar con programas como Excel, Word, Power Point, entre otros, no responde de la misma manera que si se trabajaran en un laptop debido a la complejidad de los programas.

La mayoría de las tablets cuenta con conexión Wifi o red 3G. Es sencillo bajar aplicaciones desde las tiendas de los creadores de los sistemas operativos, dependiendo de las preferencias del usuario y del uso que necesite darle al dispositivo.

Son equipos computadores de reducido tamaño que realizan la gestión de los datos a través de una pantalla táctil, eliminando el teclado tradicional (que se puede conectar opcionalmente). En algunos casos incluyen las posibilidades de la telefonía celular, interconexión bluetooth o Wifi (Fombona Cadavieco, *et al.* 2012).

En lo que se refiere al sistema operativo de las tablets, existen dos grandes compañías que dominan el mercado: 1) Apple con su sistema operativo iOS y su tienda virtual App Store, y 2) Google con su sistema operativo Android y su tienda Google Store. Microsoft también tiene presencia con sus tabletas Surface, las cuales utilizan el sistema operativo Windows.

2.2.3.4 Teléfono móvil: analógicos e inteligentes

El teléfono móvil ha sufrido cambios y mejoras por ello se resaltarán lo primordial, de la historia de este dispositivo. El inicio y evolución.

A finales del siglo XIX se inventó el primer dispositivo electrónico. Nadie podía imaginar hasta dónde se llegaría y cuáles serían las consecuencias más de 135 años después.

La comunicación a través del teléfono forma parte de nuestro día a día independientemente de la edad, sexo o nivel social. La telefonía fija o de cable se ha complementado con la móvil, y ya se puede considerar imprescindible para la vida social y el mundo de los negocios (Cerdeño, 2013, p.17).

Fombona Cadavieco y demás investigadores refieren a los teléfonos móviles de la siguiente manera:

Además de la comunicación por voz, pueden incorporar funciones avanzadas (smartphones), mensajería, acceso a Internet móvil, pantalla táctil u otros dispositivos de entrada de datos, captura de imágenes fijas y en movimiento, reproducción de documentos digitales, posicionamiento GPS, acceso a redes inalámbricas. Estos equipos avanzados incorporan sistemas operativos tales como son Symbian, Android, iOS (p.e. iPhone), Windows Phone y BlackBerry (2012).

Cerdeño indica que la aceptación de este dispositivo fue en aumento y de fácil aceptación. En un periodo de once años, (2000-2011) el consumo del móvil aumentó un novecientos por ciento. Para que esto hubiese sido posible tuvieron que mejorar los dispositivos, no solamente con funciones y aplicaciones, sino que la línea de comunicación fuese más amplia. Por ello, del cable

pasaron a la fibra óptica y al día de hoy se ejecuta satelitalmente. Y así fue donde, surgió la banda ancha, datos de Internet, conexión sin necesidad de cables (2013).

El conectar al usuario y acercarse más a la realidad a través de los dispositivos móviles es parte de los objetivos que tienen los creadores de los mismos. Sin embargo, pareciera que no consideran la separación real de lo virtual.

La evolución del teléfono móvil, se ha visto seccionada de acuerdo a las siguientes generaciones.

2.2.3.4.1 Primera generación(1G)

Esther Cerdeño, en su artículo *Evolución y revolución en la telefonía* menciona que los primeros teléfonos móviles aparecieron a finales de los años cuarenta, después de la segunda guerra mundial sólo que fueron de uso restringido, porque tenían un alto costo, eran pesados y grandes. Generalmente los utilizaban dentro de los vehículos y estrictamente para voz. Asimismo, Cerdeño proporciona el siguiente dato importante en la historia de la telefonía celular: “En 1982 los laboratorios Bell en Estados Unidos crearon el primer dispositivo que se conoce como teléfono móvil de primera generación (1G, voz analógica)” (2013, p.18).

2.2.3.4.2 Segunda generación(2G)

En los años noventa apareció la segunda generación de telefonía móvil con cambios más estéticos. Pequeños, ligeros y a un precio más accesible. Sin embargo, a los servicios iniciales ahora se ha agregado el servicio de envío de mensajes y fax (2013, p.19).

Los protocolos empleados en los sistemas 2G soportan velocidades de información más altas para voz, pero limitados en comunicaciones de datos. Se pueden ofrecer servicios auxiliares tales como datos, fax y SMS (Short Message Service). La mayoría de los protocolos de 2G ofrecen diferentes niveles de encriptación. En los Estados Unidos y otros países se le conoce a 2G como PCS (Personal Communications Services) (Rodríguez Gámez, Hernández Perdomo, Torno Hidalgo, García Escalona, y Rodríguez Romero, 2005).

2.2.3.4.3 Tercera generación(3G)

En la continua mejoría de los dispositivos móviles logran crear la red 3G (tercera generación); ahora los videos, fotografías eran posibles visualizarlos y hacerlos sólo con uno de éstos artefactos, aunado a que la conexión a internet y el viaje por el ciberespacio ya era viable desde

estos móviles. Y así continuó la evolución del celular, teclado qwerty, pantalla touch, novedad en colores, de toda variedad para un mercado de tecnología demandante por la sociedad (Cerdeño, 2013, p.20).

2.2.3.4.4 Cuarta generación(4G)

Ahora Cerdeño (2013) habla acerca de la Cuarta Generación (4G). Ella sorprende al hablar de esta 4G al decir que este tipo de dispositivos se han convertido en una pieza vital para el bienestar social y mundo de ocio. Los teléfonos móviles en esta generación son llamados “teléfonos inteligentes” o “*smartphones*”, tienen mayor velocidad para “navegar”, pero no sólo esto, aparte de las llamadas y mensajes de texto, este medio ha agregado otras maneras de comunicarse y generar relaciones interpersonales. Ahora virtualmente lo hacen a través de videollamadas, chat o distintas aplicaciones que existen (p.21).

Tixi y Toapanta en su investigación relacionada con la Red 5G publican:

La cuarta generación de redes inalámbricas (4G) en la actualidad se encuentra en su máximo despliegue, pero se sabe que alcanzará rápidamente sus límites, esto a causa del incremento en las aplicaciones móviles y servicios de internet móvil por parte de los usuarios en conjunto con el aumento de dispositivos interconectados a la red móvil cuyos números se incrementarán exponencialmente con el pasar de los años (2019).

2.2.3.4.5 Quinta generación(5G)

La cuarta generación es en la que actualmente se vive. Así como las anteriores, también pasará, dando inicio la Red 5G, como actualmente lo publican en sus distintos medios las compañías telefónicas.

La tecnología 5G es varias veces mejor que 4G, ofreciendo varios beneficios a los usuarios justificando su potencial, como: escalabilidad y flexibilidad para el crecimiento de las redes, gestión de interferencias eficiente, tiempo de retardo de 1 milisegundo, acceso a internet a altas velocidades y velocidades de carga (10Gbps) y descarga (20Gbps) altas a comparación de tecnologías anteriores (Tixi Quisaguano y Toapanta Ramos, 2019).

Se espera que la red de quinta generación también permita hacer realidad el IOT (Internet Of Things), que es la conectividad de todos los objetos, así como avances en aplicaciones de Realidad Virtual (AR, por sus siglas en inglés) e Inteligencia Artificial (AI, por sus siglas en inglés), todo al alcance de un dispositivo.

Piensen en un mundo en el que no sólo las personas, sino todas las cosas están conectadas: los coches a las carreteras en las que se encuentran; médicos a los dispositivos médicos personales de sus pacientes; realidad aumentada disponible para ayudar a las personas a comprar y aprender y explorar donde quiera que estén. Esto requiere un aumento masivo en el nivel de conectividad (Rosenberg, 2018).

Es muy prometedora esta quinta generación; no obstante, esta conexión implica más tiempo observando un dispositivo, afectando cada vez más la visión de las personas y creando ansiedad y rupturas interpersonales, por lo que el fenómeno *phubbing* podría hacerse cada vez más presente.

Dentro de toda esta evolución tecnológica, las aplicaciones (apps) son parte fundamental. Existe un mercado enorme de apps que funcionan como suscripciones, a un clic de tu dispositivo. En la actualidad hay apps de redes sociales, bancos, compras, ventas, editores de imágenes, traductores, maquillaje, música, entre tantas otras que ofrecen de todo tipo de servicio de acuerdo a las preferencias del usuario.

2.2.4 Aplicaciones (Apps)

En el 2007 nacen las aplicaciones móviles (Apps), software en los teléfonos móviles y tabletas que realizan funciones para el usuario, herramientas que, al descargarlas, facilitan tareas en la vida cotidiana. Las aplicaciones han revolucionado el sector de la comunicación y la tecnología. “Las aplicaciones móviles se han convertido en una de las principales fuentes usadas por las personas para comunicarse, organizar su vida, entretenerse e incluso trabajar” (Velo de Sebastian, 2014, p.12).

La mayoría de las aplicaciones móviles suelen ser de fácil alcance. Algunas son gratuitas, otras ofrecen una versión básica gratuita pero incitan a realizar compras dentro de las mismas, actualizándose constantemente y ofreciendo mejoras. Ciertas aplicaciones después de ser instaladas no requieren necesariamente tener conexión a internet. Podemos encontrar todo un mercado de aplicaciones, desde informativas, educativas hasta aquellas que te sugieren cómo vestir.

Lo que sí es un hecho, es que las aplicaciones también tienen su “lado oscuro”, puesto que existen aquellas que demandan una constante visualización por parte del usuario, pudiendo provocar complicaciones en la persona y la vida de ésta, como se menciona a continuación:

En estas aplicaciones, la adicción se centra en las comunicaciones interactivas que pueden acceder en todo momento cuando no existe un control o restricción de las mismas, su uso permanente y constante genera en los estudiantes desconcentración del entorno donde ellos están. Nuestra sociedad está rodeada de tecnologías que están

innovando cada día, pero esta innovación no es usada educadamente, generando peligros y riesgos (Rosado, Espinoza y Tingo, 2015, p.1).

Es importante aprender a manejar el tiempo que utilizamos en las aplicaciones y ser conscientes de las afectaciones que existen por el uso extremo de éstas.

Actualmente, las aplicaciones que más son utilizadas en México y en las que se permanece más tiempo son Facebook, WhatsApp, Facebook Messenger, YouTube, Twitter, Instagram y Google (Asociación de Internet, 2018).

En la sección siguiente se proporcionará una breve descripción de estas aplicaciones y algunas de las funciones que tienen.

2.2.4.1 Tipos de aplicaciones (apps)

2.2.4.1.1 Facebook

Facebook es una aplicación que fue creada en febrero del año 2004 por Mark Zuckerberg.

En su sitio oficial publicaron la misión que tienen, que es "Give people the power to build community and bring the world closer together." (Tr. Dar a la gente el poder para construir una comunidad y traer al mundo junto a nosotros).

Facebook permite crear un perfil con información personal si así se desea, además de ayudar a registrarse en otras aplicaciones. Se pueden crear grupos con personas que tengan uno o varios intereses en común, crear eventos o transmitir video en vivo, compartir noticias, fotografías o videos con quien se deseé que los visualicen. También brinda opciones para cuidar la seguridad y que ninguna persona ajena a los propios "amigos" vea información o publicaciones. En suma, permite conectar con personas de todo el mundo que también cuenten con un perfil en la aplicación.

Actualmente ofrece el servicio de Facebook para negocios tipo páginas, también, un mercado de servicios o productos al que nombraron *Marketplace*.

2.2.4.1.2 WhatsApp

Esta aplicación es de mensajería simple y confiable. Así lo menciona WhatsApp en su página oficial además de que se obtuvo la información de los servicios que tiene para el usuario. Su descripción dice que: "Envía mensajes gratis a tus amigos y familiares. WhatsApp usa la conexión a Internet de tu teléfono móvil para enviar mensajes y así evitar cargos de SMS." •

Esta aplicación ofrece conversaciones y chats de grupos de hasta 256 personas a la vez para mantener contacto y compartir fotos, videos, *stickers*, GIF, información, ubicación de lugares, mensajes de voz o documentos. También se pueden realizar llamadas o videollamadas a través de esta aplicación.

Sincronizar WhatsApp con la computadora de escritorio es también es posible a través de WhatsApp Web.

Finalmente, también permite publicar “estados” fotos, videos o palabras para que los demás lo visualicen.

2.2.4.1.3 Facebook Messenger

Con esta aplicación se puede contactar con toda aquella persona que esté registrada en Facebook, aún y cuando no sea “amigo”. Enviar mensajes de texto individual o grupalmente; realizar llamadas o video chats hasta con cuatro personas, son servicios de esta aplicación, así como enviar fotos con edición o sin ella, videos, audios, ubicaciones, *stickers*, reacciones o GIF, anunciando si han leído los mensajes o si alguna persona que busques, permanece en conexión.

También se pueden agregar “historias”, observar la de los demás, personalizar conversaciones, juegos en línea, enviar pagos, sólo agregando una tarjeta de débito o cuenta de PayPal (servicio disponible sólo en EE. UU., Francia y Reino Unido).

2.2.4.1.4 YouTube

Esta app brinda la oportunidad de crear un canal en el que se comparten videos sobre lo que el usuario desee siempre y cuando siga las normas establecidas. Podrá subir a esta plataforma videos, suscribirse y “seguir” personas que le sean de interés. También aparecerán las notificaciones de cuándo tienen información nueva. No necesariamente tiene que estar suscrito para visualizar el contenido, aún sin hacerlo el usuario encontrará videos, música, clases de inglés, de matemáticas, cuáles son los mejores lugares para conocer en el mundo, investigaciones de cualquier tipo, hasta cómo preparar una sopa instantánea.

Existen otros servicios que brinda YouTube, anuncios, compras dentro de la app, entre otros servicios.

En el sitio oficial de YouTube menciona: “Nuestra misión es brindarles a todas las personas la oportunidad de expresarse y ver el mundo”. Y continúa diciendo “Creemos que todos tenemos derecho a expresarnos y que el mundo es un lugar mejor cuando nos escuchamos, compartimos y desarrollamos una comunidad mediante nuestras historias”.

2.2.4.1.5 Twitter

Esta app brinda noticias alrededor y acerca del mundo, artistas, deportes, política. Twitter es otra red social de las más utilizadas en la historia de las apps. Pero conozca lo que dice la página oficial de Twitter que dice acerca de esta app.

“Twitter es lo que está pasando en el mundo y los temas sobre los que está hablando la gente”. (Página Oficial Twitter).

Twitter es un servicio que permite que los grupos de amigos, familiares y compañeros se comuniquen y estén en contacto a través de mensajes rápidos y frecuentes. Las personas publican tweets mensaje que, sea de contenidos como: fotos, videos, enlaces o texto.

Se denomina Re tweet a un tweet que antes alguien más haya publicado y asimismo se observa en el muro de su perfil y que, por lo tanto, seguidores pueden observar.

Los tweets son públicos de forma predeterminada. Cuando se “sigue” a alguien, cada vez que esa persona publica un mensaje nuevo, este aparecerá en la cronología de inicio.

“Seguir” y “buscar” personas por su nombre o nombre de usuario, importar amigos de otras redes sociales o invitar amigos por correo electrónico. Del mismo modo pueden seguirle. Twitter limita la cantidad de personas que puedas seguir y las actualizaciones que puedes publicar para garantizar la estabilidad y controlar el uso abusivo. Responder tweets también es opción, así como mensajes directos, son los mensajes que se envían en privado.

2.2.4.1.6 Instagram

Instagram es una aplicación producto de Facebook. Los servicios que ofrece esta app según su página oficial son los siguientes:

- Ofrecer oportunidades personalizadas para crear, conectar, comunicar, descubrir y compartir temas que te interesan.
- Esta aplicación es muy similar a Facebook, puede mensajear, subir fotos, videos, etiquetar, editar fotos o videos, compartir estados, entre otras. Su fortaleza radica en la utilización de fotografía y breves videos.
- Ofrece conexiones con contenidos de otros productos de Facebook, así como conexiones con marcas productos u otros servicios.

Actualmente es una de las apps con más auge en la juventud. Todas estas apps tienen servicios distintos y similares entre ellas, con los cuales ya no es necesario hacer uso del teléfono para realizar llamadas, o la computadora para alguna videoconferencia, entre tantos que se mencionaron. Pero estas apps no advierten de los fenómenos que se desprenden alrededor de

ellas y gracias a ellas. Por ello, a continuación, se dar a conocer algunos fenómenos que se desencadenan del uso excesivo de la tecnología.

2.2.5 Fenómenos relacionados con el uso de la tecnología y los teléfonos inteligentes

Con el servicio de internet y aplicaciones dentro de los dispositivos móviles, se han descubierto fenómenos que provocan en las personas comportamientos y actitudes que afectan al mismo e inclusive a otros.

Capilla (2015) cita a la Organización Mundial de la Salud donde menciona que una de cada cuatro personas sufre trastornos relacionados con las tecnologías.

A continuación, se dará una breve descripción de algunos fenómenos que han aparecido con el uso excesivo de las aplicaciones y dispositivos móviles: Nomofobia, Whatsappitis, Vibranxiety, Fomo y, por último, el enfoque de esta investigación, Phubbing.

2.2.5.1 Nomofobia

Este fenómeno es descrito por Capilla (2015) como el fenómeno más extenso generado en esta época de conectividad.

Nomofobia es una palabra compuesta por los términos “No mobile” y “fobia”, por lo tanto, se refiere al miedo de no tener consigo el teléfono móvil.

Asimismo, García Martínez y Fabila Echauri lo confirman en un artículo publicado en la revista electrónica *Razón y Palabra*:

El teléfono se ha convertido un accesorio imprescindible en todo el orbe, a tal grado que la empresa británica SecurEnvoy en 2011, tras la realización de un estudio sobre el tema en el Reino Unido, acuña el término nomofobia para definir el miedo irracional a salir de casa sin un teléfono móvil (2014).

Capilla (2015) lo describe como una “enfermedad” que es causada por el pánico de sentirse desconectado. Miedo irracional o incertidumbre por no tener a la mano el teléfono celular, observar el móvil y ver que le queda poca batería, no poder cargarlo o inclusive, quedarse sin batería; el mal funcionamiento del dispositivo llega a provocar daños psicológicos en el usuario. La nomofobia está catalogado como fobia porque genera en las personas angustia, desesperación, falta de atención, inseguridad, estrés e ira.

Existen diferentes tipos de Nomofobia. Existen episodios más controlados en los que el usuario tiene una ligera sensación de incomodidad, otros en los que siente que requiere del dispositivo para seguir su rutina y hay incluso casos extremos de grave ansiedad. Muchas personas experimentan sensaciones verdaderamente preocupantes cuando se quedan sin batería, como si el dispositivo fuese su única opción para continuar sobre este mundo (Capilla, 2015, p.53).

2.2.5.2 Whatsappitis

La Doctora Fernández del *General University Hospital* de Granada, España, publicó un caso donde una mujer embarazada llegó al hospital por dolores en sus manos. Los médicos lo diagnosticaron como “tendinitis bilateral del longus de los pollicis del extensor del pulgar”. Esto sucedió porque al estar en fechas decembrinas respondió mensajes vía WhatsApp durante seis horas, cargando su celular que pesaba 130g en todo ese tiempo. “La diagnosis para el dolor bilateral de la muñeca era Whatsappitis” (Lagoa, 2016).

La tenosinovitis causada por mensajes de texto con teléfonos móviles bien podría ser una enfermedad emergente. Los médicos deben ser conscientes de estos nuevos trastornos” (2016, p.1040).

Este fenómeno no sólo tiene esas consecuencias, el traumatólogo especialista en Mano y Codo de iMove, Dr. Jordi Font en su blog (2019) publicó acerca de las diferentes lesiones provocadas por el uso excesivo de las tecnologías, la mano, muñeca y codo son los más afectados.

Whatsappitis es como ha sido denominado y éstas son algunas de las lesiones más frecuentes:

- Síndrome del Túnel Carpiano: es la compresión del nervio mediano de la muñeca, provocada por una inflamación de los tendones flexores en su paso por el canal del carpo. Produce sensación de hormigueo y adormecimiento de varios dedos.
- Rizartrosis: se produce por la degeneración del cartílago que recubre la articulación del dedo pulgar y que ayuda a que se deslice con suavidad.
- Tendinitis de De Quervain: este dolor se sitúa en el dedo pulgar y se presenta cuando hay movimiento, por ejemplo, cuando lo desplazamos para hacer scroll en la pantalla del móvil.
- Dedo en resorte: también se sitúa principalmente en el pulgar, debido a un exceso de uso del tendón flexor.
- Lesión del nervio cubital: este nervio que pasa por el codo, puede provocar dolor al quedar atrapado contra el hueso, cuando en ocasiones, estamos tumbados con el teléfono móvil. Con los codos flexionados, podemos notar un entumecimiento en el cuarto y quinto dedo.

- El uso excesivo del teléfono móvil también puede provocar otros síntomas como dolor de cervicales, vista cansada o insomnio.

2.2.5.3 Vibranxiety

A la mayoría de las personas le ha sucedido este fenómeno. Sólo basta con preguntarle si alguna vez ha sentido su celular vibrar, escuchar tonos de alerta o llamada, así como observar luz proveniente del móvil como indicador de notificaciones, siendo una falsa alarma porque nada de estas descripciones pasaron en realidad.

Este fenómeno es conocido de varias maneras: Timbre fantasma, Vibración fantasma, Ringxiety, Vibranxiety y FauxCellArm.

Las experiencias anteriormente descritas se consideran como alucinaciones por no tener una base física y seguro algún tipo de experiencias logran identificar.

Este fenómeno afecta de manera psicológica, debido a la alta sensibilidad de los estímulos derivados de la dependencia y comunicación a través del celular. El neuroticismo o estabilidad emocional pueden estar relacionadas con la vibración fantasma (Kruger, Djerf, 2017).

2.2.5.4 Fomo (Fear of missing out)

El siguiente trastorno, habla acerca de la adicción que se tiene hacia el Internet, el deseo de permanecer conectado y no perderse las cosas que están sucediendo alrededor del mundo, ha afectado la mente y comportamiento del ser humano.

Tomczyk y Selmanagic (2018) realizaron una investigación donde explican FOMO (miedo a perderse) y la importancia que debería tomarse en cuenta en el campo de investigación educativo y psicológico.

FOMO es un acrónimo para el miedo a la desaparición. La ansiedad e impulsividad por utilizar Internet. FOMO está conectado con una fuerte necesidad de permanecer en línea, recibir mensajes de medios, participar de manera pasiva o activa en el intercambio de información a través de SNS (Social Network Services), juegos en línea y otros tipos de páginas web y servicios de Internet. Si no se cumple esto, en la mayoría de los casos es inadecuado, la necesidad evoca emociones negativas. FOMO se relaciona con la categoría de novedad: recibir nueva información que se convierte en fuente de gratificación para los usuarios. FOMO es una construcción social conectada con la falta de acceso a varias formas de información. Los investigadores que estudian FOMO asocian este comportamiento con otros mecanismos relacionados con los medios electrónicos, como la multitarea el ruido de la información y el smog y la presión de la

información, los problemas de salud mental, cambios en el comportamiento causados por SNS (p.542).

2.2.5.5 Phubbing

Es común ver en hogares, restaurantes, escuelas, centros comerciales, calles, transporte, en cualquier parte del mundo donde ha llegado el teléfono inteligente, a la mayoría de las personas utilizando en todo momento sus celulares para estar en comunicación con el “mundo virtual”, también lo hacen cuando se despiertan, a la hora de probar alimentos, cuando van al baño, inclusive antes de acostarse “le echan un vistazo”.

González Rivera, Segura Abreu y Urbistondo Rodríguez, lo confirman retomando a Organista, McAnally y Lavigne, con la siguiente cita: “Los teléfonos inteligentes y el incremento de sus aplicaciones tecnológicas han permitido que la personas estén conectadas, en todo momento y lugar, a sitios de información, internet y redes sociales” (2018, p.82).

Esta situación, ha provocado serios problemas en las relaciones interpersonales, pues hay quienes son rechazados e ignorados porque en medio de la comunicación que se abre entre dos o más personas, se sienten afectados porque alguien presta más atención al dispositivo móvil que a los mismos sujetos reunidos, desarrollando conductas como las siguientes: no dejan de mirar el móvil, escriben mientras hablan, bajan la mirada a cada instante, no ponen atención o interrumpen. ¿Qué sentirán estas personas que se han visto ignoradas o rechazadas por culpa de una “máquina”, creación del mismo ser humano? “La dependencia a la tecnología hace que el individuo llegue a afectar las relaciones interpersonales con las personas que están en su entorno social” (Duran, 2017, p.182).

Como hemos visto en secciones anteriores, esta acción de rechazo, menosprecio o de ignorar a una persona físicamente por prestar más atención al teléfono móvil, ha obtenido nombre, “phubbing”.

La conducta compulsiva o necesidad persistente por utilizar el celular en presencia de otras personas es denominada como phubbing. El término phubbing surge de la unión de las palabras “phone” (teléfono) y la palabra “snubbing” (despreciar). [...], el phubbing consiste en el acto de menospreciar o ignorar a quien nos acompaña al prestar mayor atención a nuestro celular (smartphone) (González et al. 2018, p.82, 83).

El *phubbing* se “descubre” en el 2007 gracias a Alex Haigh, un joven de tan sólo 23 años que estuvo observando el comportamiento e indica como problema a la hora de entablar una conversación con otra persona, donde las personas ya no son los actores y autores principales de la comunicación, sino que ésta es interrumpida por un dispositivo móvil que opaca la relación de comunicación entre sujetos. Sin embargo, en el 2012 es estudiado como tal y un año más

tarde, es definido por especialistas en fonética, léxico entre otros para poder llamar a este fenómeno e introducirlo en el diccionario *Macquarie Dictionary* (Peñaherrera, 2015).

Años más tarde, Alex Haigh, desarrolló una campaña por medio de una página web llamada *Stop Phubbing* para invitar a personas a evitar este desaire.

Carola Junquera publicó en el año 2016 un artículo titulado *Desconectados del entorno y conectados a la red: tan cerca pero tan lejos* donde describe phubbing tomando como referencia a otro autor.

El phubbing es un nuevo concepto que, como explica Treviño (2013), consiste en el acto de menospreciar a quien nos acompaña prestándole más atención a un aparato electrónico que a la persona. “Ignoramos” a quien tenemos enfrente por utilizar el teléfono móvil (p. 5).

Gutiérrez y Niza (2017) en su artículo *Efectos de la era digital: Nomofobia y Phubbing* detallan *phubbing* de una manera peculiar, contextualizando más a la realidad.

Basta con caminar por las calles y observar a las personas encorvadas y centrando su atención a los teléfonos, más que atender a su acompañante de camino o frente a ellos en una mesa compartida, en donde dichos dispositivos ya forman parte del orden en los cubiertos; junto al tenedor o cuchara.

Tal adicción también se lleva a la vida y convivencia laboral. A este hecho se le conoce como *Phubbing*, generado por la ausencia de interacción entre un grupo de personas que logran interactuar más con su teléfono móvil, que con las personas presentes (párr. 2).

Chotpitayasunondh y Douglas (2016) en su investigación *How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone*, habla acerca de cómo se ha normalizado este fenómeno haciendo referencia a otros autores y explicar desde lo psicosocial:

El concepto de reciprocidad en psicología social desempeña un papel clave para comprender la interacción humana y los intercambios sociales (Berg, Dickhaut, & McCabe, 1995; Cialdini, 1993; Falk y Fischbacher, 2006). La reciprocidad ocurre cuando alguien devuelve una acción social que tiene consecuencias positivas para otra (Pelapat & Brown, 2012) o toma represalias con una acción, lo que conlleva consecuencias negativas (Keysar, Converse, Wang, y Epley, 2008). En términos de phubbing, ignorar a los compañeros a través de un teléfono inteligente puede hacer que tales comportamientos sean recíprocos intencionalmente o no. A su vez, y con la repetida reciprocidad del comportamiento del phubbing, esto puede influir en la medida en que se percibe que el phubbing es normativo o aceptable. En el pasado, las normas sociales a menudo tardaban décadas o siglos en desarrollarse o recalibrarse (Axelrod, 1986; Miller & Prentice, 1996; Sherif, 1936). Sin embargo, las sociedades siempre han experimentado cambios drásticos en las nuevas normas sociales y las personas tienden a

adoptar estas normas rápidamente (Sunstein, 1996). Las normas también se derivan de un comportamiento observable y personal (Miller & Prentice, 1996). Por lo tanto, es posible medir la medida en que el comportamiento observable (el phubbed) y el comportamiento personal (phubbing) pueden predecir el grado en que las personas ven el phubbing como normativo (p.11).

Ahora, se intentará comprender esa relación que la psicología tiene del porqué de estas conductas.

2.2.6 Teorías que explican el fenómeno *phubbing*

2.2.6.1 Teoría Sociocultural de Vigotsky

Dentro de esta investigación se pretende sustentar con alguna teoría psicológica el comportamiento del fenómeno Phubbing. Se ha encontrado que la teoría sociocultural propuesta por Vigotsky y seguidores, en la que habla acerca de la apropiación que hace el ser humano de herramientas para poder ser competente en el contexto que se encuentre. “El desarrollo humano según la perspectiva sociocultural está muy relacionado con la apropiación de instrumentos psicológicos y culturales que les permiten ser competentes en la sociedad” (Fernández, Vallejo y McAnally 2016 p.111).

Los instrumentos mediadores a los que se refería Vigotsky son utilizados por las personas para dirigir su atención, organizar su memoria consciente y controlar su conducta, ya que como soportes instrumentales y sociales externos van constituyendo en los individuos una estructura mental que es fundamentalmente social porque a medida que ellos los vayan dominando, los irán interiorizando y empezarán a formar parte de la mente humana (Fernández, et. al 2016 p.112).

Es cierto que actualmente el dispositivo móvil pasa a ser parte de la vida de un ser humano. La importancia que se le ha brindado a este aparato electrónico casi es como el usar la vestimenta diaria, no puedes andar sin él. Los distintos fenómenos descritos anteriormente, pueden llegar a comprobarlo.

Se define como apropiación tecnológica a las diferentes actividades que facilita realizar un dispositivo móvil, entonces es cuando llega esa costumbre. Fernández (2016) cita brevemente a Wertsch (1998) explicando el concepto de la apropiación tecnológica:

“La apropiación de la tecnología se da cuando el individuo es capaz de utilizar cualquier recurso tecnológico en cualquier actividad cotidiana y en contextos distintos al que asoció su dominio”. Al respecto, el autor argumenta que un aspecto que explica las

transformaciones cognitivas de las personas no es precisamente la adquisición de las herramientas en sí, sino el conjunto de prácticas que se desarrollan alrededor de ellas, es decir, el marco institucional en el que se adquieren y se utilizan, en este sentido, el impacto de las TIC se enfoca en el papel que estas ejecutan como mediadoras en las prácticas de las personas mientras hacen uso de ellas, de tal forma que el resultado de la apropiación de herramientas tecnológicas, supone la generación de una conciencia tecnológica en los individuos involucrados (p.113).

2.2.6.2 Construcción Social de la Tecnología (SCOT)

Andrés Valderrama en su artículo *Teoría y crítica de la construcción social de la tecnología* explica lo que es la Construcción Social de la Tecnología, SCOT por sus siglas en inglés. Esta teoría acerca al entendimiento que existe entre la ciencia y la tecnología al relacionarse en contextos sociológicos, donde la sociología no solamente estudia al ser humano sino también el aspecto de cómo un instrumento efecto de la ciencia influye entre los seres humanos.

Valderrama, Wiebe Bijker y Trevor Pinch, proponen estudiar esa acción que se da entre la sociedad con la tecnología incluida, esto debido a la determinación que le da a la innovación tecnológica que determina el cambio social. Utilizan el ejemplo de la bicicleta, notando que el diseño de ésta es el resultado de los procesos de negociación e interpretaciones que se dan entre los grupos sociales (2004).

Relacionando esta teoría con el fenómeno *phubbing*, podemos ejemplificarlo de la siguiente manera:

La ciencia y tecnología han proporcionado a la sociedad dispositivos móviles, que han atravesado una evolución; que tienen una historia. Sin embargo, con esas mejoras de diseño y software, se han podido brindar soluciones para facilitar a cualquier individuo la comunicación, compras, entretenimiento, ocio y todos aquellos beneficios que se proporcionen a través del uso de las aplicaciones móviles. Pero, así como lo menciona Valderrama, se puede producir inclusión, generar problemáticas e inclusive cambios de conducta entre los grupos sociales, como es el caso del *phubbing* u otros de los fenómenos que se han descrito anteriormente.

Según esta teoría, el cambio de los aparatos y del conocimiento tecnológico en el tiempo no sigue una trayectoria "natural", sino que depende fuertemente de los contextos en los cuales se desarrolla, depende de muchas más personas que un simple inventor, depende de grupos sociales enteros en interacción continua sobre largos períodos de tiempo. Estos análisis, además, revelan las tensiones y las relaciones de poder de las sociedades en las cuales se hacen estos desarrollos.

Así, la idea de esta tendencia en la que se integran la Historia y la Sociología, es que, a partir de la sumatoria de estudios de caso, las generalizaciones teóricas y los matices políticos, se puede llegar a entender la relación tecnología y sociedad y, a la vez, ejercer una influencia en el cambio tecnológico. En ese sentido, encontramos respuesta a la inquietud sobre cómo llega un artefacto a ser lo que finalmente es, no sólo en términos de su diseño sino en cuanto al significado simbólico, de función y de uso que le otorga una sociedad (2004, p.222).

Ambas teorías explican desde el campo psicológico el comportamiento humano y su relación con el uso de la tecnología, en específico del dispositivo móvil, ya que el usuario necesita apropiarse o sostener un objeto que lo influya, que le brinde seguridad. Desde la postura sociológica, es posible entender cómo el móvil o cualquier otra tecnología tiene ese poder de unir masas para mejorar en cualquier aspecto, o bien, donde puede confrontarlas y ocasionar separaciones de la mismas, como es el ejemplo del *phubbing*.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo de Investigación

La investigación que se realizó tuvo un enfoque mixto: se evaluaron variables cuantitativas como tiempo y frecuencia de uso del dispositivo móvil, y en la parte cualitativa se analizaron aspectos como actitudes y aspectos emocionales derivados de su uso. El alcance del estudio es exploratorio-descriptivo porque de acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014), los estudios exploratorios “se emplean cuando el objetivo consiste en examinar un tema poco estudiado o novedoso” (p.91), mientras que los del tipo descriptivo buscan “especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencia de un grupo o población” (p.92).

3.2 Técnicas

Debido a que se trata de un estudio mixto, se ocuparon dos técnicas: la encuesta a una muestra representativa de la población y el grupo de discusión con participantes seleccionados por conveniencia, que permitiera profundizar en los significados que ellos atribuyen a sus hábitos de uso de los dispositivos portátiles.

La técnica de grupo de discusión permite conocer la opinión de los alumnos, brindándoles confianza por ser entre pares, llevándolos a respuestas más sinceras y a fondo. Se pretendía recabar diferentes puntos de vista, gustos y quizá algunas opiniones coincidentes.

3.3 Población y selección de la muestra

Para este estudio se tomó a la población de la División Académica de Educación y Artes durante el periodo febrero – agosto 2019, tomando en cuenta a estudiantes de las licenciaturas en Comunicación, Ciencias de la Educación, Idiomas y Gestión y Promoción Cultural, con un total registrado de 3490 alumnos.

Para obtener la muestra representativa para la encuesta, se utilizó la aplicación en línea Survey Monkey Audience; con base en ello se determinó que 347 encuestados, representan el 10% de la población. Este número se tomó como base para la muestra, siguiendo las nociones de López en su artículo “*Población, muestra y muestreo*”:

Según Fisher citado por Pineda et al, el tamaño de la muestra debe definirse partiendo de dos criterios: 1) De los recursos disponibles y de los requerimientos que tenga el

análisis de la investigación. Por tanto, una recomendación es tomar la muestra mayor posible, mientras más grande y representativa sea la muestra, menor será el error de la muestra (2004).

Nivel de confianza, la probabilidad de que la muestra refleje de forma precisa las actitudes de la población es de un 95%. El margen de error en el que las respuestas de la población pueden variar de la muestra es de un 5%.

La muestra para los grupos de discusión se realizó por conveniencia, debido a que no se buscaba representatividad.

Para efectos de este estudio, la población puede ser heterodoxa, sin importar rasgos socioculturales específicos, solo que cumplan con el requisito de ser alumnos de licenciatura en dicha División Académica.

3.4 Instrumentos

Se aplicaron dos instrumentos de recolección de datos: un cuestionario para la encuesta y una guía de preguntas para el grupo de enfoque.

El primero de los instrumentos se compone de dos partes: la primera parte son 12 ítems tomados del cuestionario que Jacoba Viviana Yax Morales de la Universidad Rafael Landívar de Guatemala diseñó para su tesis titulada *Phubbing y habilidades sociales* (2018). Estos ítems se miden con escala de Likert, como lo menciona la autora en su investigación:

“está enfocada en los adolescentes, y tiene por objetivo medir las actitudes o predisposiciones en contextos sociales particulares. Esta escala se elaborará según las necesidades y el campo a estudio; tiene como finalidad recolectar el tiempo que pasan los adolescentes en el celular y el phubbing que manejan. Esta escala es cuantificable, debido a que la puntuación de cada unidad de análisis se obtiene mediante la sumatoria de las respuestas. La característica principal de esta escala es la presentación en datos numéricos; debido a la amplitud es utilizada en varias investigaciones. La escala contará con preguntas cerradas y con ítems que responderán a nunca (1), pocas veces (2), casi siempre (3), siempre (4)”.

Cabe mencionar que el instrumento original de Yax Morales (2018) cuenta con 18 ítems, de los cuales sólo se tomaron 12 por así convenir a este estudio. Los ítems recuperados podrá observarlos en la tabla 1:

Tabla 1

Ítems seleccionados del instrumento de Yax Morales.

1. ¿Cada cuánto tiempo revisa sus redes sociales?
2. ¿Desatiende sus labores sociales por estar en teléfono?
3. ¿Utiliza el celular la mayor parte del tiempo, en vez de hacer otras actividades como: (leer o hacer ejercicio)?
4. ¿Ha ignorado a los demás por utilizar su teléfono?
5. ¿En una conversación con otra persona, se siente incómodo que no le presten atención porque utilizan el celular?
6. ¿En reuniones con amigos (as) todos revisan sus redes sociales?
7. ¿Prefiere conversar con sus amigos (as) de forma virtual?
8. ¿Revisa sus redes sociales antes de realizar tareas escolares?
9. ¿Cree que rechaza actividades sociales, por pasar mayor tiempo en el teléfono?
10. ¿De forma constante, sus amigos o familiares le reprochan el tiempo que pasa en el celular?
11. ¿Ha deseado pasar menos tiempo revisando sus redes sociales en el celular y no lo ha logrado?
12. ¿Usa el teléfono, cuando ve televisión, con familia o amigos?

Fuente: Elaboración propia, tomando en cuenta que los reactivos son tomados del instrumento realizado por Yax Morales (2018).

El segundo conjunto de ítems es de elaboración propia para evaluar el fenómeno del *Phubbing* en el aula. Se trata de 23 ítems que tienen como objetivo medir *phubbing* en dos sentidos: el primero para conocer la práctica del *phubbing* en el aula, durante clase o en las instalaciones de la división académica; el segundo, para identificar cuáles son las aplicaciones del dispositivo móvil que provocan el fenómeno. Este segundo conjunto de ítems se mide con la misma escala de Likert para 21 ítems: nunca (1), pocas veces (2), casi siempre (3), siempre (4). Además, se incluye una pregunta dicotómica y una pregunta final abierta en la que solicitan comentarios generales.

El instrumento completo que se aplicó para la encuesta se puede consultar en el Anexo 1.

Para el cuestionario utilizado en la encuesta se categorizaron las preguntas de la siguiente manera (ver Tabla 2):

Tabla 2

Categorización de preguntas

Categorías	Preguntas
A) Uso acompañado	P4. ¿Ha ignorado a los demás por utilizar su teléfono?
	P5. ¿En una conversación con otra persona, se siente incómodo que no le presten atención porque utilizan el celular?
	P6. ¿En reuniones con amigos (as) todos revisan sus redes sociales?

	P10. ¿De forma constante, sus amigos o familiares le reprochan el tiempo que pasa
	P12. ¿Usa el teléfono, cuando ve televisión, con familia o amigos?
	P17. Cuando estás en la biblioteca acompañado (a), ¿revisas/utilizas tu dispositivo móvil?
	P18. Cuando tienes tiempo libre en la universidad, ¿con qué frecuencia revisas tu dispositivo móvil mientras estás acompañado?
B) Uso en clase	P13. Cuando estás en clases, ¿revisas/utilizas tu dispositivo móvil (celular, tableta, computadora)?
	P15. ¿Te han llamado la atención por utilizar tu dispositivo móvil en clases?
	P16. Cuando estás exponiendo, ¿revisas/utilizas tu dispositivo móvil?
C) Uso de aplicaciones	P7. ¿Prefiere conversar con sus amigos (as) de forma virtual?
	P8. ¿Revisa sus redes sociales antes de realizar tareas escolares?
	P20. ¿Con qué frecuencia usas Facebook mientras estás acompañado (a)?
	P22. ¿Con qué frecuencia usas WhatsApp mientras estás acompañado (a)?
	P24. ¿Con qué frecuencia usas Facebook Messenger mientras estás acompañado (a)?
	P26. ¿Con qué frecuencia usas YouTube mientras estás acompañado (a)?
	P28. ¿Con qué frecuencia usas Twitter mientras estás acompañado (a)?
	P.30 ¿Con qué frecuencia usas Instagram mientras estás acompañado (a)?
	P.32 ¿Con qué frecuencia usas Google mientras estás acompañado (a)?
D) Disposición para evitarlo	P11. ¿Ha deseado pasar menos tiempo revisando sus redes sociales en el celular y no lo ha logrado?
	P14. ¿Has deseado dejar de revisar tu dispositivo móvil mientras estás en clases?
	P21. ¿Has deseado dejar de revisar Facebook mientras estás acompañado (a)?
	P23. ¿Has deseado dejar de revisar WhatsApp mientras estás acompañado (a)?
	P25. ¿Has deseado dejar de revisar Facebook Messenger mientras estás acompañado (a)?

	P27. ¿Has deseado dejar de revisar YouTube mientras estás acompañado (a)?
	P29. ¿Has deseado dejar de revisar Twitter mientras estás acompañado (a)?
	P31. ¿Has deseado dejar de revisar Instagram mientras estás acompañado (a)?
	P33. ¿Has deseado dejar de revisar Google mientras estás acompañado (a)?

Fuente: Elaboración propia. Tomando en cuenta la fusión de los ítems seleccionados del instrumento de Yax Morales (2018) y los de elaboración propia.

Se dejan sin categoría las preguntas de la Tabla 3, ya que la pregunta 34 es dicotómica y la pregunta 35 se dejó abierta para comentarios, mismos que en una segunda fase pudieron categorizarse en: interés por *phubbing*, reflexión uso TIC, reflexión uso de redes sociales y reflexión uso TIC en el aula.

Tabla 3

Preguntas sin categoría

1. ¿Cada cuánto tiempo revisa sus redes sociales?
2. ¿Desatiende sus labores sociales por estar en teléfono?
3. ¿Utiliza el celular la mayor parte del tiempo, en vez de hacer otras actividades como: (leer o hacer ejercicio)?
9. ¿Cree que rechaza actividades sociales por pasar mayor tiempo en el teléfono?
19. ¿Consideras que revisar tu dispositivo móvil con mucha frecuencia puede perjudicarte académicamente?
34. ¿Conoces el término <i>Phubbing</i> ? Si tu respuesta es positiva, defínelo brevemente.
35. Comentarios

Fuente: Elaboración propia. Preguntas de elaboración propia y de Yax Morales (2018).

Los instrumentos descritos con anterioridad, ítems de Yax Morales y el de elaboración propia, se aplicaron en línea. Para ello se creó un cuestionario que permitía a los encuestados acceder desde su dispositivo móvil con el siguiente link: <https://training-center-plus.com/phubbing/> Para reclutar a los participantes se compartió la liga del cuestionario a través de las diferentes redes sociales: WhatsApp, Facebook y Facebook Messenger. Además se creó un volante con Código QR el cual se entregó en aulas y pasillos de la DAEA.

Para hacer la validación del instrumento, se tomaron 33 de las 35 preguntas de los que constó el instrumento, es decir, se consideraron solo aquellas con una escala de Likert. Las dos restantes, fueron preguntas abiertas. La validación se hizo con el Alfa de Cronbach, obteniendo un resultado de .87 de fiabilidad.

El grupo de enfoque se planeó para realizarse con alumnos de las cuatro distintas licenciaturas de la DAEA (Ciencias de la Educación, Idiomas, Comunicación y Gestión y Promoción Cultural). Se reclutó a los participantes por medio de una invitación a través de las redes sociales Facebook y WhatsApp.

Para la técnica del grupo de enfoque se prepararon dos instrumentos. El primero de ellos fue una serie de preguntas semiestructuradas para identificar licenciatura, semestre, sexo y edad. Posterior a esto, también se agregaron las preguntas que se muestran en la Tabla 4:

Tabla 4

Preguntas grupo de enfoque.

1. ¿Qué aplicaciones son de mayor uso en su dispositivo móvil?
2. Normalmente, ¿se mantiene conectado a las redes sociales?
3. ¿Alguna vez te han reclamado por poner más atención a tu móvil que a lo que está sucediendo a tu alrededor en ese momento?
4. ¿Y en el aula, alguna vez algún profesor te ha llamado la atención por hacer uso del móvil durante la clase?
5. ¿Alguna vez tú has reclamado a alguien?
6. ¿Sabes lo que es phubbing? (en caso de contestar sí) ¿Desde cuándo lo conoces?
7. ¿Te gustaría que se informara acerca del phubbing?

Fuente: Elaboración propia.

3.5 Aplicación de los instrumentos

En la encuesta participaron 531 alumnos en total, sobrepasando con 184 más alumnos el 10% de la muestra sugerida. Los participantes fueron de las cuatro licenciaturas de la División Académica de Educación y Artes (Ciencias de la Educación, Idiomas, Comunicación y Gestión y Promoción Cultural).

Se realizaron cuatro grupos de enfoque, para lo cual se reclutó a 40 alumnos en total, provenientes de las licenciaturas en educación, idiomas y comunicación. El primer grupo tuvo 12 participantes, el segundo 8 participantes, mientras que el tercero y el cuarto tuvieron 10 participantes cada uno.

En el siguiente capítulo se presentan los resultados obtenidos en el trabajo de campo.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

Los resultados se presentarán de la siguiente manera: primero, aquellos datos cuantitativos que arrojó la encuesta combinada que se hizo de los cuestionarios *Escala de Likert* de Yax Morales, y *Phubbing en el aula*. Posteriormente, se presentarán los resultados cualitativos del grupo de enfoque.

4.1 Resultados de la encuesta

En la encuesta participaron 531 alumnos en total 184 más alumnos del 10% de la muestra sugerida; es decir, 65% más de lo esperado. Los participantes fueron de las cuatro licenciaturas de la División Académica de Educación y Artes (Ciencias de la Educación, Idiomas, Comunicación y Gestión y Promoción Cultural).

Los resultados fueron categorizados en cuatro bloques: **uso del móvil estando acompañado** (p4, p5, p6, p10, p12, p17, p18), **uso del móvil en clases** (p13, p15, p16), **uso de aplicaciones** (p7, p8, p20, p22, p24, p26, p28, p30, p32) y **disposición para evitar el uso de dispositivos móviles** (p11, p14, p21, p23, p25, p27, p29, p31, p33). Las respuestas que no fueron agrupadas en las categorías anteriores corresponden a las preguntas p1, p2, p3, p9, p19, p34 y p35, por lo cual serán explicadas de manera independiente.

En algunas ocasiones para reforzar la presentación de los resultados, se agregaron comentarios que los mismos alumnos realizaron en la pregunta abierta para compartir comentarios generales relacionados con la investigación, representándolos con la letra “S” (sujeto) y un número.

La mayor parte de la muestra encuestada provenía de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, lo que equivale al 48% del total, como se muestra en la Figura 2.

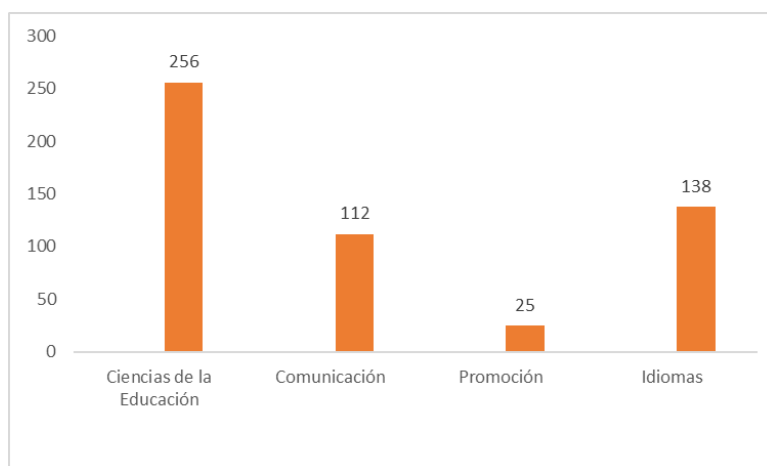


Figura 2. Alumnos de DAEA que respondieron la encuesta.

Como puede observarse en la Figura 3, fue mayor la población de féminas que realizaron el cuestionario en línea, equivalente al 73% del total de la muestra. Esto se explica porque la mayoría de la población total en DAEA son mujeres, debido al perfil de las distintas licenciaturas que ofrece.

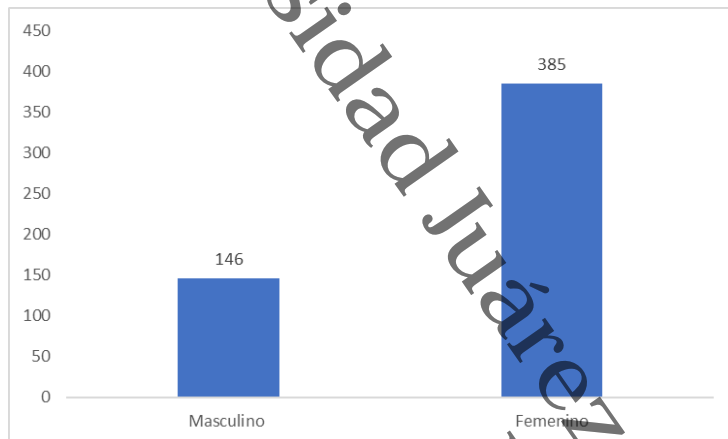


Figura 3. Género de alumnos que respondieron la encuesta.

Dentro de las edades de los alumnos que realizaron la encuesta destaca el promedio de edad que oscila de los 18 a 22 años (ver Figura 4). Esta edad que entra en el rango que confirman otros estudios como el de la Asociación de Internet.mx (2018) y Chotpitayasunondh y Douglas (2017) en la que los jóvenes demandan y pasan más tiempo con sus dispositivos móviles. Se obtuvo una media de 20.6873.

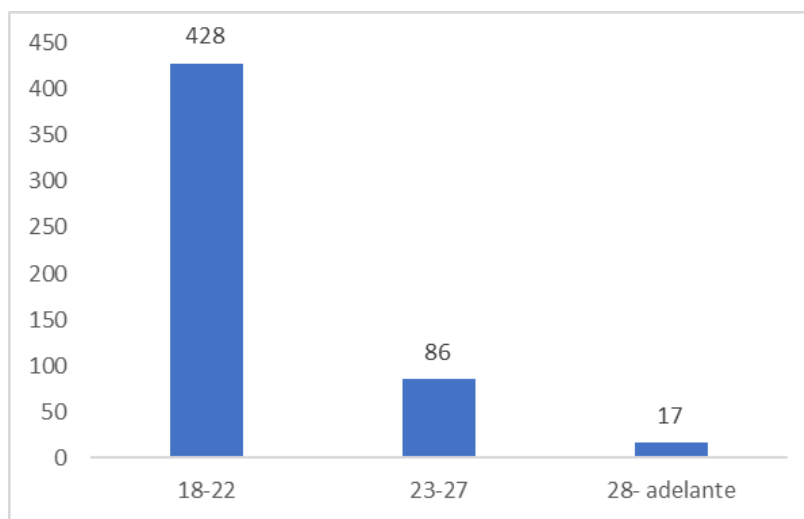


Figura 4. Rango de edad de los alumnos que realizaron la encuesta-

Los resultados arrojaron que los alumnos de segundo semestre fueron los que más participaron en la encuesta representando el 30% de la muestra, seguidos del primer semestre con un 18%, como se muestra en la Figura 5. La participación en semestres más avanzados fue mucho menos numerosa.

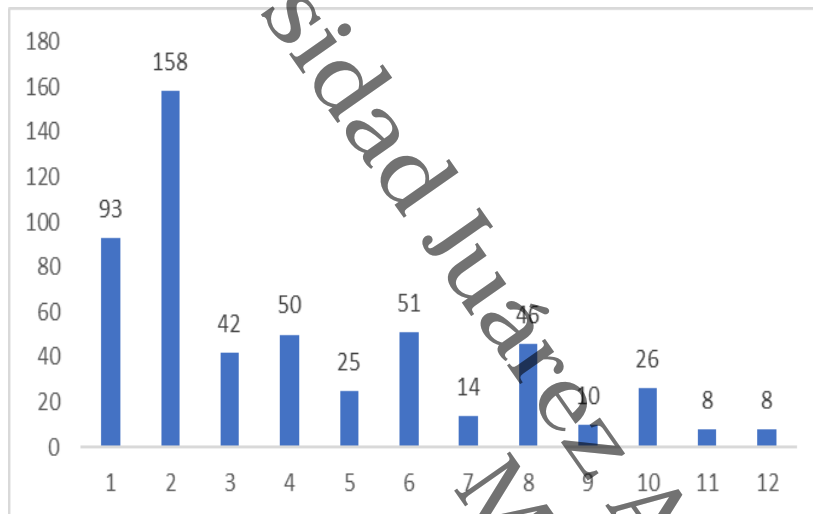


Figura 5. Semestres que cursan los alumnos que contestaron las encuestas.

4.1.1 Categorías

4.1.1.1 Uso del móvil estando acompañado

Tabla 5

Categoría de uso del móvil estando acompañado

Categoría A	P4 Ha ignorado	P5 Incomodidad no presten atención	P6 Reuniones, todos revisan	P10 Reprochan tiempo	P12 Usa cel (TV, fam., amigos)	P17 Biblioteca	P18 Tiempo libre	RESULTADOS
NUNCA	182	34	19	204	86	101	19	645
POCAS VECES	286	119	152	210	268	279	271	1585
CASI SIEMPRE	47	117	230	82	126	110	156	868
SIEMPRE	16	261	130	35	51	41	85	619

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de esta categoría arrojan que la mayoría de los alumnos, con un 43%, dijo que **pocas veces** han utilizado su móvil cuando están acompañados (P4). El 49% de los alumnos

dicen **siempre** sentirse incómodos cuando ellos ocupan el papel de *phubbees* y son ignorados por otra persona que está utilizando algún dispositivo móvil (P5).

El 43% de los alumnos como mayoría, contestaron que, en reuniones con amigos, todos **casi siempre** revisan sus redes sociales (P6).

Según los resultados aquí, demuestran que los jóvenes pueden tener un control sobre el uso de su dispositivo móvil ante los demás.

4.1.1.2 Uso del móvil en clase

Tabla 6

Categoría uso en clase

Categoría B	P13 En clase revisas	P15 Llamado la atención	P16 Exponiendo	RESULTADOS
NUNCA	89	305	339	733
POCAS VECES	284	171	152	607
CASI SIEMPRE	108	39	28	175
SIEMPRE	50	16	12	78

Fuente: Elaboración propia.

El resultado en esta categoría de uso en clase es preocupante. Ello debido a que, efectivamente como la hipótesis que se señaló al inicio: *Los alumnos de la División Académica de Educación y Artes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco hacen phubbing en clase con frecuencia; se cumple.* El porcentaje de estudiantes que realizan *phubbing* en clase es de un 83%, considerando desde la escala: pocas veces, casi siempre y siempre.

El 42% de los alumnos sumando las escalas, pocas veces, casi siempre y siempre, es casi la mitad, pero no con la misma frecuencia, que, ha sido descubierto por el profesor haciendo uso del móvil y ha obtenido una llamada de atención por parte de éste. Significando dispersión, repentina o total por culpa del dispositivo.

Sin embargo, el 64% de los alumnos no suelen utilizar su dispositivo móvil al estar exponiendo en su clase. Sin embargo, el porcentaje de quienes sí lo han llegado a utilizar es considerable con un 36%.

4.1.1.3 Uso de aplicaciones

Tabla 7

Categoría uso de aplicaciones

Categoría C	P7 Prefiere conversar virtualmente	P8 Revisa redes antes de tareas	P20 Usa Facebook acompañado	P22 Usa WhatsApp acompañado	P24 Usa Messenger acompañado	P26 Usa Youtube acompañado	P28 Usa Twitter acompañado	P30 Usa Instagram acompañado	P32 Usa Google acompañado	RESULTADOS
NUNCA	178	48	77	46	218	282	400	220	120	1589
POCAS VECES	260	221	319	260	242	189	91	213	294	2089
CASI SIEMPRE	60	178	100	155	53	31	26	69	77	749
SIEMPRE	33	84	35	70	18	29	14	29	40	352

Fuente: Elaboración propia.

El 44% representa a la mayoría de los alumnos que dijeron **pocas veces** usan las aplicaciones de sus dispositivos móviles cuando se encuentran acompañados. El 34% de los alumnos utilizan **casi siempre** las redes sociales antes de realizar actividades escolares.

Las aplicaciones más usadas son las que se describen en la figura 6, cabe mencionar que para obtener esta información sólo se consideraron las respuestas con el valor **casi siempre** y **siempre**.

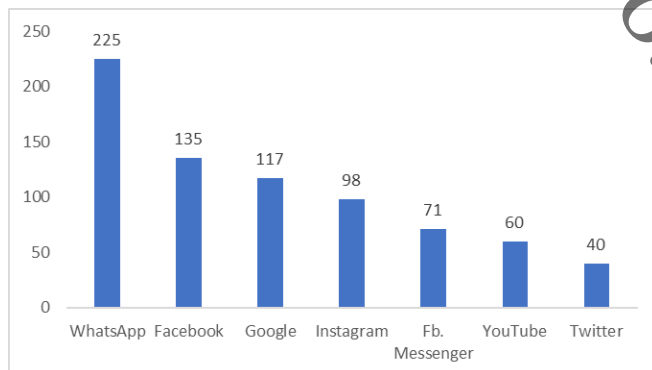


Figura 6. Aplicaciones de mayor uso entre estudiantes de la DAEA.

4.1.1.4 Disposición para evitarlo

Tabla 8

Categoría disposición para evitarlo

Categoría D	P11 Desear menos tiempo en redes	P14 Dejar de revisar en clase	P21 Dejar de revisar Facebook	P23 Dejar de revisat WhatsApp	P25 Desear de revisas Messenger	P27 Dejar de revisar YouTube	P29 Dejar de revisar Twitter	P31 Dejar de revisar Instagram	P33 Dejar de revisar Google	RESULTADOS
NUNCA	143	111	116	108	185	248	320	217	197	1645
POCAS VECES	215	175	187	214	169	123	72	165	189	1509
CASI SIEMPRE	101	123	118	124	78	56	31	66	75	772
SIEMPRE	72	122	110	85	99	104	108	83	70	853

Fuente: Elaboración propia.

Esta categoría está ligada a la anterior “Uso de aplicaciones”, y se persiguió identificar la disposición que tiene el alumno para no hacer *phubbing*. En función de ello, el 14% de los alumnos **siempre** han deseado pasar menos tiempo revisando sus redes sociales y no lo han logrado. Mientras que el 23% indicaron que **siempre** han deseado dejar de revisar su celular mientras está en clase. El 37% de los alumnos respondieron **nunca**, es decir, que la mayor parte de ellos no han sentido ese deseo de evitar la revisión de las aplicaciones de sus móviles mientras están acompañados puesto que no hacen uso de las mismas.

Antonio Terán Prieto confirma que el WhatsApp y las redes sociales son las de mayor uso entre los adolescentes y jóvenes.

En la ciudad de Madrid ha explorado el uso y abuso de las nuevas tecnologías (NTIC) y su relación con indicadores de salud mental, encontrando una alta prevalencia de problemas relacionados con el uso inadecuado de estas.

WhatsApp. El 43,5% de los adolescentes presenta una conducta problemática en su uso: el 21% muestra un uso de riesgo, el 14,5% de abuso y el 8% de dependencia.

Redes sociales. Cerca del 40% presentaban un uso problemático: el 19% mostró un uso de riesgo, el 13% abuso y el 7% dependencia. (2019).

Con base en el resultado de la categoría “Uso de aplicaciones” la figura 7 muestra cuales son las aplicaciones que no desean dejar de revisar, como puede verse, las redes sociales son las de mayor uso y existe poco deseo de evitarlas; comprobando también lo que Terán expuso en su investigación.

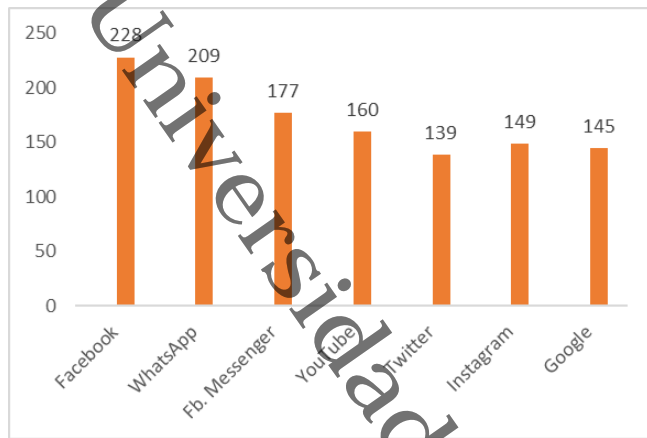


Figura 7. Aplicaciones dispuestas a evitar

4.1.2 Preguntas Independientes

Como se mencionó anteriormente, las respuestas que no se categorizaron son de las preguntas p1, p2, p3, p9, p19, p34 y p35 las que se explican de manera independiente ya que complementan los resultados anteriores.

4.1.2.1 Pregunta 1

La pregunta “¿Cada cuánto tiempo revisa sus redes sociales?” midió la duración, es decir, el tiempo que el alumno invierte en las redes, dando como resultado que el 77% lo revisan casi siempre y siempre, como puede verse en la figura 8.

Estos resultados ponen en entredicho los resultados anteriores donde los alumnos mencionan que el uso que hacen a sus dispositivos móviles es controlado.

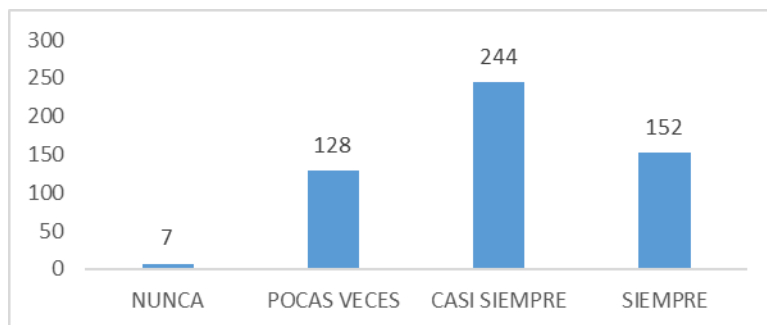


Figura 8. Tiempo de revisión de redes sociales.

4.1.2.2 Pregunta 2

La pregunta decía: ¿Desatiende sus labores sociales por estar en teléfono?

El resultado anterior queda contrapuesto con esto que se les preguntó, como puede verse en la figura 9, los resultados de **nunca**, y **pocas veces** abarcan la mayor población de encuestados con un 84.5%. Es posible que este resultado obedezca al reconocimiento del fenómeno como un trastorno, adicción o simple descortesía con el otro sin significar una disminución de uso.

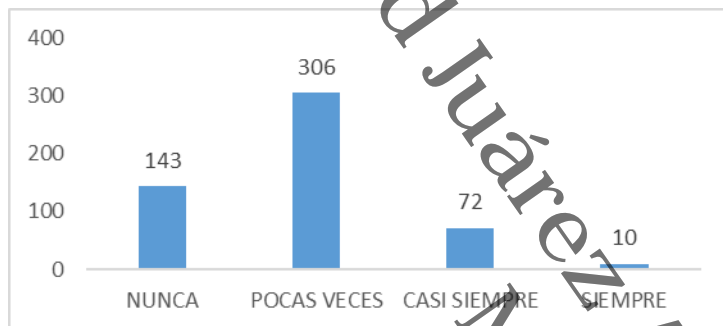


Figura 9. Desatiende labores sociales por preferir el móvil.

4.1.2.3 Pregunta 3

La pregunta decía: ¿Utiliza el celular la mayor parte del tiempo, en vez de hacer otras actividades como: (leer o hacer ejercicio)?

El 48% de los alumnos respondieron que **pocas veces** anteponen el uso del móvil en relación a hacer otras actividades como leer o hacer ejercicio, sin embargo, el 42% de ellos contestaron que **casi siempre** y **siempre** prefieren el uso del móvil, tal como se refleja en la figura 10.

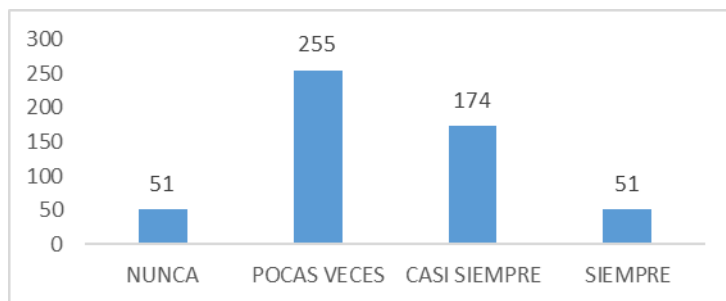


Figura 10. Preferencia de uso del móvil por realizar otras actividades.

4.1.2.4 Pregunta 9

La pregunta decía: ¿Cree que rechaza actividades sociales por pasar mayor tiempo en el teléfono?

En esta pregunta el 81% de los alumnos **pocas veces** y **nunca**, desean rechazar sus actividades sociales por pasar más tiempo en el móvil. (Ver Figura 11).

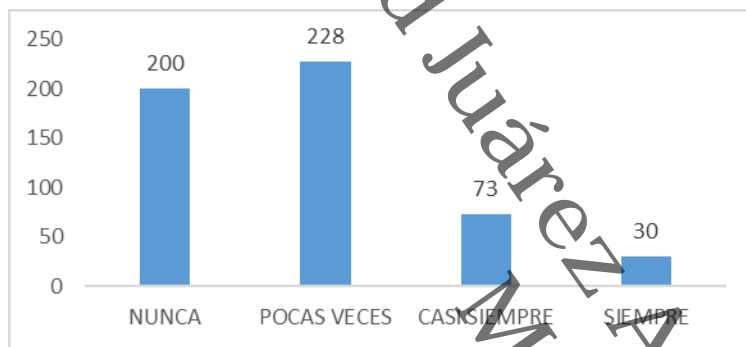


Figura 11. Rechazo de actividades sociales por preferir el móvil.

Sin embargo, el 19% de los alumnos opinan lo contrario, el deseo de permanecer en sus dispositivos móviles que realizar actividades sociales es más frecuente. Terán opina acerca de estas preferencias hacia los dispositivos:

El uso excesivo o la adicción a las NTIC provoca toda una serie de cambios en el comportamiento de las personas y muy especialmente en el de los niños/adolescentes/jóvenes. Las NTIC se convierten en el centro de la actividad vital de forma que el joven se distancia de forma progresiva de las relaciones familiares y sociales. La pérdida del control sobre el tiempo de uso hace que el pensamiento gire de forma permanente en temas relacionados con las NTIC provocando problemas en el desempeño y rendimiento académico o laboral (2019).

4.1.2.5 Pregunta 19

La pregunta decía: ¿Consideras que revisar tu dispositivo móvil con mucha frecuencia puede perjudicarte académicamente?

La figura 12 indica que el 59% de los encuestados consideran que revisar el móvil con frecuencia puede perjudicarles en lo académico. Es decir, están conscientes que el uso excesivo puede tener repercusiones en su desempeño escolar.

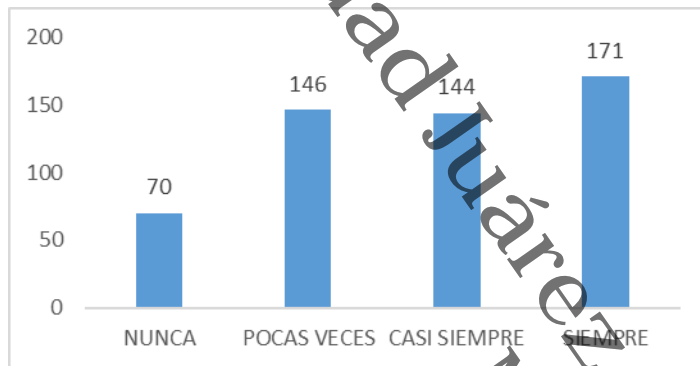


Figura 12. Revisión frecuente del dispositivo perjudica en lo académico.

De los comentarios que se obtuvieron en la encuesta, puede apreciarse en las siguientes líneas, cómo los jóvenes emiten su preocupación acerca del uso de los móviles en la escuela:

S1. *“Creo que al hacer esta encuesta, sabrán si el uso de teléfonos móviles está afectado la educación y me parece bien.”*

S2. *“Es muy bueno que hagan este tipo de encuestas, sobre todo para que puedan identificar las problemáticas escolares con respecto a los dispositivos móviles e intervenirlos de una manera positiva y eficaz.”*

4.1.2.6 Pregunta 34

La pregunta decía: ¿Conoces el término *phubbing*? Si tu respuesta es positiva, defínelo brevemente.

La penúltima pregunta de la encuesta, se relacionó con conocimiento del *phubbing* como fenómeno emergente del uso de las TIC, dando como resultado que el 83% lo desconocía como se muestra en la figura 13.

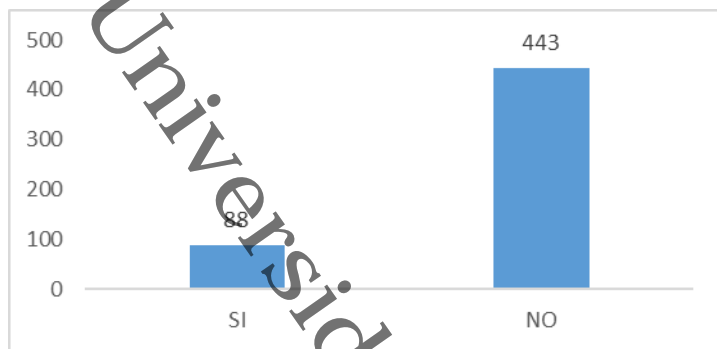


Figura 13. Conocimiento de phubbing.

El 17% de los alumnos dijo tener un concepto del fenómeno lo compartieron, y continuación se presentan algunas de sus ideas escritas como comentarios dentro de la encuesta:

S4. *“El Phubbing creo que es la acción de ignorar a alguien por estar en el celular, dejamos de prestar atención a la vida real y nos sumergimos en la vida tecnológica.”*

S5. *“Prestar más atención al teléfono que a la persona que tenemos al Lado.”*

S6. *“Es ignorar a alguien por estar con los aparatos tecnológicos”*

S7. *“Es cuando estas acompañado por dos o más personas y le dejas de prestar atención a esa o esas personas por estar con el celular metido en redes sociales o chateando con otra persona”*

S8. *“es el ignorar a otras personas por estar con el móvil”*

S9. *“Es el ignorar a las personas que te rodean por prestar más atención a las redes sociales”*

S10. *“El phubbing es aquella situación donde dos personas están "en contacto" y una de ellas está inmersa en el móvil o medio de comunicación portátil, ignorando completamente a su acompañante.”*

S11. *“Relegar de interacción social por interacción virtual”*

Hubo un subgrupo de estudiantes que dijeron conocer del *phubbing*. Sin embargo, al definirlo, varios de ellos pudieron referirse a la Adicción a las Nuevas Tecnologías como aún las llama Terán Prieto en su artículo *Ciberadicciones. Adicción a las Nuevas Tecnologías (NTIC)* simplemente por el uso de la palabra “adicción”. “Son innumerables los términos y definiciones encontramos en la literatura científica: tecnoadicciones, uso compulsivo/patológico de Internet, adicción a las nuevas tecnologías, adicción a las pantallas, ciberadicciones, etc.;" (2019).

S12. *“creo que es la adiccion a la tecnología”*

S13. *“es como una adiccion ala tecnología”*

4.1.2.7 Pregunta 35

La última pregunta del cuestionario solicitaba a los sujetos ofrecer comentarios.

Se consideró una pregunta abierta para que los alumnos aportaran información relevante para este estudio. Se identificaron cuatro categorías o grandes rubros, la primera de ellas, acerca del interés por el fenómeno con un 1.88%; la segunda, reflexiones acerca del uso general de las TIC con un 8.85% misma que, se dividió en *sí lo uso mucho*, y *no lo uso mucho*; el tercero fue en función del uso de las redes sociales con un 5.83%; y, por último, una reflexión acerca del uso de las TIC en el aula con un 9.03% dentro de estas reflexiones, hubo quien estuvo a favor y en contra del uso de las TIC en el aula.

- **Interés por *phubbing***

En la primera categoría, los alumnos expresaron interés por saber del *phubbing*, expresándolo de la siguiente manera:

S14. “Desconozco por completo esa palabra Phubbing... me estoy perdiendo de algo?”

S15. “me gustaria saber sobre el”

S16. “Que es el phubbing no lo se lo investigare”

S17. “quiero conocer el término Phubbing”

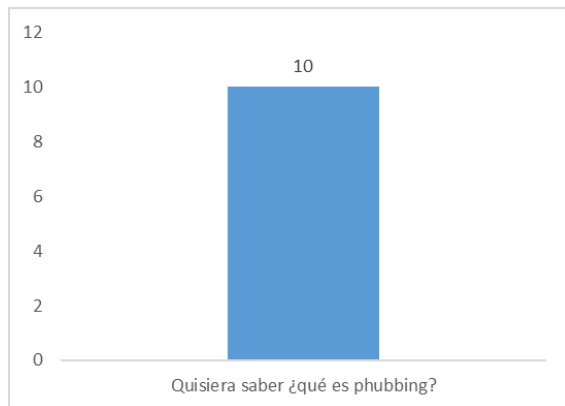


Figura 14. Interés por phubbing.

Dentro de los mismos comentarios de la P35 categorizamos las reflexiones que plasmaron de la siguiente manera:

- **Reflexión uso TIC**

De acuerdo a los comentarios recabados escritos por parte de los alumnos estuvieron los siguientes:

S18. *“Qué bueno que hicieron la encuesta nos ayuda mucho para saber qué tan mal estamos por qué la tecnología en exceso puede llegar a hacernos daño”*

S19. *“La tecnología nos roba tiempo con la familia y amigos, nos está despegando de la realidad”*

También, se categorizaron reflexiones acerca del uso de las TIC, dónde, alumnos dejaron ver su sinceridad al escribir dentro de los comentarios el uso escaso o excesivo a su dispositivo móvil (Figura 15).

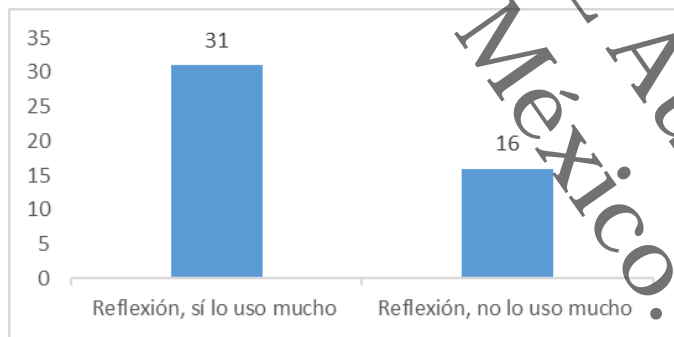


Figura 15. Reflexión acerca del uso excesivo o escaso del móvil.

- Reflexión, sí lo uso mucho

S20. *“Me ha hecho reflexionar acerca de lo dependiente que soy de mi celular...”*

S21. *“Esta encuesta me hizo darme cuenta que uso demasiado el teléfono, y creo que debo de prestar más al mundo real que al virtual”*

Sin embargo, hubo quienes al responder la encuesta pudieron darse cuenta que no son tan apegados a usar su dispositivo móvil.

- Reflexión, no lo uso mucho

S22. *“Casi no utilizo mi teléfono o las redes sociales”*

S23. *“Me di cuenta que casi no uso el celular...”*

- **Reflexión uso de redes sociales**

Las redes sociales también figuraron dentro de los comentarios de los alumnos, hubo una cantidad significativa de 31 comentarios reflexivos acerca de estas.

S24. *“Las redes sociales han cambiado la forma de como socializamos, los temas a discusión en las reuniones se derivan del intercambio de contenido visto en redes. A la vez, resulta contradictorio decir que las redes sociales han ido cambiando la forma en que socializamos.”*

S25. *“Las redes sociales son peligrosas si no sabemos usarlas y manejar nuestros tiempos”*

- **Reflexión uso TIC en el aula**

S26. *“Creo que gran parte de la población estudiantil hace uso de los teléfonos sin importar el momento y el lugar... Más que nada por que se convirtió en una costumbre...”*

S27. *“Una muy buena investigación sobre el uso de celulares en clases”*

Sin embargo, dentro de la categoría de Reflexión uso TIC en el aula se observaron comentarios a favor y en contra del uso de redes sociales y dispositivos.

- A favor TIC (aula)

S28. *“En la Lic. de Idiomas el celular es muy útil para usar aplicaciones como traductores o diccionarios.”*

S29. *“No sé que es el phubbing y considero que el uso controlado de los dispositivos móviles en clase puede afectar de manera positiva si se da la instrucción correcta y adecuada”*

- En contra TIC (aula)

S30. *“Ojalá lo prohibieran todos los maestros a la hora de impartir su clase, ojalá nos dejaran investigar más en libros que en sitios electrónicos. Así se fomentaría más la asistencia a la biblioteca. Hay que recordar que no todos tenemos dispositivos electrónicos”*

S31. *“En lo personal detesto que los maestros quieran utilizar las redes sociales para actividades o tareas, creo que hay otros medios más viables para compartir archivos y páginas web.”*

Por ello se realizó otra figura, para visualizar estas preferencias (Figura 16).

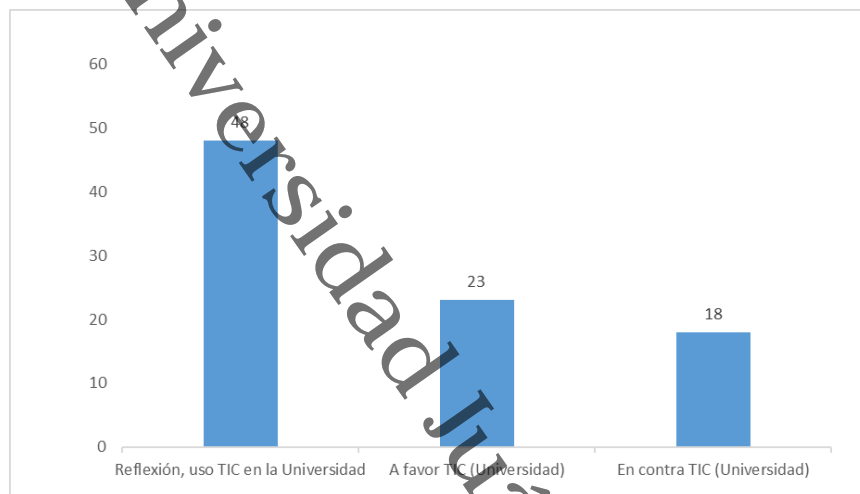


Figura 16. Preferencias del uso de TIC en la Universidad.

Los comentarios de los alumnos fueron de gran aporte a esta investigación, el conocer la opinión, el saber que hicieron reflexiones globales, ante el ámbito educativo, pero sobre todo personales. Puede llegarse a creer que los jóvenes por estar dentro de este “mundo tecnológico” ignoren la situación de las consecuencias del uso excesivo de los dispositivos móviles, pero el siguiente comentario hace notar que, hay quienes perciben lo que sucede en su entorno, que deciden ponerse ellos mismos a prueba.

S32. *“En clase no reviso mi teléfono, tampoco cuando estoy con alguien ni cuando no tengo con quien conversar es un experimento que hice conmigo (estoy en un grupo con personas que no conozco), me di cuenta de que fue difícil, no estar en el teléfono mientras no hablaba con nadie, como si fuera una excusa para no verte tan solo y me di cuenta con alguien que se sentó junto a mí, que quedó lejos de sus amigos, y se la pasó en el teléfono en facebook bajando en su inicio, ni hablaba con nadie y reflexioné que lo hacemos para pretender que hay algo de interesante en nuestro teléfono, el punto es, que lo usamos como un caparazón, hagan el experimento, cuando haya horas libres y prefieras quedarte en el salón y no haya nadie que conozcas no uses ni saques el teléfono, te verás obligado a buscar una conversación. Éxito con su trabajo :)”*

De todas estas reflexiones que los alumnos han emitido, surgen nuevos temas de investigación, los cuales pueden mejorar el aprendizaje con el uso de las TIC dentro del aula, y así mejorar en conjunto, alumno-docente.

4.2 Resultados del grupo de enfoque

En el grupo de enfoque la muestra se tomó de 40 alumnos, mismos que se dividieron en 4 grupos, 1 de 12, 1 de 8 y 2 de 10 participantes. En la Tabla 9 se proporciona la información de cómo fueron divididos los alumnos en cada grupo, proporcionando a cada sujeto (alumno) un número, licenciatura, edad, sexo, y semestre que cursaban.

Tabla 9

Participantes del grupo de enfoque

Sujeto	Grupo	Licenciatura	Edad	Sexo	Semestre
1	1	Idiomas	20	F	3°
2	1	Idiomas	21	F	8°
3	1	Educación	22	M	8°
4	1	Educación	21	F	7°
5	1	Idiomas	24	M	8°
6	1	Educación	28	F	8°
7	1	Comunicación	31	M	8°
8	1	Educación	24	M	8°
9	1	Educación	21	F	8°
10	1	Educación	22	F	6°
11	1	Idiomas	21	F	8°
12	1	Idiomas	21	F	8°
13	2	Educación	23	F	3°
14	2	Educación	21	F	3°
15	2	Educación	26	F	3°
16	2	Educación	19	F	3°
17	2	Educación	20	M	3°
18	2	Educación	20	F	3°
19	2	Educación	19	F	3°
20	2	Educación	20	F	3°
21	3	Educación	20	F	3°
22	3	Educación	20	F	3°
23	3	Educación	21	F	3°
24	3	Educación	19	F	3°
25	3	Educación	19	F	3°
26	3	Educación	20	F	3°
27	3	Educación	20	F	3°
28	3	Educación	22	F	3°
29	3	Educación	21	F	3°
30	3	Educación	19	F	3°
31	4	Educación	20	F	3°
32	4	Educación	19	F	3°
33	4	Educación	19	F	3°
34	4	Educación	19	F	3°
35	4	Educación	27	M	3°
36	4	Educación	19	F	3°
37	4	Educación	20	F	3°
38	4	Educación	20	F	3°
39	4	Educación	23	M	3°
40	4	Educación	21	F	3°

Fuente: Elaboración propia.

El 85% de la muestra del grupo de enfoque, fueron los jóvenes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación. Ésto, debido al sesgo de participación por parte de los estudiantes de las diferentes licenciaturas y al no desear participar en la investigación.

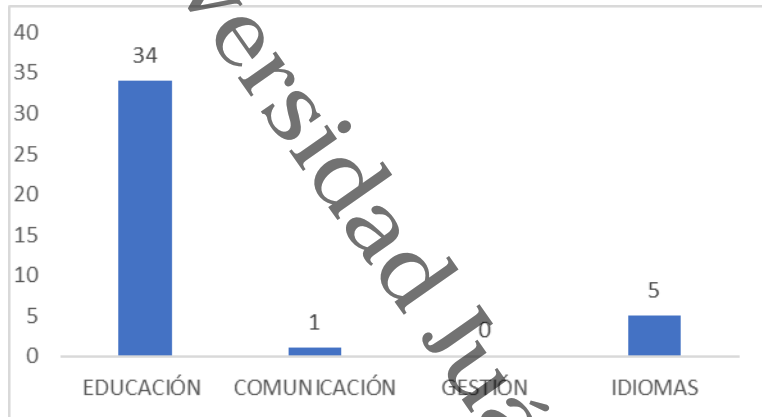


Figura 17. Participantes del grupo focal.

El 80% de los participantes fueron mujeres, lo que concuerda con la distribución por género de la población en la DAEA.

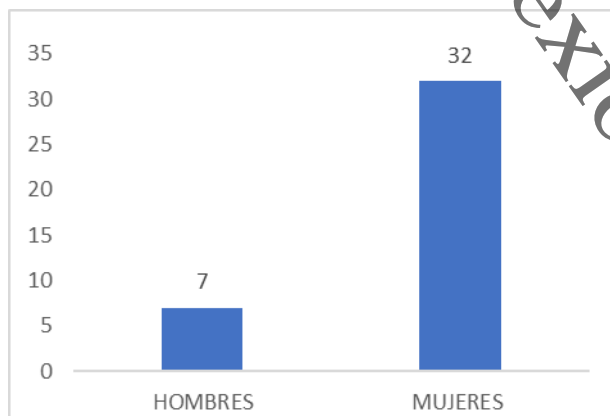


Figura 18. Género de los participantes del grupo focal.

De los participantes, el 73% cursa el tercer semestre ya que una profesora de la División, permitió que se tomara como muestra a todo su grupo para poder llevar a cabo esta técnica (grupo de enfoque). El grupo que se dividió en tres partes para realizar dos grupos de 10 alumnos y uno de 8. Por ello la licenciatura de Ciencias de la Educación es mayor en la figura anterior, así como en esta, el semestre es repetitivo y mayoritario. (Figura 19).

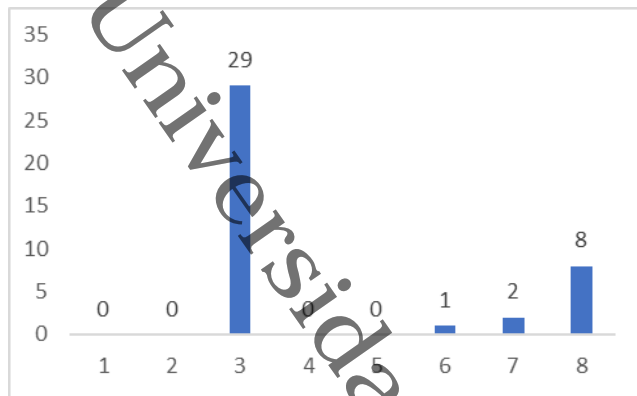


Figura 19. Participantes del grupo focal por semestre.

El 83% de las edades recae en los alumnos que cuentan con una edad de 18 a 22 años.

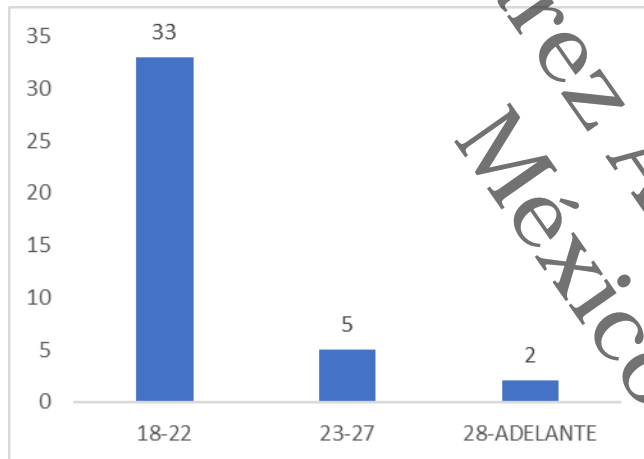


Figura 20. Rango de edades de los participantes del grupo focal.

4.2.1 Resultados de preguntas semiestructuradas

4.2.1.1 Pregunta 1

¿Qué aplicaciones son de mayor uso en su dispositivo móvil?

Los alumnos mencionaron que WhatsApp, Facebook e Instagram son de mayor uso en sus dispositivos móviles. WhatsApp coincide en la primera posición con la encuesta realizada virtualmente.

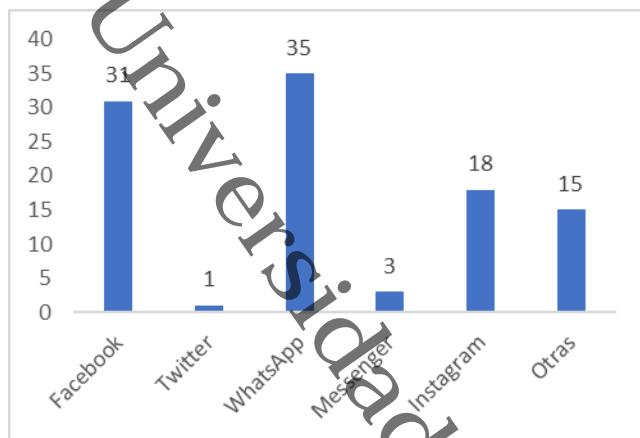


Figura 21. Aplicaciones de mayor uso.

4.2.1.2 Pregunta 2

Normalmente, ¿se mantiene conectado a las redes sociales?

Los alumnos comentaron que, aunque WhatsApp es la aplicación que con más frecuencia utilizan, Facebook con un 66%, es donde se mantienen más tiempo conectados.

Cabe señalar que, en esta cuestión, desde la percepción de los alumnos comentaron y estuvieron de acuerdo al abrir un debate, que las mujeres son las que dedican más tiempo a las apps de sus dispositivos móviles.

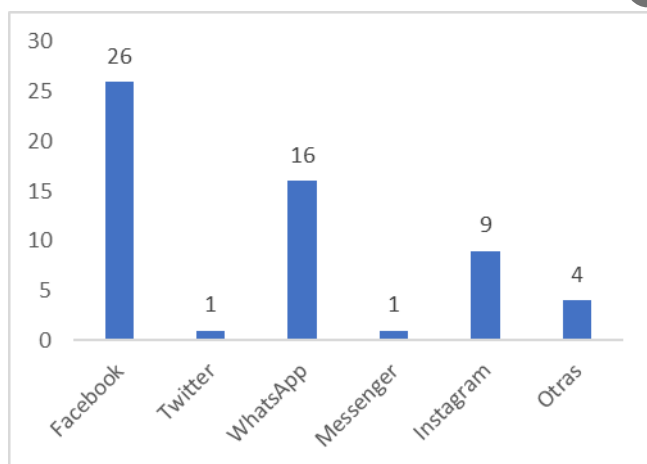


Figura 22. Conectados habitualmente.

4.2.1.3 Pregunta 3

¿Alguna vez te han reclamado por poner más atención a tu móvil que a lo que está sucediendo a tu alrededor en ese momento?

El 75% de los alumnos dijeron que sí les han reclamado, principalmente, los integrantes de la familia, seguido de los amigos. Aquí se demuestra que este porcentaje de participantes, son *phubbers*.

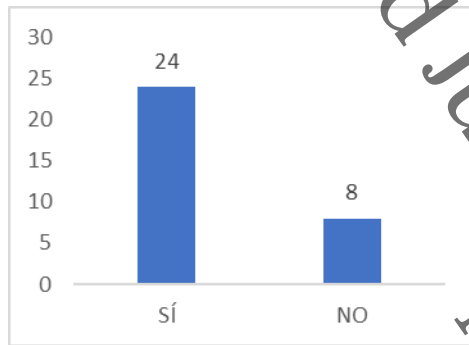


Figura 23. Son *phubbers*.

S4. “En mi caso a veces si lo hago, pero ya cuando veo que están concentrados en una plática ya dejo el teléfono a un lado, si veo que es una plática que por ejemplo que no tiene nada que ver pues digo ah sí, y agarro el teléfono”.

S1. “Cuando estoy con mis papás y me llaman para hacer algo, ni siquiera les contesto”

4.2.1.4 Pregunta 4

¿Y en el aula, alguna vez algún profesor te ha llamado la atención por hacer uso del móvil durante la clase?

Al 68% de los alumnos, ningún profesor les ha llamado la atención por hacer uso del dispositivo móvil durante la clase. Sin embargo, el 57% de los alumnos realizan *phubbing* en el aula, el aburrimiento en clase es la razón principal de ello, seguido de la curiosidad por saber si les llegó algún mensaje.

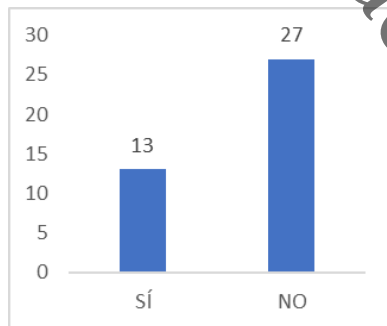


Figura 24. Llamada de atención por el profesor en clase.

S5. *“Cuando estamos en una clase y luego el profesor está diciendo importante y del otro lado mis compañeros viendo el celular, Instagram, Facebook, y dices oye si es algo importante”.*

S3. *“Si veo a una persona que no está haciendo nada en el momento, pero si en el celular les digo, -que pasó tú decides si quieres estar en el equipo”.*

S1. *“Cuando estaba en la prepa me lo suspendieron varias veces”*

S18. *“Me distraigo rápidamente e incluso me pierdo de temas importantes”*

S21. *“Es como un instinto de agarrar el teléfono, a veces lo hacemos sin querer, vamos a checar la hora, pero no checas la hora, sino entramos a ver las redes sociales para ver lo que está pasando”*

S10. *“Por lo regular si lo hago, ya que los maestros se me hacen aburridos y lo único que me queda es estar en mi teléfono y revisar las redes como Facebook y WhatsApp”*

S23. *“Sí, en ocasiones cuando el maestro está impartiendo su clase”*

S38. *“Sí, cuando la clase es aburrida entro a Facebook y contesto mensajes al igual que cuando tengo horas libres me sumerjo en estas tecnologías”*

4.2.1.5 Pregunta 5

¿Alguna vez tú has reclamado a alguien?

El 88% de los participantes confiesan que son *phubbee*.

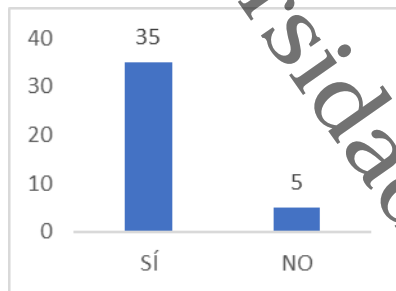


Figura 25. *Phubbee*.

S6. “Están pegados con el celular [...] los veo y les digo oye ya deja el celular, o estamos comiendo y ya los regaño, y si los dejo de ver y están ahí con el celular, o están jugando, pero si les digo ya no chinguen vamos a platicar”

S7. “Luego caga que no te escuchan y responden sí, sí, sí, nada más no te hacen caso y si la verdad yo los regaño y les digo eso no”

S5. “Lo que sí me ha pasado es con varios compañeros amigos que están ahí entre las pláticas y – sí ajá sí, y te contestan, pero están con el teléfono aquí (hace señales simulando tener un celular en las manos) y ni te voltean a ver como que a uno le molesta eso”.

S1. “Antes ella como que todo el tiempo en el teléfono incluso hasta se encorbaba por estar en el teléfono y no me gustaba - ¡Apaga y deja ya el teléfono, ya deja el teléfono, ya es mucho! - ¡ay, que no! Me reclamaba, y luego se metía mi padre me decía – ¡No, no te metas, deja a tu hermana!”.

S15. “Hoy más le reclamo a mi hermano, mi hermano tiene 8 años, WhatsApp, Facebook, no Insta, pero si videos y así, y hay días que si le decía - ¿Qué estás viendo? Oye ya, deja la Tablet ya deja esto, es mucho, la vas a descargar, ponte a hacer esto”.

S22. “Yo le reclamo a mi novio, si le digo viniste a verme a mi o a ver el celular”

S40. “No me siento con la autoridad moral de reclamarle, cuando yo hago lo mismo”

S27. “Mi padre sufre de phubbing aunque él lo niegue”.

4.2.1.6 Pregunta 6

¿Sabes lo que es *phubbing*? (en caso de contestar sí) ¿Desde cuándo lo conoces?

El 70% de los alumnos conocen el fenómeno *phubbing* gracias a su clase de TIC. Para los demás alumnos era desconocido el fenómeno.

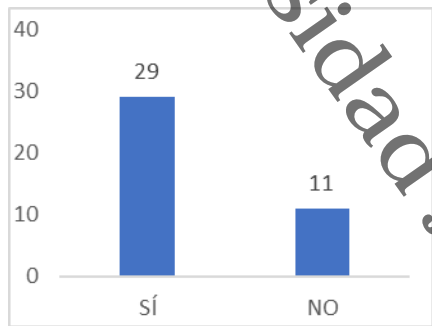


Figura 26. Conocimiento del fenómeno *phubbing*.

4.2.1.7 Pregunta 7

¿Te gustaría que se informara acerca del *phubbing*?

El 100% de los alumnos desean que se brinde más información acerca del fenómeno *Phubbing*. “Un día o una semana sin móvil” fue propuesta, también, pláticas, conferencias, trípticos, actividades en el aula, debates, carteles, foros y volantes.

S29. “Propongo que se socialice más el término dentro de la universidad...”

S17. “Reflexionar y ver que perdemos momentos importantes por estar encerrados en el mundo virtual”.

S11. “Es un problema que está matando nuestras relaciones sociales.”

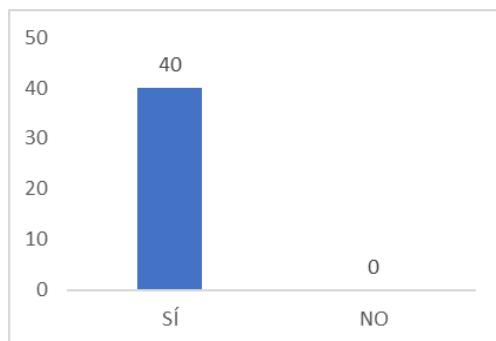


Figura 27. Compartir más información acerca del *phubbing*.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

**CAPÍTULO V. CONCLUSIÓN Y
RECOMENDACIONES**

5.1 Conclusión

Los alumnos de DAEA son *phubbers*; es decir, hacen *phubbing* al estar conectados en su dispositivo móvil. En la encuesta revelaron que lo practican en el aula, sobre todo cuando, en su opinión, la clase está aburrida, razón por la cual optan por tomarlo como un distractor. De acuerdo a ellos, Facebook es la aplicación más envolvente. Asimismo, informaron que los profesores no les llaman la atención.

En el grupo de enfoque los estudiantes confesaron que sí usan su dispositivo en el aula argumentando que lo hacían por curiosidad o impaciencia ya que al percatarse de una notificación no se resistían a saber de qué se trataba.

La acción de los *phubbers* es evidente y reclamada; han revelado que la familia, en particular, los padres, son quienes señalan esta conducta. Los amigos también evidenciaron molestia al sentirse ignorados debido al uso del dispositivo cuando interactúan.

Algunos encuestados mencionaron que les ha tocado estar “del otro lado” donde ellos son los ignorados, o sea, *phubbees*, situación que les causa sentimientos negativos como el enojo, frustración, tristeza preocupación e indignación.

Es de notarse, el tiempo que los alumnos permanecen conectados al dispositivo. De acuerdo a los resultados, oscilan entre las 4 y 12 horas diarias de conexión.

Los *phubbers* reconocen abuso del uso del dispositivo móvil, pero repiten la conducta, aunque les implique afectaciones físicas como desvelos, insomnio, cansancio y poco rendimiento en las actividades escolares. Realizan más *phubbing* estando en casa, escuela o con amigos, en cualquier momento, inclusive, algunos confiesan tener problemas de desapego hacia su móvil.

Este fenómeno de ignorar al otro por un dispositivo podría explicarse desde la teoría sociocultural de Vigotsky ya que el apego a instrumentos que captan la atención, que, en este caso hablamos de los dispositivos móviles, organizan la memoria e inclusive, modifican la conducta del usuario. Se confirma con las siguientes declaraciones:

S1. *“No puedo controlar, se ha vuelto una necesidad, me desespero y siento que necesito mi teléfono a mi lado”*

S2. *“Me siento insegura como si algo me faltara”*

Las palabras “necesidad” o “adicción” se hacen presentes al querer revisar sus redes sociales.

S3. *“Necesidad de estar a la vanguardia por saber del mundo exterior”*

S4. *“Es una adicción que no podemos controlar, considero que es algo que nos afecta como sociedad porque no prestamos atención”*

Así mismo, se enfatiza lo siguiente “como soportes instrumentales y sociales externos van constituyendo en los individuos una estructura mental que es fundamentalmente social porque a medida que ellos los vayan dominando, los irán interiorizando y empezarán a formar parte de la mente humana.” (Fernández, et. al 2016 p.112). Las aplicaciones como Facebook, WhatsApp, Instagram y Google son las que provocan que los estudiantes hagan phubbing dado que son las redes sociales de mayor demanda.

La hipótesis y preguntas de investigación que responden a la frecuencia con que los alumnos de la DAEA hacen *phubbing* en clase, con las siguientes premisas:

- La mayoría de los alumnos realizan phubbing en clase cuando se sienten aburridos. Algunos comentaron que buscan el móvil para revisar la hora, pero permanecen después en las redes sociales. También dijeron que se distraen cuando llega alguna “notificación”, mensaje o alerta.
- Desde la percepción de alumnos presentes en el grupo de enfoque, las mujeres utilizan y permanecen más tiempo en las aplicaciones del móvil.
- Los alumnos de DAEA se mantienen conectados a las redes sociales permanentemente, las dejan “abiertas”, aunque esto significa que no están “pegados” todo el tiempo a la pantalla del móvil. Se mantienen conectados por si hay algún contenido como noticias o información útil para ellos.
- Reconocen que los fines de semana utilizan más el dispositivo móvil hasta más de 12 horas, entre semana la mayoría lo utiliza de 6 a 7 horas diarias, pero hay quienes lo usan aproximadamente 10 horas.
- El sentimiento que provoca el *phubbing* en los alumnos de DAEA es el enojo o molestia, tristeza, frustración e indignación.
- Los participantes reconocen que los dispositivos móviles deben ser utilizados con moderación.

Chotpitayasunondh y Douglas en el artículo anteriormente citado *How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via Smartphone*, escriben acerca de la normalización del *phubbing* y cómo el acto de ignorar a otros por preferir el uso del dispositivo móvil es contagioso, puesto que, si uno hace *phubbing*, se da pauta para que la otra persona haga lo mismo, dejándolo pasar, hasta que se convierte en un acto normal (2016).

Esta normalización es claramente descrita por los alumnos:

S18. “*Es parte de la vida moderna*”

S23. “*El comportamiento de phubbing se está convirtiendo en algo normal*”

S35. “*No creí que fuera tan grave, creí que era normal no pensé que afectara a nuestra sociedad y a la comunicación con familiares y amigos*”

S40. “Está de moda, sentimos la necesidad de estar revisando los dispositivos móviles”

S5. “Este fenómeno seguirá creciendo e interrumpirá la dinámica social tradicional”

Por último, es importante considerar que los estudiantes analizaron su conducta, su actitud frente a la comunicación personal, cara a cara con otras personas, y el tiempo que le dedican a su dispositivo móvil. Reconocen un problema, una adicción, pero no tienen elementos para disminuirlos por sí solos, por lo tanto, consideran necesaria una educación tecnológica, poner límites y horarios.

5.2 Recomendaciones

En vista de la información obtenida en el proyecto, las recomendaciones o propuestas que existen son las siguientes:

- Agregar información sobre el *phubbing* a los planes de estudio dentro de las asignaturas que correspondan a TIC para mantener informados a los alumnos de los fenómenos existentes por el uso excesivo de las mismas TIC y cómo afectan del todo.
- Dentro de los cursos de bienvenida a los jóvenes de nuevo ingreso, se debería impartir parte de esta información y así concientizar a los alumnos de estas problemáticas.
- Que el profesor proponga “un día sin móvil en el aula”, y posterior a ello escribir acerca de las experiencias o sentimientos que tuvieron los alumnos.
- Realizar spots informativos acerca de estos fenómenos y sus consecuencias y transmitirlos en la DAEA.
- Después de brindar información acerca de estos fenómenos, convocar un café debate (plática amena) en el cual los jóvenes propongan estrategias para evitar el *phubbing*.

REFERENCIAS

- Asociación de Internet.mx. (2018). *14° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018*. México. Recuperado de: <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/component/remository/func-startdown/81/lang.es-es/?Itemid=>
- Barandiaran, X. (2003). La Era Digital v.1.0, 1–3. Recuperado de: <https://sindominio.net/xabier/textos/digital/digital.pdf>
- Baz, A., Ferreira, I., Álvarez, M., y García, R. (2009). Dispositivos móviles (p. 12). Jönköping University College. Recuperado de: <https://www.coursehero.com/file/30487933/telefoniamovilpdf/>
- Capilla, E. (2015). *PHUBBING: CONECTADOS A LA RED Y DESCONECTADOS DE LA REALIDAD*. Universidad de Badajoz.
- Capilla, R. (2018). Phubbing, ¿es más importante tu smartphone? Recuperado de: https://www.infotec.mx/es_mx/infotec/phubbing_es_mas_importante_tu_smartphone
- Castells, M. (1996). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. *Economía Sociedad y Cultura, 1*. Recuperado de: <http://www.economia.unam.mx/lecturas/in3/castellsm.pdf>
- Castells, M. (2000). Internet Y La Sociedad Red. *Presentación Del Programa de Doctorado Sobre La Sociedad de La Información y El Conocimiento*, 19. Recuperado de: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34314728/INTERNET_Y_LA_SOCIEDAD_RED.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1547943857&Signature=u3H9qvE8b5iifnTMTnaS8dlMmg%3D&response-content-disposition=inline%3Bfilename%3DINTERNET_Y_LA_SOCIE
- Cerdeño, E. (2013). Evolución y revolución en la telefonía. Recuperado de: <http://blog.lastpass.com>
- Chotpitayasunondh, V., y Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *ELSEVIER*, 63, 9–18. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>
- Chotpitayasunondh, V., y Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
- Durán Nieves, I. M. (2017). Tecnologías y su impacto en el entorno social y empresarial: Nomofobia y Phubbing. 2014, 30, 176–188. Recuperado de: <http://apecpr.org/apecweb/wp-content/uploads/Volumen-30-2014.pdf>

- EcuRed. (s.f.). Recuperado de: <https://www.ecured.cu/Laptop#Historia>
- Fernández Morales, K., McAnally Salas, L., y Vallejo Casarín, A. (2016). Apropiación tecnológica: Una visión desde los modelos y las teorías que la explican. *Perspectiva Educacional*, 54(2). <https://doi.org/10.4151/07189729-vol.54-iss.2-art.331>
- Fombona Cadavieco, J., Pascual Sevillano, M. Á., y Madeira Ferreira Amador, M. F. (2012). Realidad aumentada, una evolución de las aplicaciones de los dispositivos móviles. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/22659>
- Font, J. (2019). La whatsappitis: lesiones causadas por el uso de móviles. Recuperado de: <http://www.mitrestorres.com/blog/whatsappitis>
- García Martínez, V., y Fabila Echaurren, A. M. (2014). Nomofilia Vs. Nomofobia, Irrupción Del Teléfono Móvil En Las Dimensiones De Vida De Los Jóvenes. Un Tema Pendiente Para Los Estudios En Comunicación. *Razón y Palabra*, 18(86), 20. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199531505041.pdf>
- González-Rivera, J. A., Segura Abreu, L., y Urbistondo-Rodríguez, V. (2018). Phubbing en las Relaciones Románticas: Uso del Celular, Satisfacción en la Pareja, Bienestar Psicológico y Salud Mental. *Interacciones. Revista de Avances En Psicología*, 4(2), 81–91. <https://doi.org/10.24016/2018.v4n2.117>
- Haberkorn, L. (2015). Con mi música y la Fallaci a otra parte. Recuperado de: <http://leonardohaberkorn.blogspot.com/2015/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (S. A. de C. V. McGraw-Hill / Interamericana Editores). 6ª edición. Ciudad de México, México.
- Junquera, C. (2016). Desconectados del entorno y conectados a la red: tan cerca pero tan lejos. *Kubern Etice*, 5, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.ibusrev.2014.07.012>
- Kruger, D. J., y Djerf, J. M. (2017). Bad vibrations? Cell phone dependency predicts phantom communication experiences. *Computers in Human Behavior*, 70, 360–364. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.017>
- Lagoa, M. R. (2016). “WhatsAppitis”: posibles patologías de cervicales, codo y pulgar - ProQuest. *Diario Médico*.
- Lopez-Fernandez, O., Honrubia-Serrano, L., Freixa-Blanxart, M., y Gibson, W. (2014). Prevalence of Problematic Mobile Phone Use in British Adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(2), 91–98. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0260>
- López, P. L. (2004). Población, muestra y muestreo. *SciELO*, 09. Recuperado de: http://www.scielo.org/bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

Nazir, T., y Pişkin, M. (2016). Phubbing: A technological invasion which connected the world but disconnected humans. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(4), 2348–5396. Recuperado de: <http://www.ijip.in>

Página oficial de Facebook. (n.d.). Recuperado de: <https://newsroom.fb.com/products/>

Página Oficial de Facebook Messenger. (n.d.). Recuperado de: <https://www.messenger.com/features>

Página Oficial de Instagram. (n.d.). Recuperado de: <https://help.instagram.com/581066165581870>

Página Oficial de Twitter. (n.d.). Recuperado de: <https://about.twitter.com/es.html>

Página Oficial de WhatsApp. (n.d.). Recuperado de: <https://www.whatsapp.com/features/>

Página Oficial de YouTube. (n.d.). Recuperado de: <https://www.youtube.com/intl/es-419/yt/about/>

Pedrero Pérez Eduardo J.; Rodríguez Monje María Teresa; Ruiz Sánchez de León José María. (2012). Adicción o abuso del teléfono móvil. Revisión de la literatura. *Adicciones*, 24, 139–152. <https://doi.org/https://doi.org/10.20882/adicciones.24.2>

Peñaherrera Vaca, A. L. (2015). *ANÁLISIS DE LA FALTA DEL OTRO Y SU RELACIÓN CON EL NEOLOGISMO DENOMINADO "PHUBBING"*. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR FACULTAD DE PSICOLOGÍA. Recuperado de: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/9797/DISERTACIÓN-Andrea Lorena Peñaherrera Vaca.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Quiroz Angel, C. M., Martínez Chimal, M. I., Ibarra Celaya, N. M., García Vicente, P., Díaz Marrón, M. A., Calderón, F. J., ... Montero, C. (2016). Enfermo por el celular. *Cuid Arte "El Arte Del Cuidado,"* 5, 44–53. Recuperado de: <http://journals.iztacala.unam.mx/index.php/cuidarte/article/view/422/558>

Roberts, J. A., y David, M. E. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Computers in Human Behavior*, 54, 134–141. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.058>

Rodríguez Gámez, O., Hernández Perdomo, R., Torno Hidalgo, L., García Escalona, L., y Rodríguez Romero, R. (2005). Telefonía móvil celular: origen, evolución, perspectivas. *Centro de Información y Gestión Tecnológica de Santiago de Cuba*, XI, 1–8. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1815/181517913002.pdf>

Romero, J. G., y Luna, E. (2014). Las tecnologías de la información y las comunicaciones, las del aprendizaje y del conocimiento y las tecnologías para el empoderamiento y la

- participación como instrumentos de apoyo al docente de la universidad del siglo XXI The Information and Communica. *Artículo*, 289–294. <https://doi.org/10.1054/plef.2000.0180>
- Rosado, M., Espinoza, Á. y, y Tingo, J. (2015). UNIVERSITARIOS ADICTOS A LAS APLICACIONES TECNOLÓGICAS EN UN SMARTPHONE. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/cccss/2015/01/smartphone.html>
- Rosenberg, D. (2018). How 5G will change the world. Recuperado Julio 5, 2019, de: <https://www.weforum.org/agenda/2018/01/the-world-is-about-to-become-even-more-interconnected-here-s-how/>
- Ruiz, G., y Del Consuelo, N. (2017). Efectos de la era digital: Nomofobia y Phubbing. *Universidad Iberoamericana Puebla. Repositorio Institucional*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.11777/2604http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>
- Téllez Carvajal, E. (2017). Families and Technologies. What about the Phubbing in Mexico?, *16*, 59–69. <https://doi.org/10.17399/REV.2017.163704>
- Tixi Quisaguano, C. F., y Toapanta Ramos, J. K. (2019). ANÁLISIS DE EFICIENCIA ESPECTRAL EN LAS BANDAS LTE PARA INCLUSIÓN DE SEÑALES 5G USANDO OFDM, 12. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16895/1/UPS-ST003912.pdf>
- Terán Prieto A. Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). En: AEPap (ed.). Congreso de Actualización Pediatría 2019. Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2019. p. 131-141 Recuperado de: https://www.aepap.org/sites/default/files/pags._131-142_ciberadicciones.pdf
- Tomczyk, Ł., y Selmanagic-Lizde, E. (2018). Fear of Missing Out (FOMO) among youth in Bosnia and Herzegovina — Scale and selected mechanisms. *Children and Youth Services Review*, 88(February), 541–549. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.03.048>
- Valderrama, A. (2004). Teoría y crítica de la construcción social de la tecnología (PDF Download Available). *Revista Colombiana de Sociología*, 23(23), 217–233. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/251950049_Teoria_y_critica_de_la_construccion_social_de_la_tecnologia%5Cnhttp://www.revistas.unal.edu.co/index.php/recs/article/viewFile/11278/11937
- Velo de Sebastian, V. (2014). *Las Telco en un Mundo Digital: Un análisis del nuevo sistema de valor debido al desarrollo de la Apps*. Pontificia ICAI ICADE COMILLAS MADRID. Recuperado de: <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/394/TFG000259.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Villafuerte Garzón, C. M., y Vera Perea, M. (2017). Phubbing y Género: Uso, abuso e interferencia de la tecnología. Recuperado de: <https://congresoctg.ucr.ac.cr/memoria/?actividad=63&ejeTematico=2>

Yax Morales, J. V. (2018). *PHUBBING Y HABILIDADES SOCIALES*. Rafael Landívar.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

ANEXOS

Encuesta aplicada en línea

14:20

training-center-plus.com

PHUBBING



Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
División Académica de Educación y Artes

Objetivo:
Medir el uso del dispositivo móvil mientras se encuentra en clase o acompañado.

Instrucciones:
A continuación, te presentamos una serie de preguntas las cuales pedimos contestes con sinceridad, la información que proporcionas será confidencial y servirá para realizar un estudio dentro de la División Académica de Educación y Artes.

Licenciatura (seleccione una opción)
Edad (seleccione una opción)
Semestre (seleccione una opción)
Sexo (seleccione una opción)

Siguiente

14:21

training-center-plus.com

PHUBBING

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
División Académica de Educación y Artes

Selección de preguntas para responder a la encuesta

Instrumentos creados el 2 de Noviembre 2018

Pregunta	Respuesta
1. ¿Puedes explicar brevemente cómo funciona PHUBBING?	(seleccione una opción)
2. ¿Mantendrías que algunas personas que están en redes sociales?	(seleccione una opción)
3. ¿Elabora o editas la misma parte del tiempo, en vez de hacer otras actividades como hacer un ejercicio?	(seleccione una opción)
4. ¿Te gustaría a las redes para utilizar en redes sociales?	(seleccione una opción)
5. ¿En una conversación con una persona se siente más cómodo que en la presencia de alguien porque utilizas el celular?	(seleccione una opción)
6. ¿Te gustaría tener un amigo (o) que te acompañe con amigos (o) cuando estás en redes sociales?	(seleccione una opción)
7. ¿Prefieres conversar con tus amigos (o) de forma virtual?	(seleccione una opción)
8. ¿Alguna vez has usado alguna de las redes sociales para hacer un trabajo académico?	(seleccione una opción)
9. ¿Crees que revisar las redes sociales por pasar mucho tiempo en el celular afecta tu tiempo cuando estás en familia o en el trabajo?	(seleccione una opción)
10. ¿Crees que revisar las redes sociales afecta tu tiempo cuando estás en familia o en el trabajo?	(seleccione una opción)
11. ¿Te gustaría pasar mucho tiempo revisando las redes sociales en el celular y en tu laptop?	(seleccione una opción)
12. ¿Te gusta el sistema, cuando ya seleccionas, con familia o amigos?	(seleccione una opción)

OK

(seleccione una opción)
Nunca
Pocas veces
Casi siempre
Siempre

14:22

training-center-plus.com

PHUBBING



Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
División Académica de Educación y Artes

Instrumentos de relaciones propias

13. ¿Puedes explicar brevemente cómo funciona PHUBBING?

14. ¿Te gustaría a las redes para utilizar en redes sociales?

15. ¿En una conversación con una persona se siente más cómodo que en la presencia de alguien porque utilizas el celular?

16. ¿Te gustaría tener un amigo (o) que te acompañe con amigos (o) cuando estás en redes sociales?

17. ¿Prefieres conversar con tus amigos (o) de forma virtual?

18. ¿Alguna vez has usado alguna de las redes sociales para hacer un trabajo académico?

19. ¿Crees que revisar las redes sociales por pasar mucho tiempo en el celular afecta tu tiempo cuando estás en familia o en el trabajo?

20. ¿Crees que revisar las redes sociales afecta tu tiempo cuando estás en familia o en el trabajo?

21. ¿Te gustaría pasar mucho tiempo revisando las redes sociales en el celular y en tu laptop?

22. ¿Te gusta el sistema, cuando ya seleccionas, con familia o amigos?

OK

(seleccione una opción)
Nunca
Pocas veces
Casi siempre
Siempre

14:22

training-center-plus.com

19. ¿Consideras que revisar tu dispositivo móvil con mucha frecuencia puede perjudicarte académicamente?

20. ¿Con qué frecuencia usas Facebook mientras estás acompañado (a)?

21. ¿Has deseado dejar de revisar Facebook mientras estás acompañado (a)?

22. ¿Con qué frecuencia usas WhatsApp mientras estás acompañado (a)?

23. ¿Has deseado dejar de revisar WhatsApp mientras estás acompañado (a)?

24. ¿Con qué frecuencia usas Facebook Messenger mientras estás acompañado (a)?

25. ¿Has deseado dejar de revisar Facebook Messenger mientras estás acompañado (a)?

26. ¿Con qué frecuencia usas YouTube mientras estás acompañado (a)?

27. ¿Has deseado dejar de revisar YouTube mientras estás acompañado (a)?

28. ¿Con qué frecuencia usas Twitter mientras estás acompañado (a)?

29. ¿Has deseado dejar de revisar Twitter mientras estás acompañado (a)?

30. ¿Con qué frecuencia usas Instagram mientras estás acompañado (a)?

31. ¿Has deseado dejar de revisar Instagram mientras estás acompañado (a)?

32. ¿Con qué frecuencia usas Google mientras estás acompañado (a)?

33. ¿Has deseado dejar de revisar Google mientras estás acompañado (a)?

34. ¿Conoces el término Phubbing? Si tu respuesta es positiva, defínelo brevemente.

35.-Comentarios

Profesor que te invitó a contestar la encuesta:

Liga resultados encuesta

Página de consulta de resultados

<https://training-center-plus.com/phubbing/lista.php>

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.