



UNIVERSIDAD JUÁREZ AUTÓNOMA DE TABASCO

DIVISIÓN ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y ARTES

COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO



**“INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA EN FAVOR DEL APRENDIZAJE
HACIENDO USO DE DISTINTAS APLICACIONES PARA EVITAR
EL PHUBBING VIRTUAL”**

**TRABAJO RECEPCIONAL BAJO LA MODALIDAD DE
TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN DE LA
PRÁCTICA EDUCATIVA**

PRESENTA:

RAQUEL VILLALÓN HERNÁNDEZ

DIRECTOR (A) DE PROYECTO:

DRA. CLAUDIA ALEJANDRA CASTILLO BURELO

CODIRECTOR (A) DE PROYECTO:

DRA. BELEM CASTILLO CASTRO

VILLAHERMOSA, TABASCO; NOVIEMBRE DE 2022



**UNIVERSIDAD JUÁREZ
AUTÓNOMA DE TABASCO**

"ESTUDIO EN LA DUDA. ACCIÓN EN LA FE"



División
Académica
de Educación
y Artes



REF: DAEA/1484/22

Villahermosa, Tabasco; 07 de noviembre de 2022

Dra. Leticia Palomeque Cruz
Directora de Servicios
Escolares
Presente

En conformidad con lo establecido en el Artículo 87 del Reglamento de Titulación de la UJAT, le comunico a usted que la **Dra. Claudia Alejandra Castillo Burelo** (Directora) y la **Dra. Belem Castillo Castro** (Codirectora) dirigieron y supervisaron el trabajo recepcional "Tesis" denominado: **"Intervención pedagógica en favor del aprendizaje haciendo uso de distintas aplicaciones para evitar el phubbing virtual"** Elaborado por la **C. Raquel Villalón Hernández** El jurado para el examen profesional de la misma (Dr. Braulio Angulo Arjona, Dra. Belem Castillo Castro, Dra. Claudia Alejandra Castillo Burelo, Mira. Teresa de la O de la O y Dra. María de Lourdes Luna Alfaro) le revisaron y señalaron las modificaciones necesarias para dicho trabajo y que la interesada ha llevado a cabo. Por lo tanto, puede imprimirse.

Para los trámites correspondientes, sin otro particular.

Atentamente

M.A.E.E. Thelma Leticia Ruiz Becerra
Directora



C.c.p Lic. Maribel Valencia Thompson. -Jefe del Depto. De Certificación y Titulación de la UJAT
Archivo

CARTA AUTORIZACIÓN

La que suscribe, autoriza por medio del presente escrito a la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco para que utilice tanto física como digitalmente la Tesis denominada **“Intervención pedagógica en favor del aprendizaje haciendo uso de distintas aplicaciones para evitar el *phubbing* virtual”**, de la cual soy autora 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 éste documento.

Se firma la presente autorización en la ciudad de Villahermosa, Tabasco; a los quince días del mes de noviembre del año 2022.

AUTORIZO



NOMBRE Y FIRMA DEL SUSTENTANTE
RAQUEL VILLALÓN HERNÁNDEZ
MATRÍCULA: 202J26006

Agradecimientos

Agradezco principalmente a Dios, por permitirme seguir en este maravilloso camino enseñándome valores como la responsabilidad, la paciencia, amor a lo que hago, brindándome la salud y sabiduría para continuar con esta meta la cual no fue sencilla al vernos involucrados en una pandemia y en la cual casi pierdo a mi madre.

Agradezco a mi apoyo incondicional, la hermosa familia que hemos creado Daniel y yo.

Gracias Daniel Arturo, por apoyarme, por demostrarme tu amor cada vez en un café o desayuno, preguntándome -¿qué quieres desayunar hoy amor? yo lo preparo, mientras tú, toma tu clase.

No olvido esos detalles hermosos.

A mi hija Nicole, gracias, a veces lees mis trabajos y en ocasiones, nos desvelábamos juntas haciendo cada quien nuestra tarea.

Gracias por existir y ser aliento cada vez que me dices sentirte orgullosa de mi. Te amo.

Gracias a mi padre y madre por siempre apoyarme y estar al pie del cañón a pesar de vivir en distintos polos. Los amo.

A mis suegros por su apoyo y aliento en lo que amo hacer.

No pueden faltar mis amigos y amigas, que me soportaron en compromisos llevando mi tarea a todos lados.

Mari, gracias por motivarme, amarme, ayudarme, y traerme comida cuando me perdía en la computadora y olvidaba a Cronos, dejando a un lado esas horas de preparar los alimentos.

Y pues me agradezco por apasionarme en lo que me gusta, pero sobre todo enseñarme a no rajarme.

Gracias por lo que soy, gracias por lo que tengo, gracias por lo que recibo, Dios gracias por elegirme en esta vida. Te amo

Índice

Introducción	6
Capítulo 1.	7
1.1 Contextualización	7
1.2 Antecedentes	9
1.3 Planteamiento del problema	12
Capítulo 2. Diagnóstico	14
2.1 Objetivos	14
2.2 Metodología para el diagnóstico	16
2.3 Resultados obtenidos del grupo de enfoque	21
2.4 Análisis de resultados	43
2.5 Ejes problematizadores	47
2.6 Supuestos	47
Capítulo 3. Fundamentación teórica	48
3.1 Conectivismo	48
3.2 Aprendizaje Invisible	52
3.3 Comunidades de Aprendizaje	55
Capítulo 4. Diseño de la propuesta de intervención	59
4.1 El plan de acción	63
4.1.1 Contenidos temáticos	65
4.1.2 Sujetos involucrados	66
4.2 Acceso al campo	66
4.2.1 Fase 1: Sensibilización	66

4.2.2 Fase 2: Desarrollo progresivo	71
4.2.3 Fase 3: Logros	73
4.3 Objetivos	75
4.3.1 Objetivo general	75
4.3.2 Objetivos específicos	75
4.4 Diseño de la planeación de la evaluación	76
4.4.1 La evaluación	76
4.5 Registro del proceso de aplicación	82
Fase 1 sesión 1	82
Fase 1 sesión 2	88
Fase 1 sesión 3	90
Fase 2 sesión 1	92
Fase 2 sesión 2	96
Fase 2 sesión 3	99
Fase 2 sesión 4	102
Fase 2 sesión 5	105
Fase 2 sesión 6	108
Fase 2 sesión 7	112
Fase 3 sesión 1	114
Fase 3 sesión 2	119
Fase 3 sesión 3	124
4.6 Ajustes	126
4.7 Informe de la evaluación	126
4.7.1 Actividades	127
4.7.1.1 El quiz	128
4.7.1.2 Las bitácoras	132
4.7.1.3 Diagnóstico inicial y evaluación final	135
4.7.1.4 Evaluación del taller	136
Análisis	140
Hallazgos	144
Conclusiones	147

Referencias

152

Anexos

156

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

Introducción

Phubbing es un neologismo compuesto por dos palabras, *phone* (teléfono) y *snubbing* (ignorar), esta palabra no sólo es eso, sino que se ha convertido en una de las tecnopatías más frecuentes y que se ejecutan en todo momento, tanto que se han estado normalizando.

Phubbing, esta acción de ignorar a quien se tiene frente a frente, ha ocasionado problemáticas interpersonales, sin embargo, en este caso, se ha centrado en el contexto áulico.

En estos últimos años de confinamiento por la COVID-19 es más complicado que el estudiante mantenga una atención sostenida durante la sesión de clases virtuales o híbridas según sea el caso.

Esta investigación cualitativa se enfocó teóricamente por el conectivismo, se centró en la problemática del *phubbing*, una tecnopatía que más problemática ha generado en el proceso educativo actual, en este sentido, Villalón (2019) afirma que la mayoría de los estudiantes de la DAEA ejecutan dicho fenómeno.

Para enfrentar esta problemática, se realizó una intervención educativa con estudiantes de licenciatura, donde, el objetivo que se persiguió fue que a través de estrategias didácticas se mantuviera la atención de los estudiantes de forma permanente en clase, utilizando las redes sociales que son en las que invierten más tiempo de ocio, modificándolas a fin de aprovecharlas como estrategias de aprendizaje y así transformar el *phubbing*.

De los resultados que se encontraron, es que el *phubbing* disminuyó considerablemente; el aprendizaje que obtuvieron se vio reflejado en la comparación de un diagnóstico y evaluación final utilizando el mismo instrumento, actividades que se realizaron durante cada una de las fases y dando como resultado que, las redes

sociales cambiaron las perspectivas de los estudiantes, y pasaron de ser catalogadas como redes de ocio a oportunidades de enseñanza-aprendizaje.

Capítulo 1

1.1 Contextualización

En los últimos años, las aplicaciones en los dispositivos móviles han provocado que el *phubbing* sea constante y que sea de lo más normal realizarlo aún desconociendo el término y sus consecuencias.

En el 2019 quedó demostrado en una investigación de Villalón-Hernández, llamada *Las aplicaciones (apps) como inductores al phubbing y su impacto en el aula*, que los alumnos de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, de la División Académica de Educación y Artes de cuatro licenciaturas como lo son la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Idiomas, Comunicación y Gestión y Promoción de la Cultura, realizan *phubbing* mientras están en clase presencial.

Phubbing es un fenómeno que fue denominado por Alex Haigh en el año 2007, que dicho neologismo describe *phone* por teléfono y *snubbing* la acción de ignorar a alguien que esté haciéndole compañía o de frente por preferir hacer uso del dispositivo móvil. (Villalón-Hernández, 2019, p.37).

La Asociación de Internet.MX (2021) en el *16° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2020*, brinda datos nacionales donde confirma que los jóvenes de 18 a 24 años ocupan el tercer lugar del perfil internauta con un 16%, de 25 a 34 años un 21%. Durante la contingencia, el 45% de los usuarios de internet en México tuvieron que aumentar su adopción tecnológica. El promedio diario de conexión es de 8 horas, 57 minutos. El *smartphone* es el dispositivo de mayor conexión con un 91%, el acceso a las redes sociales subió un 7% a un 89% y se mantienen en el ranking

Whatsaap, Facebook, YouTube, Instagram y Twitter. El estudio en línea fue de un 57%.

Carabal-Montagud, et. al (2017) publican referenciando la adicción que existe por parte de los discentes:

los dispositivos móviles forman parte de nuestro sistema social actual. Para el alumnado, en el siglo XXI, estar conectado, de manera ininterrumpida, con los estímulos provenientes de las redes sociales, es la realidad a la que nos enfrentamos en las aulas universitarias. En ocasiones no basta con tratar de conseguir que éstos dejen de lado la atención a las notificaciones, que reciben a través de las diferentes *apps* que tienen instaladas en su dispositivo. El problema es más complejo, dado que la nomofobia -o adicción al teléfono móviles-, según los expertos, uno de los trastornos que padece más del 50% de la población. Solamente analizando este dato podremos entender la magnitud de la realidad a la cual nos enfrentamos cada día en las aulas. (p.110).

Universia (2019) publicó que en Colombia se realizó un estudio que buscaba conocer el impacto académico de la adicción al móvil, donde se analizó el comportamiento de 462 alumnos y como resultado se obtuvo que el 42.6% ocupa el móvil para realizar tareas o estudiar, a su vez el 83.7% señaló dedicar poco tiempo a su preparación académica, y demasiado al uso de las redes sociales o diferentes funciones del móvil.

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.

Estas anteriores referencias nos demuestran que la tecnología a través de las aplicaciones móviles generan cambios y comportamientos en los seres humanos.

Llevándolo al ámbito de la educación, estas nuevas conductas afectan las diferentes esferas de la vida del alumno, al no saber si el estar inmerso en dichas aplicaciones le hacen un bien o le perjudican académicamente.

1.2 Antecedentes

Es cierto que actualmente, a la generación de universitarios no se les puede sacar del contexto tecnológico, ya que el hacer uso de los dispositivos móviles funcionan tanto como herramienta académica, como de comunicación, volviéndose parte del día a día.

Los alumnos suelen portar su celular la mayor parte del tiempo y acuden con ellos a todos lados, incluyendo las aulas.

Un profesor uruguayo al ver a sus alumnos inmersos en sus dispositivos móviles y no prestar atención a su clase, quiso verificar que si al menos, no le brindaban el interés, pudieran acertar a las preguntas de conocimiento general que les cuestionó, sin embargo, la frustración lo envolvió al no obtener respuestas asertivas, situación que causó su renuncia (Haberkorn, 2015).

Los docentes de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco también tienen experiencias al respecto, manifestando lo siguiente al cuestionarles que si en sus clases virtuales o presenciales los alumnos hacen uso de los celulares. Evidenciando que el *phubbing* es una acción que ocurre en las aulas de clases de la universidad:

PU1: *En ocasiones he evidenciado esa situación porque algunos no ponen atención en el momento que se les pide que intervengan o porque han ocurrido incidentes en los que es visible que están utilizando redes sociales.*

PU2: *Definitivamente son un distractor a pesar de que algunos lo utilizan como su medio para acceder a las clases, es notorio que muchos no están al 100% en la sesión.*

PU3: *Es una problemática social, cultural y educativa porque falta que el alumno asuma un compromiso con él mismo, con el proceso de aprendizaje y con el contexto social al no respetar las normas de comportamiento.*

PU4: *Me siento preocupada porque es una situación latente en todos los niveles educativos aun cuando ya trabajamos con adultos, no logran dimensionar el impacto negativo que tiene, que no aprovechen las herramientas tecnológicas para su formación y sean éstas un distractor.*

Como se observa, los alumnos de DAEA son *phubbers*; es decir, hacen *phubbing* al estar conectados en su dispositivo móvil, con la presencia de alguien más en el aula, durante la clase, mientras el docente está frente a ellos, o también con los mismos compañeros (Villalón-Hernández, 2019).

Situación que es necesario explorar para poder generar alternativas que promuevan la mejora de la problemática mencionada, porque a pesar de que algunos estudiantes tienen conocimiento del uso excesivo con el dispositivo y que debe ser utilizado con moderación, para ellos se ha convertido en una adicción que incluso conlleva afectaciones interpersonales con compañeros y profesores.

Aunado a ello, se ve afectada su preparación académica porque esta dispersión ocasiona procrastinación, o, que dejen de realizar por completo tareas en casa y escuela. Las consecuencias físicas como el insomnio, o somáticas como dolores de

cabeza, debido a esta problemática, en ocasiones es desconocida de que pueden provenir de este acto abusivo.

Los alumnos constantemente se sienten atraídos hacia el dispositivo móvil y hacen uso del mismo con curiosidad e impaciencia, y, mientras que el que espera la atención es ignorado, en ocasiones se ve en la necesidad de realizar *phubbing* también.

Se ha encontrado como problema que, dentro de las clases presenciales los alumnos, al sentirse aburridos buscan entretenerse en distintas aplicaciones (*apps*) como *Facebook*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Google*, *Youtube*, entre otras, sin lograr disminuir este impulso por sí solos, Villalón-Hernández (2019) dentro de los resultados de su investigación presenta lo siguiente:

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. (p.74).

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. (p.75)

Como consecuencia se da una desatención por parte de los alumnos a las actividades y explicaciones que se realizan dentro del aula y en clases virtuales, “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.” (Villalón-Hernández, 2019, p.74).

De igual forma mencionan que el profesor no les llaman la atención, sin embargo, se demostró que más de la mitad del porcentaje con un 57% de los alumnos que se

tomaron como muestra en esta investigación, realizan *phubbing* en el aula, durante la clase, a continuación algunos de los argumentos de los mismos, Villalón-Hernández (2019, p.70) :

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 checamos 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”

Ahora bien, este fenómeno, no sólo ha sido detectado dentro de las clases presenciales, también en la virtualidad, el *phubbing* es una acción que los estudiantes realizan independientemente de la modalidad educativa en la que se encuentren, por ello se ha decidido encontrar una solución para esta problemática que se suscita con frecuencia.

1.3 Planteamiento del problema

Con la nueva modalidad, *Escuela desde casa*, llevando las clases virtualmente a través de diferentes aplicaciones y con el uso necesario de *Internet* (esto debido a el resguardo y protección de la humanidad, por la pandemia que surgió por el COVID-19) también está sucediendo esta conducta de desaire, llevando a los alumnos de DAEA a realizar *phubbing* mientras el profesor explica o expone su clase ya que los mismos alumnos, suelen distraerse al estar enviando mensajes a través del *WhatsApp*,

comentando las distintas prácticas ajenas a la asignatura, mismas que realizan durante la clase. Por supuesto que, es necesario desarrollar la técnica e instrumento pertinente para conocer si demás alumnos de distintas clases virtuales, hacen *phubbing* durante sus clases virtuales y conocer qué razones los lleva a ejecutarlo.

Existe la preocupación de competir contra este mundo virtual en el cual se sumergen los alumnos pero no descartando que estas herramientas tecnológicas estén fuera de sus vidas, sino que si se apropian ya de ellos, que tengan un fin benéfico para su aprendizaje, como docentes buscar implementar estrategias que lo apoyen, Díaz-Barriga (2013) lo confirma:

Las TIC responden a lo que se denomina la era de la información, son una ventana al cúmulo de conocimientos globales; pero la información que se obtiene a través de las TIC en estricto sentido no es conocimiento, sino que es necesario realizar una serie de estrategias para que el sujeto desarrolle la capacidad de identificar informaciones que sean rigurosas y realice una interacción con esa información que le permita reconstruirla en procesos internos que sólo él puede realizar. (p.5).

Asimismo, como se implementó en algún momento de la historia la educación para la sustentabilidad y la educación sexual, también es necesaria una educación tecnológica, que sean aprovechados estos dispositivos y utilizados como herramientas didácticas para que, la atención hacia éstos aparatos, sea parte del aprendizaje dentro de las aulas.

Capítulo 2. Diagnóstico

2.1 Objetivos

Objetivo general

- Encontrar las causas que propicien a los alumnos de DAEA realizar *phubbing* durante sus clases virtuales.

Objetivos específicos

- Conocer las aplicaciones en las que los alumnos se distraen con mayor frecuencia durante sus clases virtuales.
- Identificar desde la perspectiva de los estudiantes las aplicaciones mayormente utilizadas por los profesores que les han impartido clases.
- Conocer qué aplicaciones utilizan para realizar actividades académicas sin que el profesor solicite el uso de éstas.
- Explorar si tienen conocimiento acerca del *phubbing*.

Para el desarrollo de este trabajo, en la fase de diagnóstico se pretende aplicar un cuestionario a los estudiantes de la DAEA mediante grupos de enfoque, con la finalidad de recabar información que nos permita desarrollar estrategias de intervención para brindar atención a la problemática a partir de los propios *phubbers*, los discentes.

Realizar esta propuesta de intervención va a permitir, aportar al docente estrategias de enseñanza-aprendizaje donde se ocupen como herramientas didácticas distintas aplicaciones, como redes sociales, o plataformas *online* las cuales generen acción,

participación, comentarios o aportaciones dentro de las clases presenciales o virtuales, ya que estaría el alumno sumergiéndose en un contexto familiar al hacer uso de éstas.

Asimismo, al utilizar las aplicaciones con fines didácticos se estarían llevando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC), es decir, de las TIC a las TAC, beneficiando al educador y al educando durante los procesos de enseñanza y aprendizaje, porque:

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 (Granados et. al, 2014, p. 290).

Los discursos actuales señalan que en la sociedad del conocimiento es necesario que los estudiantes aprendan a gestionar la información, esto coloca a los profesores como los encargados de compartir con los discentes en turno, acerca del fenómeno y que en las próximas generaciones se siga estudiando y divulgando para que más personas conozcan acerca del *phubbing*, para sembrar conciencia de que todo en exceso es malo.

Las instituciones educativas tienen en su seno a las generaciones actuales, los nativos digitales, jóvenes para quienes el uso de dispositivos móviles es parte de su cotidianidad, hay quienes siguen leyendo de la hoja impresa y otros que prefieren adquirir saberes escuchando un audiolibro, trabajan con la tecnología y se adaptan naturalmente a ella.

Es común buscar en la tecnología estrategias didácticas para estudiantes que cuando no tienen claro cierto tema, recurren a tutoriales en plataformas como *YouTube* o *Facebook*, por citar ejemplos, si los jóvenes adquieren ese aprendizaje invisible y suelen pasar un tiempo elevado en las redes sociales, ¿por qué no hacer uso de las mismas?

Phubbing, este término que desde su origen es de aflicción, puede transformarse en el aula y darle un significado de mejora, sí, en vez de que se genere distracción, utilizar las aplicaciones como herramientas didácticas durante las clases y con ello, exista aprendizaje que obtendrá a través de éstas.

En la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco es el primer trabajo que se desarrolla y que pretende disminuir el *phubbing* en el aula. Siendo pertinente abrir este canal de estudio sobre la problemática del *phubbing* en el contexto áulico y hacerlo útil para el aprendizaje del estudiante, y así con sus resultados poder traer aliento al docente.

2.2 Metodología para el diagnóstico

Este trabajo corresponde al enfoque cualitativo, por ello se realiza esta investigación, para conocer las condiciones de los sujetos en los que se intervendrá, conocer si existe en ellos el problema, y con base en los resultados diseñar la intervención.

Phubbing se considera que tiene un alcance de estudio exploratorio-descriptivo, exploratorio porque “se emplean cuando el objetivo consiste en examinar un tema poco estudiado o novedoso” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.91), mientras que los del tipo descriptivo buscan “especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe la tendencia de un grupo o población” (Hernández, et al., p.92).

En cuanto a la fase del diagnóstico como infraestructura se empleará la plataforma de *Teams* por ser la plataforma institucional (ya que todos los estudiantes cuentan con el

acceso a ésta) y es utilizada debido a la condición actual por la pandemia de COVID-19.

La población que será el objeto de estudio para conocer los objetivos anteriormente expuestos, son los alumnos de la División Académica de Educación y Artes, de las licenciaturas de Comunicación, Ciencias de la Educación e Idiomas.

Como recurso tecnológico aparte de utilizar *Teams*, *Canva* y correo electrónico, se recurrirá a redes sociales como: *WhatsApp*, *Facebook*, *Messenger*, *TikTok*, *Instagram*, *Twitter*, *YouTube*, y se invitará a los alumnos a participar voluntariamente en el proyecto, también, como recurso humano, se solicitará a docentes el favor de realizar la invitación con sus alumnos tutorados a través de un link para la unión a un grupo de *WhatsApp* e informarles la fecha y hora en que se realizaría dicha participación, esto, con el fin de no perder contacto con los participantes después del diagnóstico.

Como técnica de investigación para el diagnóstico utilizaremos el grupo de enfoque con los alumnos voluntarios, pretendiendo sean 2 grupos, cada grupo de entre 8 a 10 participantes, en tiempo, cada grupo de enfoque se llevará un aproximado de 2 horas.

La página web de Innovación Educativa en el Tecnológico de Monterrey (2020), describe lo siguiente acerca de los grupos de enfoque, confirman que en éstos, se puede extraer la información necesaria y por eso se ha decidido utilizarlo como técnica para recolectar información por parte de los alumnos:

También llamados sesiones en profundidad o grupos focales. Es un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los participantes, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos. Facilita la discusión y activa a los participantes a comentar y opinar aún en aquellos temas que se consideran como tabú o difíciles de tocar. Los grupos de enfoque son positivos cuando todos los miembros intervienen y se evita que uno de los participantes guíe la discusión.

Asimismo, no sólo el objetivo del grupo de enfoque es recopilar la información, sino que también, los participantes del grupo de enfoque lleven consigo un aprendizaje, tal como lo señala Innovación Educativa en el Tecnológico de Monterrey “Propósito educativo: Dentro de los aprendizajes que fomenta se encuentran los siguientes: Escucha activa, Análisis, Modelos de significación social, Comunicación asertiva, Perspectiva holística, Método inductivo, Razonamiento, Comunicación, Inteligencia social y Autoconocimiento y gestión” (2020).

Para aplicar en el grupo de enfoque, se desarrolla como instrumento un cuestionario de elaboración propia con preguntas semiestructuradas que tiene como objetivo : Conocer las causas por la que los alumnos realizan *phubbing* durante sus clases virtuales; las aplicaciones que les generan distracciones, así como las de su preferencia, gusto personal y gusto escolar; también, cómo aprendieron para hacer uso de las mismas.

De acuerdo con Corral (2010), que retoma a Malhotra (1997), detalla que uno los tres objetivos específicos del cuestionario es “minimizar el error de respuesta, adaptando las preguntas al informante y en un formato o escala que no se preste a confusión al responder.” (p.156).

Asimismo, los datos que se recolecten en el grupo de enfoque, mediante el instrumento, serán elementos que funjan como ejes problematizadores de la estrategia de intervención a diseñar. Cabe recalcar que, cada participante, permanecerá bajo confidencialidad.

Figura 1

Instrumento de recolección de datos



Universidad Juárez Autónoma de Tabasco
División Académica de Educación y Artes

Maestría en Intervención e Innovación de la Práctica Educativa

Grupo de enfoque

Con la finalidad de conocer la opinión de los alumnos de DAEA, para recabar información cualitativa y pertinente para el Proyecto de Intervención ***Intervención pedagógica en favor del aprendizaje haciendo uso de distintas aplicaciones para evitar el phubbing virtual*** de la Maestría en Intervención e Innovación de la Práctica Educativa, se presenta una serie de preguntas semiestructuradas para llevar a cabo en la técnica de grupo de enfoque.

Objetivo del cuestionario: Conocer las causas por la que los alumnos realizan ***phubbing*** durante sus clases virtuales; las aplicaciones que les generan distracciones, así como las de su preferencia, gusto personal y gusto escolar; también, cómo aprendieron para hacer uso de las mismas.

Cabe recalcar lo siguiente: se solicita que conteste con **sinceridad**. La información que proporcione será **confidencial** y servirá para realizar un estudio dentro de la División Académica de Educación y Artes. Se pedirán datos personales como: licenciatura, edad, semestre y sexo.

Las aplicaciones

1. Define brevemente qué es una aplicación (*app*) y su finalidad
2. Hablando de ser autodidacta ¿te gusta trabajar con aplicaciones para tu aprendizaje?
3. ¿Cómo has aprendido a utilizar las distintas aplicaciones de tu dispositivo móvil?
4. ¿Te agrada cuando el profesor o profesora trabajan en la clase con aplicaciones, por qué?
5. ¿Qué tipo de actividades realizan con las aplicaciones? ¿Te gusta?
6. ¿Crees obtener aprendizaje al realizar las actividades mediante aplicaciones móviles? ¿por qué?

7. ¿Cuál o cuáles aplicaciones utilizan más los profesores?
8. ¿Cuál o cuáles aplicaciones te gustaría que el profesor eliminara de la enseñanza?
9. ¿Qué aplicación o aplicaciones te gustaría que introdujera el profesor para tu enseñanza?
10. ¿Cuáles son tus aplicaciones favoritas?
11. ¿Cuáles son las aplicaciones que más utilizas?
12. ¿Te gustaría que se desarrollaran en tus clases virtuales y no virtuales estrategias didácticas con las aplicaciones de tu preferencia?
13. ¿Te gustaría asistir a un taller virtual donde utilices las aplicaciones de tu gusto o preferencia?

Phubbing virtual escolar

14. ¿En tus clases virtuales el profesor exige aperturar la cámara durante sus clases?
15. ¿Cuándo tomas clases en línea te gusta aperturar tu cámara? ¿Por qué?
16. ¿Al estar en tu clase virtual, el profesor permite el uso de otros dispositivos móviles durante su clase (celular, tableta, laptop, etc.)?
17. ¿Te distraes durante las clases virtuales en los distintos dispositivos móviles (celular, tableta, laptop, etc.)?
18. ¿Has ignorado a tu profesor o compañeros durante tu clase virtual por estar haciendo uso de alguna aplicación?
19. ¿Cuál es la aplicación/aplicaciones en la que más te distraes al estar tomando tu clase virtual?
20. ¿Te ha llamado la atención el profesor por hacer uso de tus dispositivos móviles sin su autorización?
21. ¿En qué te distraes? ¿Por qué?
22. ¿Cuándo reconoces que estás distraído o no estás poniendo atención?
23. ¿Has tenido alguna experiencia negativa o positiva en tu clase virtual al hacer uso de distintos dispositivos móviles?
24. ¿En qué asignatura te distraes más en aplicaciones y por qué crees que suceda?
25. ¿Conoces el término *phubbing*?
26. ¿Qué propones para combatirlo?

Comentarios:

Nota. Este instrumento es de elaboración propia y fue la guía en los tres grupos de enfoque que se efectuaron.

2.3 Resultados Obtenidos del Grupo de Enfoque

Se pretendían realizar dos grupos de enfoque de 8 a 10 participantes como máximo, sin embargo, por cuestiones de horarios no coincidían. Se les brindó la opción de tres horarios, cada enfoque con una duración aproximada de dos horas, como se había acordado y así se logró.

En el primer grupo de enfoque hubo 4 participantes; el segundo fueron 5 y en el tercero 7.

A los estudiantes se les invitó a asistir a los grupos de enfoque de manera voluntaria, invitación realizada por docentes de las distintas licenciaturas de DAEA, algunos de ellos tutorados de los mismos profesores que les compartieron la invitación, la cual se hizo por medio de un grupo de *WhatsApp* y un link que les direccionaba al mismo.

Fueron 16 estudiantes los participantes y todos de la Licenciatura en Ciencias de la Educación.

Se omitieron los nombres y se les asignaron palabras cortas, para referirlos.

Las instrucciones que se les dieron al participar era brindar sus datos como edad, semestre y licenciatura, al ser videollamada mediante *Teams*, el dato del sexo ya no fue necesario.

Quedó en claro que ellos podrían emitir sus opiniones ante las preguntas semiestructuradas sin ser obligados a responderlas, que se sintieran cómodos, si tenían alguna confusión con alguna de las mismas, no dudaran en preguntar; también se les comentó el objetivo del grupo de enfoque y la privacidad del mismo.

Se referirá a las preguntas como "P" más el número correspondiente, ejemplo, Pregunta 4 = P4.

Figura 2

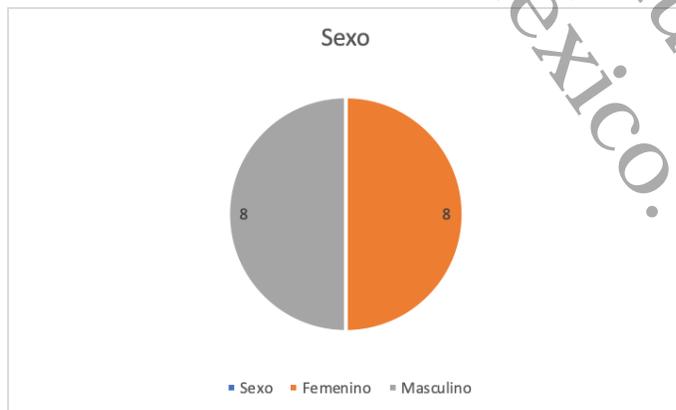
Datos de los participantes

Participante	Semestre	Edad	Sexo
Jaz	4	19	Femenino
Mar	6	20	Femenino
Mau	6	24	Masculino
Ma Jes	8	26	Femenino
Car	6	20	Masculino
Jos	6	20	Masculino
Man	4	20	Masculino
Liz	1	18	Femenino
Ale	4	19	Masculino
Sar	6	20	Femenino
Est	6	20	Femenino
Lu	6	20	Masculino
Jua	6	20	Masculino
Cin	6	20	Femenino
Ara	6	20	Femenino
Vic	4	26	Masculino

Nota. Fueron 16 participantes en total.

Figura 3

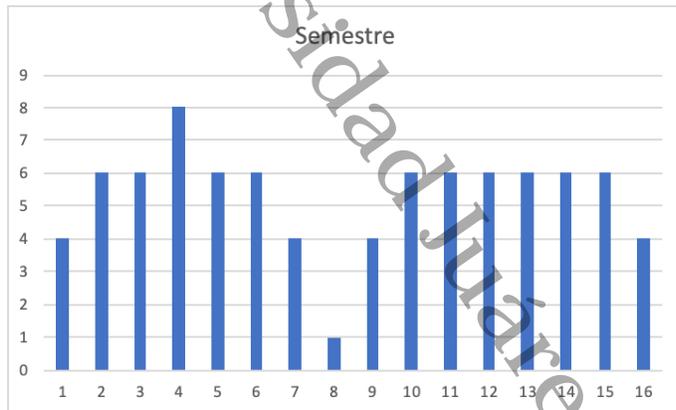
Sexo de los participantes



Nota. La mitad de los participantes eran del sexo masculino, por consiguiente la otra mitad del sexo femenino.

Figura 4

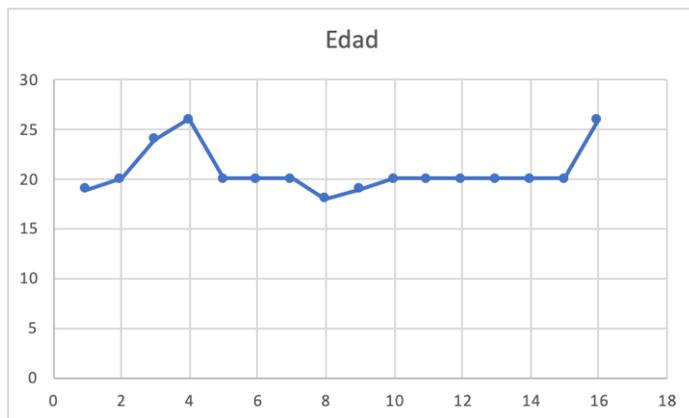
Semestre que cursan los participantes



Nota. La mayoría de los alumnos cursan el sexto semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Educación.

Figura 5

Edades de los participantes



Nota. La edad que más se repitió fue la de 20 años con 10 participantes.

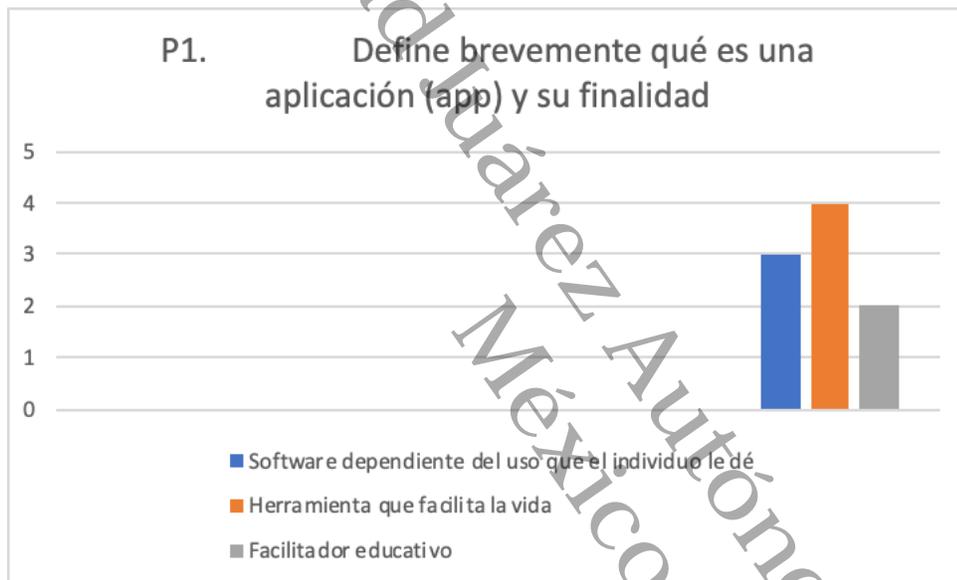
El cuestionario de preguntas semiestructuradas de elaboración propia que se aplicó, fue dividido en dos secciones como anteriormente se había visto, una sección fue de **Aplicaciones** y otra se tituló **Phubbing virtual escolar**.

Parte 1

Aplicaciones:

Figura 6

Perspectiva de aplicación



Nota. En la P1, participaron 9 alumnos, los cuales emitieron respuestas similares, por ello se seccionó como se indica, teniendo como mayoría con 4, la opinión de que una aplicación es una herramienta que facilita la vida del ser humano.

Ale: OK pues yo creo que una aplicación como tal es una clase de software y bueno su función yo creo que dependiendo del tipo de aplicación puede variar esa función por ejemplo la redes sociales pues eso de conectarnos y compartir lo que hacemos con otras personas.

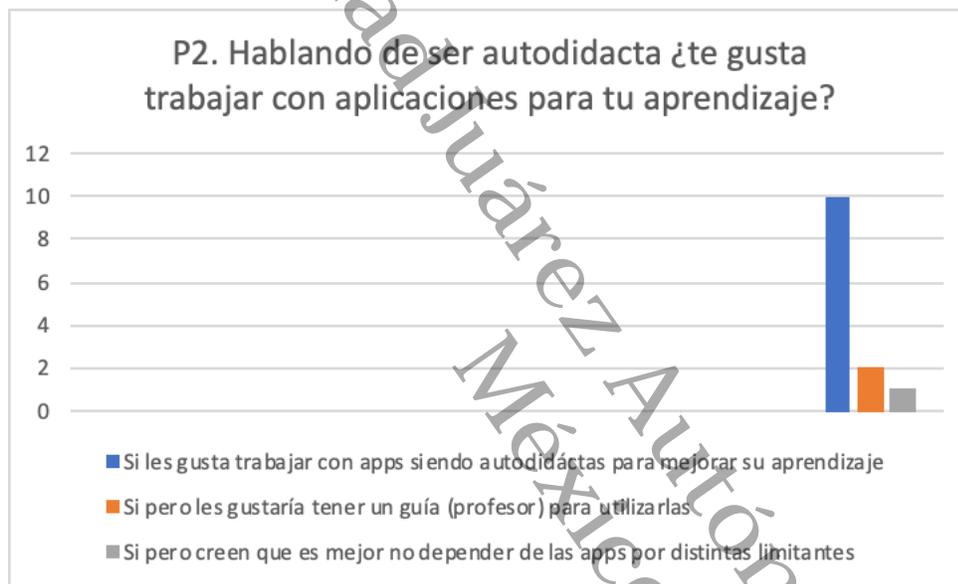
Mau: De hecho es una herramienta, viene establecido de herramienta como las herramientas, el martillo, y todo eso, es realmente una herramienta que nos facilita la vida, ahorita estaba mencionando el código QR, las del banco, es algo que ya no tenemos que ir al banco sino que ya hacemos los movimientos en el teléfono, o cualquier herramienta que sea digital o sea de medio uso del celular o tableta se considera una herramienta digital para facilitar la vida del ser humano.

Liz: Creo que una aplicación es un facilitador podría decirse algunos pueden ser para facilitador educativo o también en el ámbito de qué también podría ser para

entretenimiento sus funciones varían bastante que se utilizan para diversas cosas incluso para aprender no se cultura de hecho es algo que estoy viendo ahorita en mi primer semestre con un maestro, ese tipo de aplicaciones que se utilizan más en el ámbito académico y que utilizan dinámicas y pues es todo

Figura 7

Gusto de trabajar con apps



Nota. A todos los participantes les agrada el ser autodidactas, sin embargo, hay unos que prefieren tener como guía a un profesor al usar una nueva aplicación.

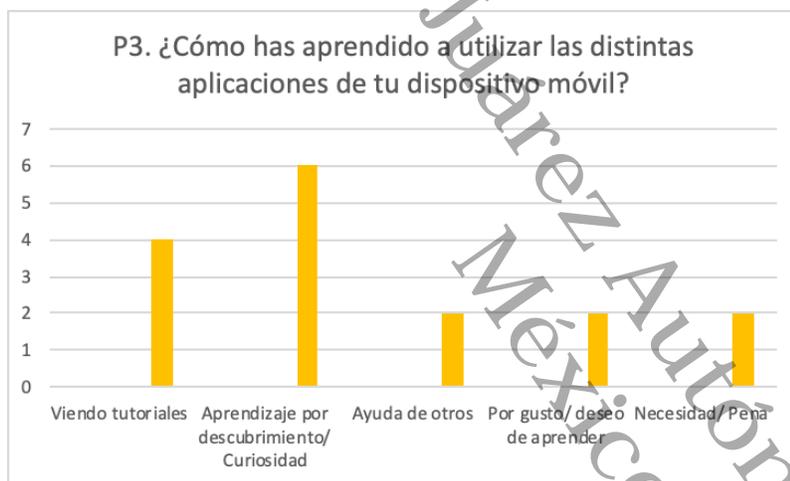
Mar: *si, la verdad que son una herramienta fundamental que básicamente hoy en día son partes de nuestras vidas, de cierta manera en un inicio no me gustaba pero pues hoy en día sabemos que por pandemia tuvo que cambiar todo, me empezaron a gustar porque son más prácticas, más flexibles, muy didactas y nos ayudan a comprender mejor y tener un proceso de aprendizaje un poco más eficiente, por eso es que me gusta trabajar con las aplicaciones.*

Jua: *en lo personal, me gusta mucho trabajar con cualquier aplicación, porque estamos viviendo en una sociedad donde las grandes tecnologías nos están invadiendo día con día, así que muchas veces aunque no queramos tenemos que adentrarnos a este mundo, porque si queremos sobresalir en el estudio tenemos que hacer uso de cualquier aplicación siento que nos debe de gustar aprender de las apps para que pueda facilitar más nuestras vidas.*

Lu: yo tengo dos respuestas, sí y no. Si me gustan porque de alguna u otra manera al ser nosotros licenciados en Ciencias de la Educación debemos ser siempre cada vez más autónomos y a través de estos medios aprenderemos a serlo, pero no me gusta porque al menos a mi me gusta tener un referente de un profesor de alguien que te vaya guiando y te pueda hacer observaciones, es como todo, hay ventajas y desventajas.

Figura 8

Cómo aprendieron a usar apps



Nota. La razón de que los alumnos aprendan siendo autodidactas lo mencionan al decir que la mayor parte de las veces es por la curiosidad.

Ma Jes: en mi caso, viendo tutoriales, básicamente a bases de tutoriales, por que cursos pues no, porque por ejemplo, si nos vamos a teams, no nos dieron un curso antes de, inclusive hasta los maestros o sea cuando se inició esto ni siquiera sabían utilizar la plataforma, como consiguiente la mayor parte de nosotros aprendimos viendo tutoriales.

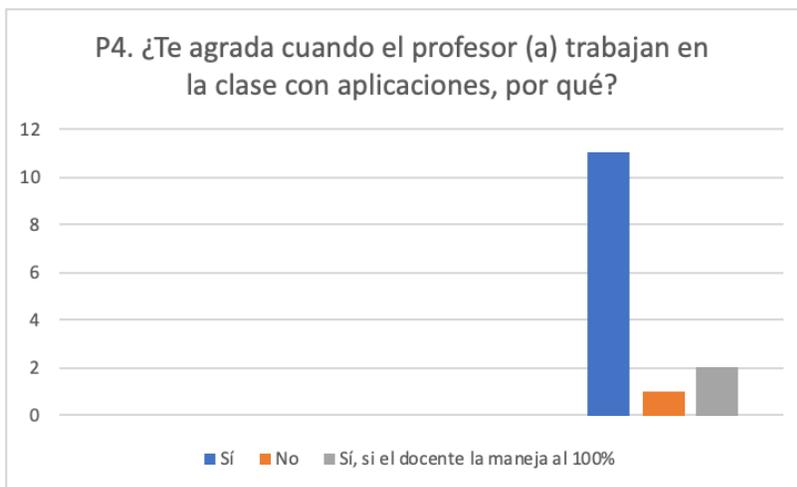
Mau: pues en realidad, igual contestando la pregunta anterior, pues yo soy de otra generación a la de ellos, el típico dicho, la curiosidad mató al gato, era curioseando, le picaba aquí y allá de hecho en Facebook se me fueron varias publicaciones por lo mismo. y averiguaba cada punto aun así, habiendo nueva actualización, lo tenía en el celular y le picaba a los puntos, igual en Instagram, fotos, toques, y algo importante que entre la sociedad, ya entre amigos te vas ayudando, oye que como puedo resaltar la foto que tienes en tu insta y te dicen, mira que le das aquí y te metes acá y le picas aquí y pues ya es como un intercambio de información y así es como lo he aprendido.

Car: eh por ejemplo cuando voy a usar una aplicación nueva siempre hay alguien que te la recomienda y empiezas interactuar y por ti solo pero el otro te dice no aprietele de aquí y aquí puedes encontrar esto y así pues de esa forma pues es una opción para aprender y otra vez por ejemplo los maestros nos dicen le recomiendo esa aplicación esto y esto y a veces no sabemos no sé usarla nunca la escuchado y pues a veces los maestros otro explican y pues uno tiene que buscar en Internet como se usa y pues como nuestra generación somos muy creativos no se nos adaptamos no todos pero nos la gran mayoría nos adaptamos no sabemos adaptar y pues de esa forma puedo aprender a usar una aplicación con lo que ya se usar descubrir nuevas cosas que no sabía de esa aplicación por ejemplo lo que yo tenía desde años descargado en mi celular a veces surgen nuevas cosas que no sabía antes.

Sar: yo por curiosidad y al mismo tiempo por necesidad. Por curiosidad porque como yo mencionaba hay ciertas aplicaciones que son muy interactivas que tienen distintas herramientas o funciones que se te hacen llamativas para ver qué logras al final para ver qué es lo que hacen que no y por necesidad puesto que voy a retomar un ejemplo, el semestre pasado tenía que editar un video y yo normalmente tenía una aplicación en mi computadora pero para esto no podía editar el video en la computadora y pues tuve que buscar en redes sociales, en google cuáles eran las apps que se me hicieran fáciles para manipularlas y tuve que bajar una app en el teléfono y yo nunca había utilizado una app para editar videos en el teléfono entonces creo que esta necesidad de hacer cosas creo que me ha llevado al uso de estas aplicaciones.

Figura 9

Agrado de trabajar con apps en clases



Nota. A la mayoría de los alumnos participantes les agrada que el profesor introduzca aplicaciones para su aprendizaje, sin embargo, dos alumnos mencionaron que sí, siempre y cuando el profesor tuviera conocimiento amplio de la aplicación.

Mau: como que si como que no porque a veces el maestro impone una aplicación pero igual él no la conoce al cien por ciento, entonces a veces yo he tenido casos, en segundo semestre hubo un maestro que tuvo que acudir a mi y me dijo que yo diera la clase, yo era el maestro de la clase y luego qué hago maestro, y me dijo, no tu checalo, y aprendí a utilizar movie maker, el cuál aprendí por videos y me pidió utilizarlo en I Mac por que en el centro de cómputo hay I Mac pero yo no sabía manejar el sistema operativo y pues en una noche me puse a investigar como era y tuve que prestar una I Mac y aprenderle, pero pues pienso que si un maestro va a imponer una aplicación al menos debe de conocerla y saberle, si me gusta pero cuando el maestro está preparado al menos al 50 o 60 por ciento, y ya en la clase lo descubrimos siendo creativos con la aplicación.

Man: personalmente a mi si me gusta que los profesores usen aplicaciones digitales como parte de la formación en clase ya que de alguna u otra forma nos permite interactuar con el resto de compañeros y que el profesor no solo se enfoque a compartir el contenido temático de la clase ya sea con un discurso y asimismo puede incluir a todos los participantes.

Figura 10

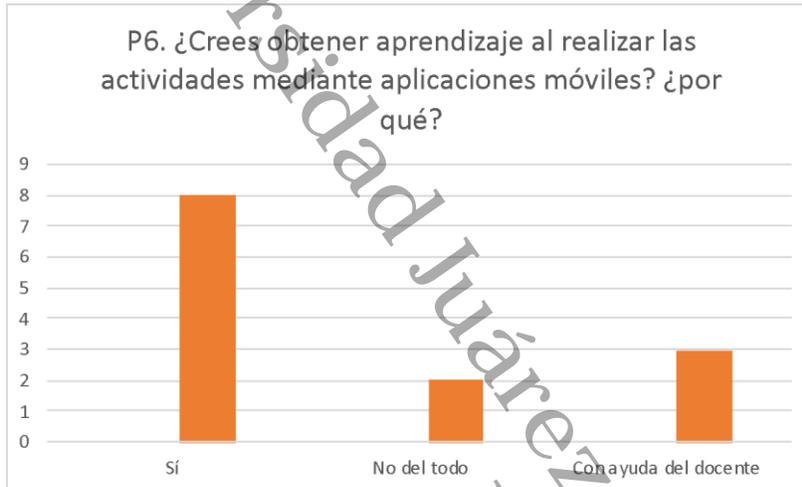
Actividades que realizan con apps en sus clases

Juegos de enseñanza	Mapas mentales
Test	Edición de videos
Quiz	Infografías
Exposiciones	Folletos
Visita a links	Notas periodísticas
Crear páginas	Cuestionarios
Editar fotos	Formularios
Planeaciones de clases	Exámenes
Mapas conceptuales	Evaluaciones
Líneas del tiempo	Organizadores gráficos

Nota. Esta figura es el resultado de la P5 ¿Qué tipo de actividades realizan con las aplicaciones?

Figura 11

Aprendizaje al realizar actividades mediante apps



Nota. La mayoría de los estudiantes consideraron que sí pueden obtener aprendizaje utilizando las apps.

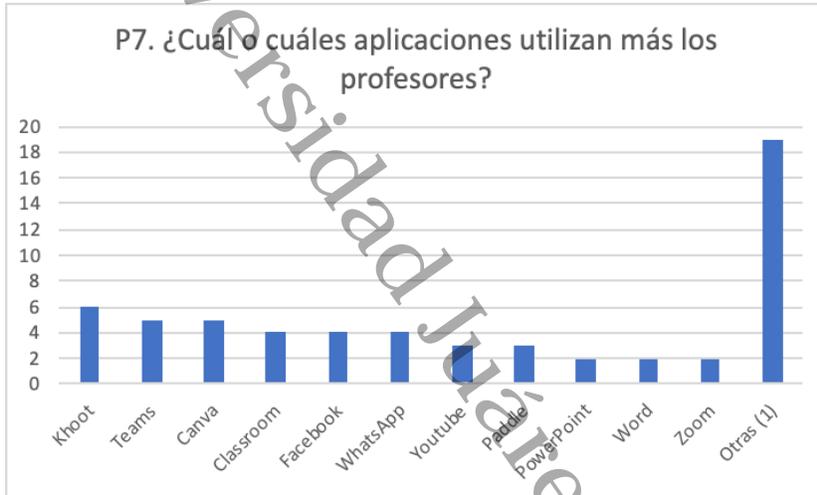
Ma Je: *yo digo que sería un aprendizaje muy vago, pero un aprendizaje como tal, no.*

Mar: *Considero que si por muy pequeño que sea, es un aprendizaje, como una maestra nos hizo hacer una encuesta por facebook e instagram y me sorprendió conocer las diferentes opiniones de ingenieros y diferentes carreras entonces me llevó a reflexionar y construí mi aprendizaje.*

Jos: *definitivamente si apoyan, ayudan a aprender, a generar nuestro aprendizaje pero así como el compañero lo comentó, si debemos que tener la guía de un de un profesor y necesidad de socialización, entonces no hay que perder de vista que son herramientas, instrumentos que contribuyen al aprendizaje pero no son lo primero, no darles todo el crédito.*

Figura 11

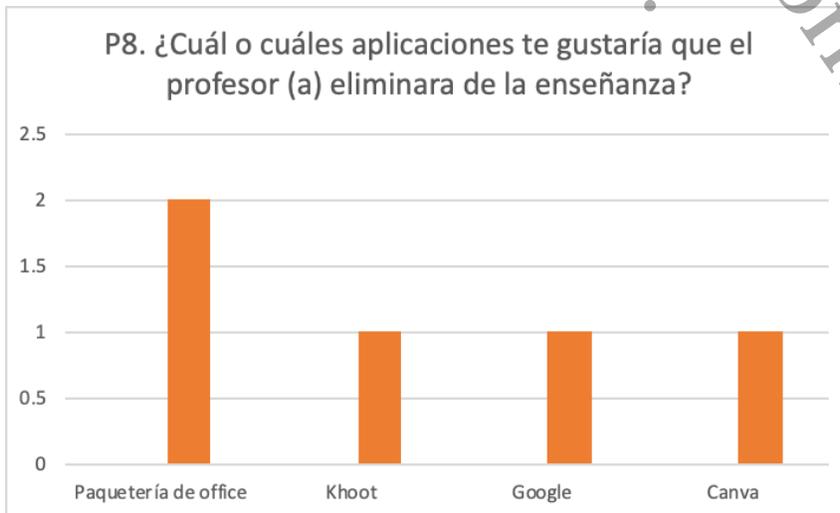
Apps de mayor uso por los profesores (as)



Nota. En la P7 los alumnos mencionaron otras con una sola mención como lo son : Cat Cut, Movie Maker, Host, Main Maple, Quizes, Google Forms, C map, Square Space, Adobe premier, Adobe photoshop, Instagram, Twitter, Mail, Drive, Excel, X main zeen, Main maple, e maice, In shot y Filgrid.

Figura 12

Eliminación de apps



Nota. En esta P8 los alumnos respondieron poco, porque les agrada que el profesor trabaje con aplicaciones, sin embargo, dos de ellos coincidieron en el punto que les gustaría que se eliminaran elementos de la paquetería de office, como word o excel, ya que consideran que hay mejores aplicaciones para trabajar exposiciones o presentar trabajos escritos.

Figura 13

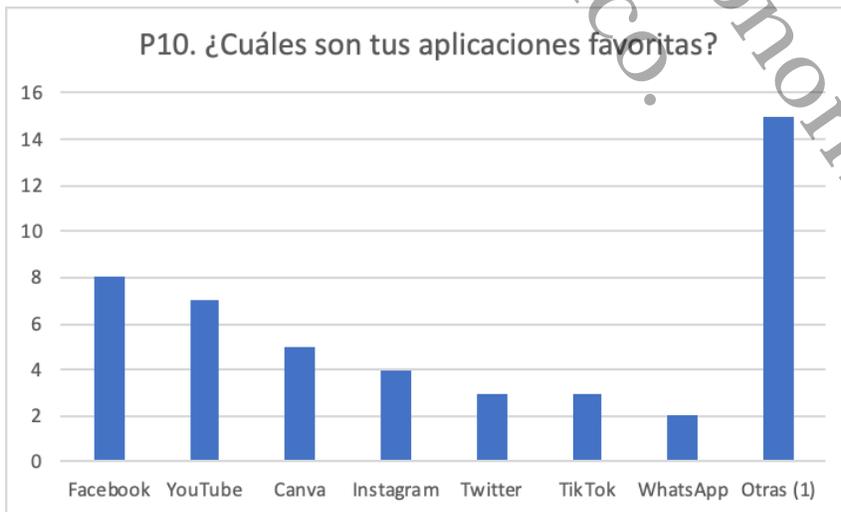
App que les gustaría que se introdujera



Nota. Los participantes de esta cuestión respondieron distintas apps, ninguna se repitió.

Figura 14

Apps Favoritas



Nota. La app más comentada fue Facebook.

Figura 15

Apps de mayor uso



Nota. Con las mismas menciones se encuentran Facebook, Whatsapp y YouTube, considerando que algunos estudiantes mencionaron en su respuesta una o más opciones.

La P12. ¿Te gustaría que se desarrollara en tus clases virtuales y presenciales estrategias didácticas con las aplicaciones de tu preferencia? Arrojó como resultado lo siguiente:

-Si les gustaría: 14

-No les gustaría: 0

Mau: *sería maravilloso.*

Car: *en lo personal claro de que si me gustaría, de hecho en tercer semestre me gustó mucho porque los maestros comenzaron a utilizar las aplicaciones, un maestro hizo paddle para evaluar al compañero en tiempo real y hacer comentarios y pues ya dije yo, debo de traer datos móviles porque luego decían, busqueme una noticia en google, una publicación en Facebook y así en tiempo real lo tienes que hacer.*

Cin: *en lo personal igual me gustaría que los docentes en su planeación introdujeran en su práctica didáctica las aplicaciones que más utilizamos nosotros porque esas aplicaciones nos van a ayudar a compartir con otros compañeros las experiencias y tener mayor colaboración y que sea favorable el transmitir a otras personas.*

A la P13. ¿Te gustaría asistir a un taller virtual donde utilices las aplicaciones de tu gusto o preferencia? la mayoría contestó:

-Sí: 13

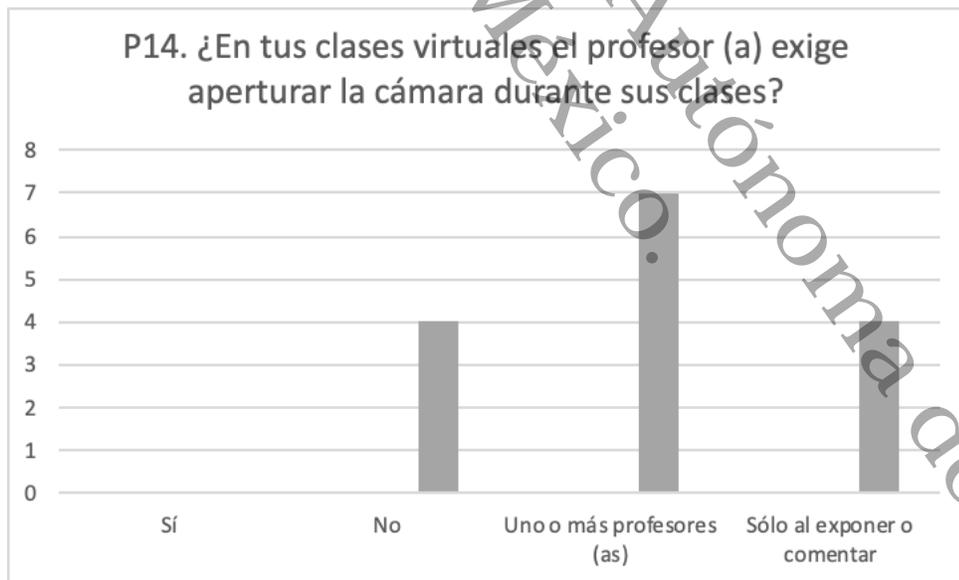
-No: 0

Jos: *si me gustaría, significa un reto bastante interesante. Si dije que me gusta utilizar aplicaciones y que sean para aprender entonces sí.*

Vic: *la verdad si estaría súper bien el taller para los alumnos, pero de igual manera para los docentes, porque hay docentes que a su mecha les cuesta trabajo pero sería el taller de mucha ayuda.*

Figura 16

Exigencia de cámara



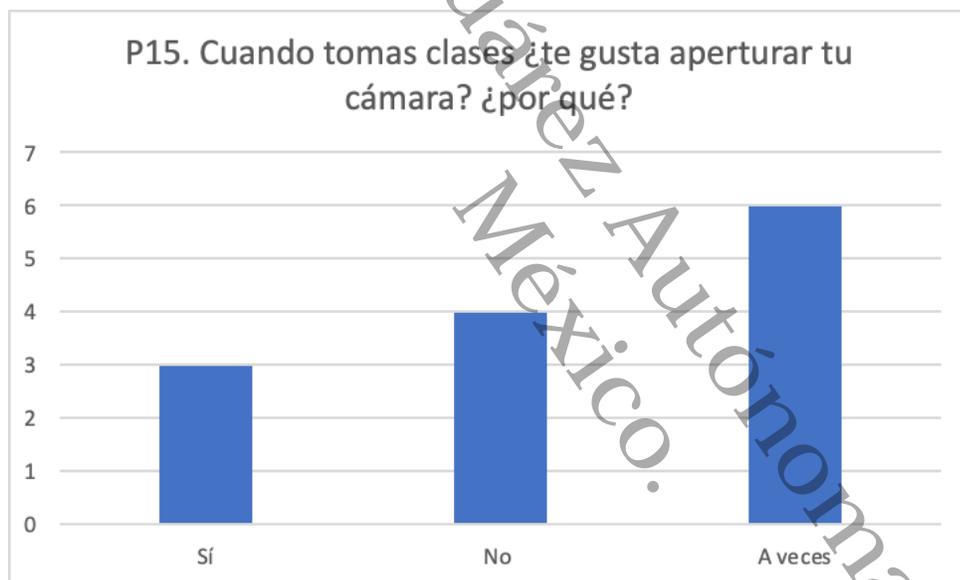
Nota. Son 7 alumnos los que mencionan la exigencia por parte del docente para la apertura de la cámara durante las clases virtuales.

Ma Je: *Si, un maestro, toma aperturar la cámara como asistencia y el que no la aperture baja dos puntos y eso no creo que deba ser lo correcto; Obviamente en casa no tenemos a veces un lugar adecuado para tomar las clases y el maestro debería de tener consideración y no tratarnos de esa forma.*

Mar: a nosotros hasta el momento todos los profesores no nos han exigido aperturar la cámara pero en ciertas ocasiones yo las he encendido pero no hay esa obligatoriedad.

Cin: de la misma manera, pues los maestros desde un inicio pues no nos exigen o sólo nos dan algunos lineamientos o sólo cuando hay exámenes o exposiciones orales ahí si es conveniente encender la cámara pero pues no en todas las clases.

Figura 17
Gusto por tener cámara abierta



Nota. El gusto por aperturar cámara no es tan frecuente, ya que ellos sienten incomodidad, violación a su privacidad o temor de no verse presentables ante los demás.

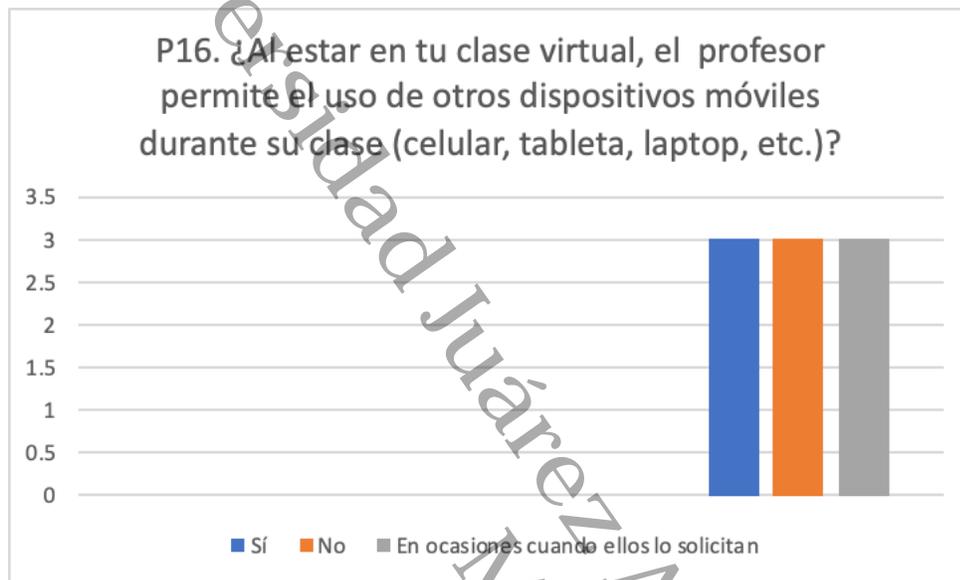
Liz: a veces sí porque pues en término medio a veces si me gustan las expresiones y dar a entender con los expresiones lo que quiero decir si me gusta y en otras ocasiones no, porque hay maestros que intimidan y bloquean al momento de estarnos viendo cámara con cámara, en cierta forma sí y no.

Lu: pues a mi no me molesta tanto la verdad pero llega el punto o momento donde me siento observado y siento que hay alguien ahí observando siento que aunque la profesora esté hablando los compañeros son los que tienen los ojos puestos en mi y pues es incómodo al final.

Sar: tampoco no me gusta, siento que invaden mi privacidad.

Figura 18

Permiso para uso de dispositivos durante clase



Nota. Depende del profesor es que se permite el uso de dispositivos.

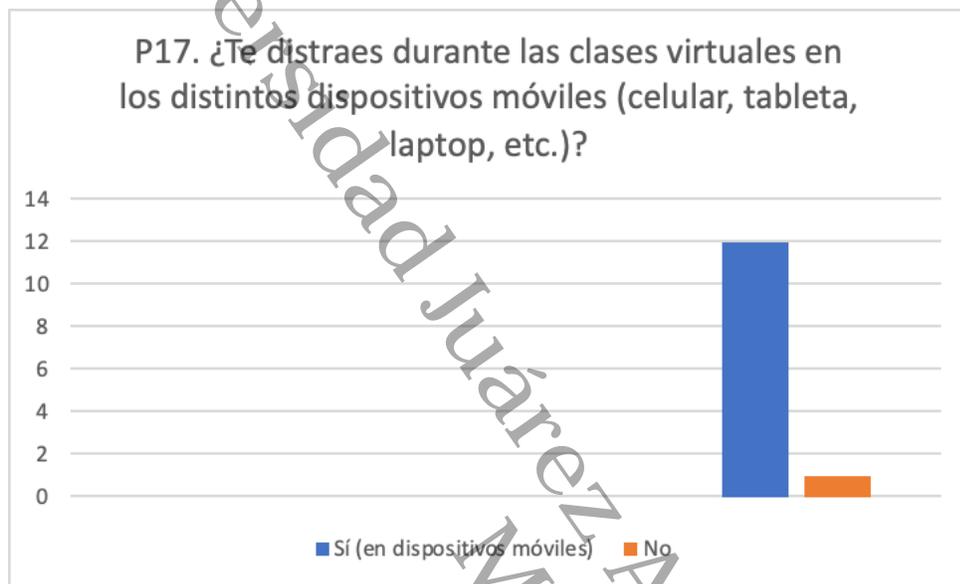
Ma Je: *a mi si me ha tocado profesores que me han dicho que si vamos a estar tomando la clase no estemos haciendo uso de otros dispositivos porque eso es una distracción y pues ya también de nosotros depende si queremos poner atención o no a la clase, pero por lo regular no debería de ser eso porque se supone que estamos en clases y deberíamos de tener ese respeto.*

Liz: *la mayoría nos dice que evitemos el hecho de usar el celular porque es una distracción, entonces digamos que no, pero algunos no nos dicen nada, ni se dan cuenta si utilizamos nuestros dispositivos.*

Mau: *algunos maestros si nos han llegado a decir qué por favor apagamos la televisión porque en ocasiones se llega escuchar y nos dice que solamente hagamos uso de ese dispositivo en el cual estemos conectados y nos pide que tengamos una libreta y un lápiz para hacer anotaciones, pero nos piden por favor que Apaguemos otro dispositivo qué no sea del cual estemos conectados. Pero si hay otras profesoras que nos permiten el uso de otros dispositivos o en la misma computadora tengo otras aplicaciones abiertas y trabajo en la computadora con las dos aplicaciones al mismo tiempo como quien dice 50 % y 50% son los maestros que nos dejan y los que no.*

Figura 19

Phubbing en clase



Nota. La mayoría de los estudiantes se distraen en sus dispositivos durante las clases virtuales.

Car: en lo personal en el celular, es lo principal en lo que me distraigo porque me conecto en la computadora y tengo el celular y me distraigo pues cuando la clase es aburrida o el profesor es aburrido o a veces hay clases de tres horas, y pues hay veces que recapacito y digo, no es correcto y ya pongo atención en la clase, son pequeños lapsos de tiempo en los que me distraigo, pero si.

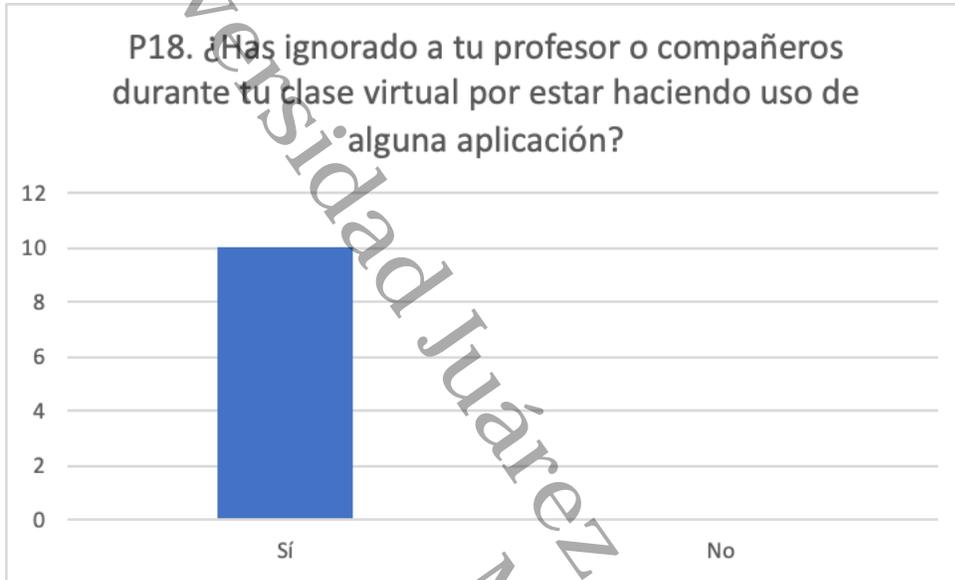
Ale: pues si me distraigo en TikTok y luego cuando me doy cuenta que tengo rato fuera de la clase pues me da remordimiento.

Liz: ay pues me pasa lo mismo que a ellos, a veces veo una notificación en Facebook, de qué tal persona te mencionó y ya veo y me quedo ahí, y luego uno ni en cuenta, cómo si no estuviera la clase y ya cuando me acuerdo, el profe está hablando.

Cin: si definitivamente si me distraen las aplicaciones porque cuando me ha pasado que en clase los compañeros comienzan a comentar en el grupo de WhatsApp sin maestro y luego me pongo a leer y cuando la maestra me llama ya me di cuenta que estaba distraída o cuando me meto a Facebook porque estoy muy aburrida y pues a veces uno no puede estar concentrada en dos cosas al mismo tiempo.

Figura 20

Reconocen realizar phubbing



Nota. La mayoría contestó con afirmación a esta conducta, sin embargo, los que omitieron su respuesta se quedaron pensativos, hay que recordar que eran respuestas no obligadas.

Liz: si me ha pasado bastantito, a compañeros casi no porque suelo poner atención cuando ellos hablan porque pues es un punto de vista diferente, en cambio con los maestros pues si me da flojera cómo que escucharlos.

Vic: a los profesores no los ignoro, pero a los que sí la verdad ignoro sin ofender son a los compañeros porque explican lo mismo que ya dijo el profesor y ya cuando terminan ellos, regreso a escuchar al profesor.

Est: por lo regular igual me pasa con los compañeros el ignorarlos, porque cuando terminan de exponer el profesor pregunta qué opinamos y pues yo me distraje porque me la pasé en el teléfono.

Figura 21

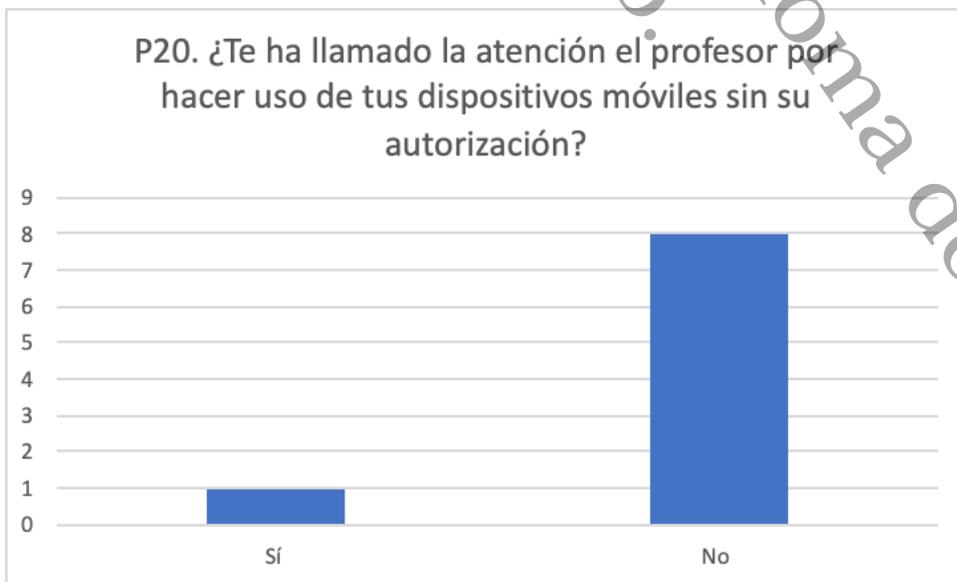
App de mayor distracción



Nota. Las redes sociales son las apps en las que se distraen con mayor frecuencia.

Figura 22

Llamado de atención por uso del dispositivo



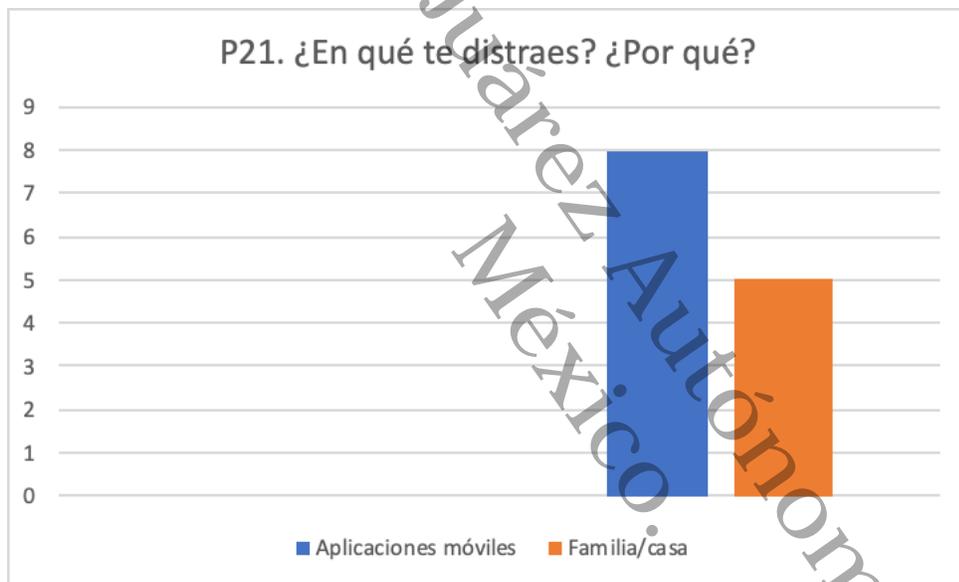
Nota. A excepción de un estudiante, los demás discentes mencionaron que los profesores no les llaman la atención, e inclusive, algunos hacen uso de algunas apps como herramientas de apoyo para sus clases.

Vic: no, al contrario, los profesores que ahorita me están dando clases nos facilitan ese tipo de recursos, de que saben qué, entren a WhatsApp les mandé un link o así por el estilo.

Cin: en lo personal no me han llamado la atención los maestros y pues al contrario, aprovechar los recursos como lo son las aplicaciones. La vez pasada una maestra nos dejó crear una encuesta mediante Facebook y fue muy interesante.

Figura 23

Distracciones en el aula virtual



Nota. Los estudiantes mencionan que la mayor distracción que sucede durante sus clases virtuales son en apps.

Liz: en cosas graciosas porque pues a veces uno está estresado tratando de asimilar lo que dice el profesor y pues de repente ves una notificación y tus amigos empiezan a platicar contigo y pues vas a los comentarios y ves algo gracioso y comentas, así comienzas a distraerte y distraer, es ahí donde me empiezo a perder.

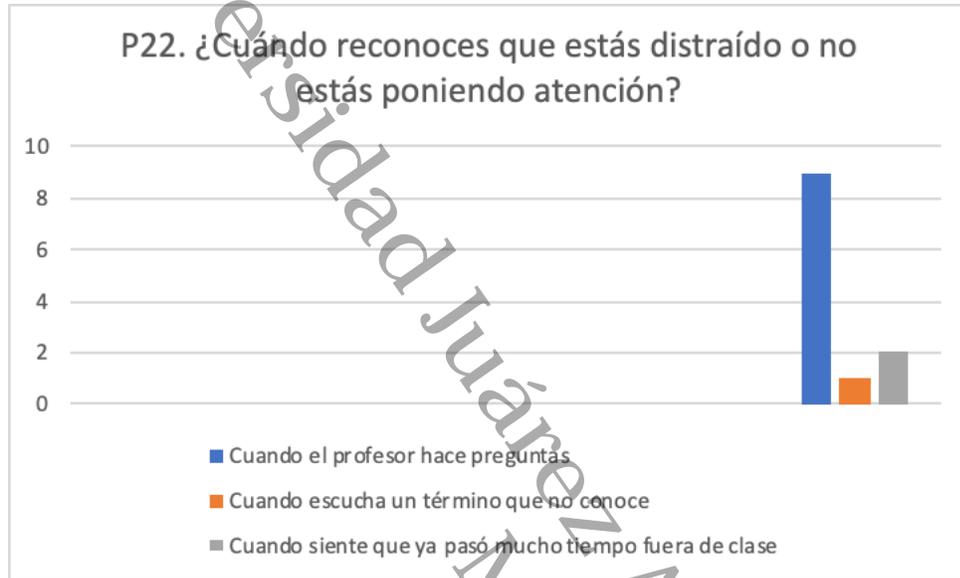
MaJe: aparte de Facebook y WhatsApp, también en llamadas porque me desconectan totalmente de la clase.

Car: concuerdo con Liz, a veces en los grupos de WhatsApp de la clase donde no están incluidos los maestros, si hay algo gracioso de la clase y pues todos mandan stickers, memes, y pues ahí es donde me distraigo.

Vic: me distraigo con mi mamá o mi perro.

Figura 24

Reconocimiento de distracción



Nota. La mayoría de los estudiantes reconocen que se distraen cuando el profesor comienza a realizar preguntas.

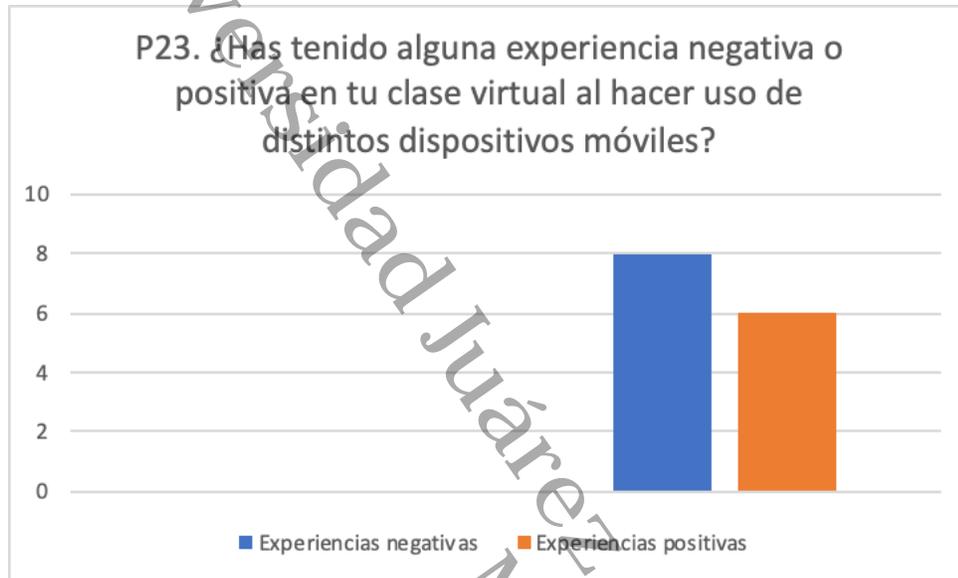
Ma Je: *En mi caso cuando me distraigo completamente no lo reconozco, hasta que el maestro dice que vamos a realizar alguna actividad, o cuando me dice que haga un comentario.*

Ale: *Porque de repente pues estoy en el celular, y escucho que alguien dice alguna palabra o un término y digo -¿y eso qué significa? y siento como que ya se me perdió algo importante entonces vuelvo a la clase.*

Cin: *Una vez me pasó que yo estaba distraído en el WhatsApp y la maestra me preguntó algo relacionado al tema, no supe qué contestar porque pensé que como ya había participado anteriormente ya no me iba a cuestionar.*

Figura 25

Experiencias durante clase por hacer uso del dispositivo móvil



Nota. Las experiencias negativas son mayores al usar los dispositivos durante clase.

Mau: *Si me ha pasado, un maestro que nos dejó usar el celular para revisar el programa institucional, y luego nos vio usándolo y nos regañó qué por qué usábamos el celular.*

Jos: *Experiencia positiva, una maestra utiliza WhatsApp, estamos en teams pero a la vez utiliza WhatsApp y ahí hace preguntas y ahí podemos contestarlas y nos da insignias y pues eso nos motiva a estar atentos en ese sentido entonces es una experiencia positiva, pero también hay experiencias negativas, pues la distracción como cuando dicen, reunión de equipo y los compañeros no están poniendo atención y los vas a ver en WhatsApp que están en línea, entonces es la parte negativa.*

Ale: *Utilizando los dispositivos me ha ido muy bien, creo que es muy cómodo, experiencia negativa, de repente se me va la luz, el wifi, y es como que lo que me pasa más y luego hay maestros que no son tan accesibles en el punto ese.*

Figura 26

Asignatura en la que suele haber mayor distracción en las apps



Nota. La variación de asignaturas es porque no todos los estudiantes cursan el mismo semestre o asignaturas, sin embargo, coincidían con la asignatura de *Competencias en Nuevos Ambientes de Aprendizaje*, misma que era impartida por el/la mismo/misma docente.

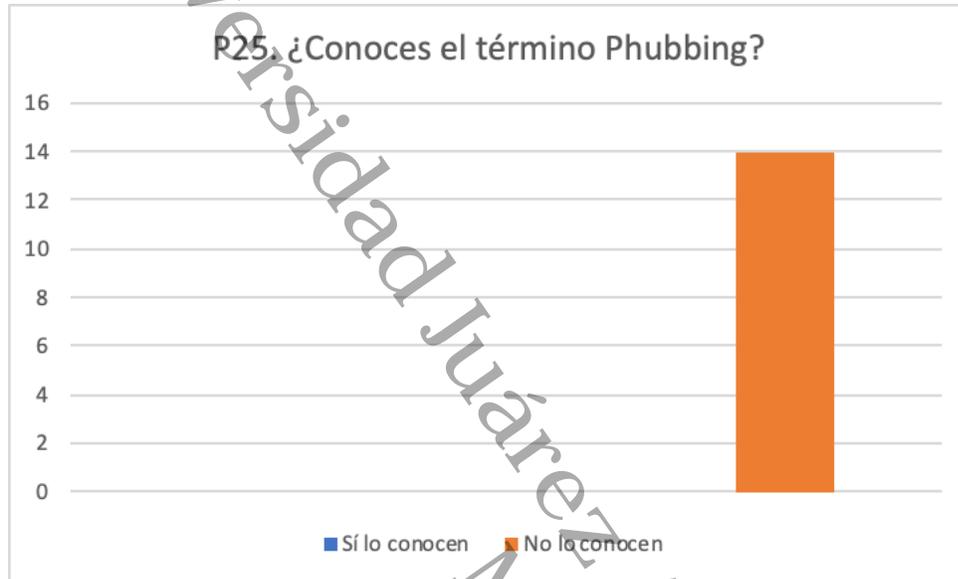
Mar: *Competencias en Nuevos Ambientes de Aprendizaje*, por la manera de enseñar, el docente sólo nos pone videos y pues me distraigo muy fácilmente, es tan rutinario.

Ale: *Pues yo creo que investigación cuantitativa porque como es a las 6 am, y estoy ahí todo sonámbulo como que se me desvía la atención fácil.*

Ju: *Sé que no va a salir de aquí, problemas psicosociales, me da un profesor que se la pasa hablando y uno quiere participar y no nos deja desde las 2 pm hasta las 4 pm, si yo presento mi trabajo, él lo explica, no deja que uno explique entonces prefiero estar en TikTok grabando y viendo videos. Es la asignatura que quise dar de baja pero decidí no hacerlo pero las redes sociales me hacen distraerme todo el tiempo de esta asignatura.*

Figura 27

Conocimiento del término phubbing



Nota. De los 16 estudiantes, 14 desconocían el término de *phubbing*, los otros dos estudiantes prefirieron no responder a la pregunta.

P26. ¿Qué propones para combatirlo?

Por consecuencia de la anterior pregunta, esta interrogativa ya no se realizó.

2.4 Análisis de resultados

Principalmente lo que más llamó la atención de la aplicación de este instrumento, fue la participación que hubo por parte de los alumnos de DAEA, todos tienen una actitud positiva para cooperar.

Por ende, se puede confirmar que la generación de estos alumnos tienen una relación entre la tecnología y ellos, ya que hacen uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, transformándolas a Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento y como les agradaría participar, y compartir, estarían convirtiéndolas a Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación.

Los alumnos saben que una aplicación les va a ayudar a facilitar su vida, lo describen como una herramienta tecnológica y que para la escuela o trabajo les funciona, a pesar

de que tienen cada uno sus aplicaciones favoritas, las aplicaciones que utilizan escolarmente se hicieron notar.

A la mayoría de los alumnos les agrada trabajar con aplicaciones, aunque algunas de ellas no se las enseñó algún profesor a utilizar, mencionan que ellos solos han descubierto cómo utilizar cada una de las aplicaciones que saben manejar. Lo han aprendido de tutoriales o lo han aprendido mediante la curiosidad, e inclusive le llamaron aprendizaje por descubrimiento. También aprenden preguntando a sus compañeros o amigos, compartiendo enseñanza-aprendizaje, sociedad del conocimiento. Hubo alumnos que comentaron que aprendieron a utilizar las aplicaciones por necesidad, al tener que adaptarse ante esta nueva modalidad.

Dejaron claro que, les agrada que en la clase se utilicen aplicaciones, siempre y cuando el docente sepa manejarla al cien por ciento.

Consideran que hay profesores de edad avanzada que necesitan ser capacitados por parte de la universidad para que sean actualizados en las distintas aplicaciones que se utilizan para la enseñanza.

Muestran la preocupación al no tener una buena conexión para poder tomar sus clases.

Consideran que el aprendizaje que obtienen aunque sea “pequeño” se les queda memorizado. Han obtenido buenos resultados y les es interesante realizar actividades a través de redes sociales como lo son encuestas.

El que el docente complementa su clase con alguna lectura, video o debate, les refuerza la información obtenida.

Las aplicaciones sin duda que más suelen utilizar los profesores son *WhatsApp* para informes acerca de clase o compartir archivos, *Teams* por las clases, *Kahoot*, *YouTube* y *Canva*.

Consideran que la paquetería de *Office* podría ser reemplazada por nuevas aplicaciones más llamativas, aunque los alumnos de más edad consideran que no es necesario dejar de utilizarlas.

El que los profesores realicen grupos en *WhatsApp* de la asignatura, conlleva a que los mismos alumnos hagan otro grupo aparte de la misma asignatura, donde el docente no está incluido, y esto suele molestar a algunos alumnos, la saturación de mensajes en las asignaturas.

Hay aplicaciones novedosas que les gustaría que el profesor introdujera en su clase para reforzar y realizar actividades como mapas mentales, encuestas, exposiciones, infografías, así, se ha dejado ver que los alumnos son creativos de acuerdo a sus preferencias, exponiendo que este tipo de aplicaciones hacen “explotar” su creatividad al máximo.

Sin duda, las aplicaciones que más les agradan son las redes sociales, porque les gusta pasar momentos de “relax”, interactúan, ven memes, videos, etc. Educativamente les atrae trabajar con *Canva*.

Las aplicaciones que más utilizan son las redes sociales.

Consideran que les gustaría mucho que en las clases virtuales se tome en cuenta sus preferencias por las aplicaciones de gusto personal, para hacer atractiva la clase. Comentan que cuando han utilizado las redes sociales para generar foros o encuestas, es provechoso. También mencionan que el manejar distintas aplicaciones les va a beneficiar, no sólo en su aprendizaje sino también en su desarrollo profesional o laboral, lo ven como una oportunidad, ser competitivos en este ámbito.

Pocos profesores exigen la apertura de la cámara, por lo tanto, aunque hay pocos alumnos que no tienen problema con aparecer en todo momento, suelen apagarla para realizar otras actividades. La encienden solamente cuando el profesor se los solicita o bien, cuando ellos así lo desean.

En el primer grupo de enfoque, todos los participantes encendieron su cámara, y uno de los alumnos se sorprendió al ver a una de sus compañeras, mencionó que era la primera vez que la veía después de haber llevado ya varias asignaturas juntos, esto le causó alegría.

Cuando aperturan su cámara porque así lo solicita el docente, sienten que violan su privacidad al ser observados en todo momento no sólo por el docente sino por los demás compañeros.

Cuando tienen clases temprano (6 am) no les gusta aperturar su cámara.

Mantener apagada la cámara propicia a que los alumnos se distraigan en otras actividades, ya sea en casa con la familia, o en su celular, regresan a clase cuando escuchan que el profesor está haciendo preguntas o solicitando comentarios, y para entrar en contexto para tener participación en clase y el profesor no note la ausencia,

piden actualización de la clase mediante el grupo de *WhatsApp* sin profesor que tienen de la asignatura.

Mencionan que el 50% de los profesores que tienen no les permiten hacer uso de otros dispositivos en sus clases, y si se dan cuenta de que las están utilizando, les llaman la atención. Sin embargo, hay docentes que utilizan estos medios para mandarles material como lecturas o links que les brinden más información.

Todos se distraen en sus dispositivos móviles, más en redes sociales, durante la clase, más si se les hace aburrida, en ocasiones sólo regresan cuando escuchan al profesor despidiéndose de la misma.

Cuando ignoran conscientemente, lo hacen más hacia los compañeros, se les hace repetitiva la información que comentan porque anteriormente el docente ya lo explicó. Cuando suelen exponer los alumnos, hacen “tediosas” y aburridas sus exposiciones, eso conlleva a que sean ignorados por sus demás compañeros.

En cuanto a la distracción los alumnos reconocen que están distraídos o no ponen atención cuando el profesor realiza preguntas directas hacia ellos o a los demás compañeros o cuando escuchan al profesor decir -¿Entendieron?

Cuando consideran que ya pasaron mucho tiempo fuera viendo “publicaciones o historias” vuelven a la clase.

Como experiencias negativas al utilizar los dispositivos móviles los jóvenes consideran que una mala conexión o la ausencia del servicio de luz, no les deja en ocasiones trabajar bien en clase.

Y como positivas comentaron que el hacer uso de aplicaciones les facilita su aprendizaje ya que comparten información con profesores y alumnos, también porque se sienten motivados. Buscan solucionar las dudas inmediatas buscando en internet, y esto les ayuda a su comprensión.

En sus clases les gusta que el docente sea dinámico, que implemente estrategias que desarrollen su creatividad ya que en las asignaturas que confiesan distraerse por completo suelen ser monótonas y aburridas, donde los docentes o sólo hablan y exponen, no los llevan a la participación, y los saturan de videos.

Ninguno de ellos conoce el término *phubbing*, sin embargo todos los alumnos son *phubbers* en sus clases virtuales.

Considerando el objetivo del cuestionario, el cual era:

Conocer las causas por la que los alumnos realizan **phubbing** durante sus clases virtuales; las aplicaciones que les generan distracciones, así como las de su preferencia, gusto personal y gusto escolar; también, cómo aprendieron para hacer uso de las mismas; se ha logrado.

2.5 Ejes problematizadores

- Los alumnos realizan *phubbing* cuando no aperturan su cámara, sienten aburrida o monótona la clase.
- Los alumnos realizan *phubbing* hacia sus compañeros cuando éstos exponen o generan comentarios en clase.
- Los alumnos buscan cómo se utilizan las aplicaciones por sí solos cuando el docente no sabe cómo manejar las apps que introduce para la enseñanza.

2.6 Supuestos

- Al intervenir durante la clase con actividades en redes sociales disminuirá el *phubbing virtual*.
- La comunicación entre pares permite que los estudiantes al realizar las actividades mediante aplicaciones o redes sociales durante las clases disminuya el *phubbing* hacia los mismos, mientras obtienen aprendizaje.
- Los alumnos aprenden de mejor manera a utilizar las aplicaciones si un compañero le enseña.

Capítulo 3. Fundamentación teórica

Actualmente el conocimiento se ha convertido en una participación global, el compartir opiniones, aprendizajes, compartir experiencias, generadas entre alumnos, docentes o cualquier tipo de público genera conocimiento, cualquier tema, mientras sea de interés para la persona, solamente con una conexión a Internet y un dispositivo móvil, es posible.

Por ello este trabajo se sustentará de la teoría del Conectivismo que pertenece a la disciplina de la pedagogía, donde George Siemens es considerado el padre de la misma, crear e interactuar con los objetos digitales y no sólo ser consumidores.

De la teoría de la Conectividad, se desprenden las comunidades de aprendizaje que crean un contexto donde todos los que se involucran obtienen mejor desempeño académico ya que combinan aprendizajes personales, científicos y los comparten emitiendo las diferentes formas de aprender con el uso de las tecnologías; y el aprendizaje invisible, el cual es definido por Cobo y Moravec (2011) como una protoparadigma o también, *work-in-progress* (trabajo en proceso) donde los avances tecnológicos también impactan y transforman a la educación formal, no formal e informal siendo esto capaz de ideas y diferentes perspectivas para la construcción del aprendizaje.

3.1 Conectivismo

En una conferencia que brindó en el año 2012 George Siemens, menciona que la inteligencia existe como parte de las redes sociales y tecnológicas. Donde un conjunto de personas trabaja para crear, ya sea aplicaciones o teléfonos inteligentes, sin embargo, se desarrolla una red de conocimiento. La educación es una actividad social que va a resolver futuros problemas mediante la conectividad. (Fundación Telefónica Movistar Perú, 2012).

De acuerdo al diagnóstico y sus resultados, los alumnos de DAEA utilizan las herramientas tecnológicas como son las aplicaciones para elaborar sus trabajos (aunque el profesor no solicite una en específico), más ahora que se han visto obligados a trabajar de manera virtual.

Siemens (2004) refiere algunas tendencias significativas del aprendizaje que dejan ver cómo los alumnos aprenden no solamente en la escuela formal:

El aprendizaje informal es un aspecto significativo de nuestra experiencia de aprendizaje. La educación formal ya no constituye la mayor parte de nuestro aprendizaje. El aprendizaje ocurre ahora en una variedad de formas a través de comunidades de práctica, redes personales, y a través de la realización de tareas laborales.

La tecnología está alterando (recableando) nuestros cerebros. Las herramientas que utilizamos definen y moldean nuestro pensamiento.

La educación ya no es la misma, los estudiantes ya no son los mismos, por lo tanto no aprenden igual que antes, la tecnología desafía a la educación para hacerle frente a la rapidez y facilidad en la que obtienen la información por medio de tecnologías; los estímulos constantes de sonidos y colores que ofrece la tecnología, así como participar, creando nuevos conocimientos. Los alumnos de DAEA se dan a la tarea de buscar aplicaciones donde exploten su creatividad.

Siemens (2004) El conectivismo es una de las teorías de aprendizaje que encaja con la situación actual:

La inclusión de la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital. Ya no es posible experimentar y adquirir personalmente el aprendizaje.

que necesitamos para actuar. Ahora derivamos nuestra competencia de la formación de conexiones.

La conexión que ejecutan los alumnos a través de sus dispositivos para compartir experiencias en cuanto a manejo de las aplicaciones y así compartir aprendizaje, mediante las redes, Siemens (2004) lo retoma a través de Karen Stephenson donde indica:

La experiencia ha sido considerada la mejor maestra del conocimiento. Dado que no podemos experimentar todo, las experiencias de otras personas, y por consiguiente otras personas, se convierten en sustitutos del conocimiento. 'Yo almaceno mi conocimiento en mis amigos' es un axioma para recolectar conocimiento a través de la recolección de personas (sin fecha).

El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos y la tecnología lo facilita (Siemens, 2004). Pero estas redes son un producto social conectado, y entre más conexiones, más aprendizaje. Así, la educación sigue siendo una actividad social.

El conectivismo se centra en lo que ocurre afuera, donde el aprendizaje que es creado por otros, está almacenado por la tecnología, para el acceso en cualquier momento y lado del mundo, siempre y cuando cuentes con los recursos para ello.

"El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías de caos, redes, complejidad y auto-organización" (Siemens, 2004). Está basado en la individualidad y el acceso que tiene al conocimiento por ello es imprescindible desarrollar habilidades para discernir la información, debido a que la cantidad de información disponible es muy extensa.

"El aprendizaje puede residir fuera de nosotros, está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento" (Siemens, 2004). Para aprender más, hay que conformar lazos en las redes de conocimientos, usarlas para

informarnos, interactuar en un entorno de aprendizaje. Vamos, de ser un individuo, a ser un individuo social dentro del conectivismo.

Dentro del conectivismo nuestra habilidad para aprender es más importante que lo que ya se sabe, alimentar y mantener las conexiones, son necesarias para el aprendizaje continuo. Poder ver conexiones entre ideas y conceptos, es una habilidad crítica, la toma de decisiones es importante ya que tu decides que aprender, queriendo llegar a una constante actualización (Siemens, 2004). No se puede ir al internet y encontrar la respuesta correcta, se tendría que tomar todas las distintas respuestas y extraer un sentido de ellas.

Los docentes necesitan introducir el conectivismo en los procesos de enseñanza actual, ya que el es medio tecnológico que permite que la comunicación suceda cuando no se puede estar en clase. Se pueden crear un sinfín de actividades con el uso de la tecnología, pero saber usarla es reto del docente; pero, todo este tipo de actividades educativas que realicen los alumnos, conlleva investigar, discernir la información, sintetizar, elegir el escenario y los medios por los cuales se va a difundir la información y sobre todo el uso de su creatividad.

Siemens (2004) realza que el alumno es quien aprenderá con el conectivismo, sin embargo, deberá elegir la información dentro de un mar de redes de información que le proporcione conocimiento y también lo compartirá:

El punto de partida del conectivismo es el individuo. El conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (personal a la red, de la red a la institución) le permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado.

El conectivismo por medio de las tecnologías permite que lleguemos a conocimientos que aparentemente no son conocidos o que están al otro lado del mundo, por ello el acceso a esta se vuelve cada vez más indispensable para poder aprender, socializar y continuar viviendo en el mundo actual.

Siemens menciona que el objetivo del conectivismo, es que cualquiera pueda participar desde cualquier punto, mediante un blog, *Wikipedia*, *Twitter*, *Facebook*, no importa donde este uno, el docente no tiene que ser el dueño del espacio áulico sino que sean los alumnos los dueños de los espacios (Fundación Telefónica Movistar Perú, 2012).

3.2 Aprendizaje Invisible

En el diagnóstico se descubrió que a los alumnos les gusta trabajar con distintas aplicaciones, la mayoría de éstas las han aprendido a manejar por sí solos, mediante la exploración dentro de cada aplicación, este aprendizaje invisible, según Cobo y Moravec (2011) que a la vez es informal, suele ser de gran apoyo para el estudiante durante su trayecto escolar.

Aprendizaje invisible no pretende proponer una teoría como tal, sino una metateoría capaz de integrar diferentes ideas y perspectivas. Por ello ha sido descrito como un protoparadigma, que se encuentra en fase beta y en plena etapa de construcción.

La tecnología lidera la creación “nueva ecología de aprendizaje y de oportunidades sociales” (Dutton, 2011) recoge ideas, las mezcla y lleva a la reflexión en torno al aprendizaje, de forma continua que puede ocurrir en cualquier tiempo, momento y lugar. El aprendizaje invisible funciona de manera autodidacta, así como a la hora de aprender a utilizar las redes sociales. Son habilidades que se desarrollan y se aprenden por uno mismo, sin que algún superior adiestre y que sirven para la vida profesional.

También, Cobo y Moravec (2011) mencionan que las competencias adquiridas en entornos informales son invisibles, esta brecha ya no trata en sí de las tecnologías, sino de la calidad y del contexto del uso que se le dará. Esto significa que las generaciones más recientes desarrollan sus competencias digitales en entornos digitales. Así lo muestran los alumnos, al presenciar sus clases ahora virtuales.

Así también el aprendizaje invisible concibe como búsqueda para mezclar la forma de aprender de los alumnos “incluyen continuas dosis de creatividad, innovación, trabajo colaborativo y distribuido, laboratorios de experimentación así como nuevas formas de traducción del conocimiento” (Cobo y Moravec, 2011).

William H. Dutton, director del Oxford Internet Institute, de la Universidad de Oxford, hace unas preguntas que llevan al análisis y parecen todo un reto en cuanto al aprendizaje invisible y su aprovechamiento:

¿Cómo pueden los educadores recoger el valor de estas prácticas de búsqueda de información y creación de redes para mejorar el uso e impacto de Internet en el aprendizaje?, ¿pueden llevarse estas dinámicas a otros ámbitos del aprendizaje y la educación? ¿podemos enriquecer las opciones que ofrece Internet a las personas para ampliar su potencial educativo? (2011).

Competencias no evidentes resultan invisibles en los entornos formales. Los sistemas de educación no estimulan el aprendizaje de las cosas, si no estimulan el repetir y aplicar contenidos presentados por el docente. Las competencias digitales resultan invisibles. Se necesita aplicar lo aprendido, hay que darle potencia al conocimiento creado, por lo tanto el aprendizaje ocurre cuando estamos haciendo otras actividades, “busca relacionar lo que ya se sabe sobre los diferentes modos de aprender, de manera que se puedan intensificar los logros en el aprendizaje de una sociedad cada vez más interconectada” (Dutton, 2011).

Se cree que el aprendizaje invisible propone brindar mejores resultados que el sistema de educación formal, debido a que los estudiantes en las escuelas se sienten muy forzados al tratar de memorizar contenidos para después aplicarlos en su vida cotidiana. “Es fuera de las aulas donde el potencial puede ser más significativo, donde la comprensión de estas dinámicas podría mejorar las iniciativas planeadas en las aulas u otros espacios de la educación formal” (Dutton, 2011).

Sin embargo, el rol del docente comprometido y con ganas de ver un cambio significativo en sus discentes, buscará cómo implementar este aprendizaje invisible que sus alumnos poseen, directo al aula y hacer con ello, una pedagogía efectiva mediante flexibilidad, cambio en las herramientas, pedagogías y prácticas.

También hay tomar en cuenta que en ocasiones los alumnos conocen más de tecnologías que los mismos docentes, ya que son nativos digitales y como dice Cobo y Moravec (2011):

En la medida en que las tecnologías digitales estimulen el desarrollo de nuevas habilidades que no son reconocidas por los actuales instrumentos de evaluación, quedará el riesgo latente de ignorar o invisibilizar aquellos talentos o “diamantes en bruto” que traen consigo muchos de los niños y jóvenes que hoy están en la escuela o en la universidad.

Así como se ha descubierto que los alumnos de DAEA suelen realizar *phubbing* en su clase por estar en redes sociales, se pretende que este aprendizaje invisible se aproveche así como lo señala Cobo y Moravec (2011):

Funciona como una herramienta social: las tecnologías se utilizan a menudo con un fin social. Por ello es necesario abordar el uso social que se hace de las mismas. Herramientas sociales y para el aprendizaje como Facebook, Twitter, etc., a menudo son bloqueadas en entornos educativos formales.

Knowmad, es el término que Moravec (2008) propone en este mundo de tecnologías, ya que hace referencia a los trabajadores nómadas del conocimiento y la innovación, a quien también le acuñe el que sea innovador, creador de redes, colaborativo, con imaginación, motivación, creatividad y que se adapta a cualquier ambiente, aprende a compartir, resuelve problemas, consciente del valor de liberar el acceso a la información, suma ideas nuevas, es valorado por su conocimiento y esto le genera competitividad ante otros, no teme al fracaso.

Entonces, como docente, al conocer lo que es un *knowmad* surgen las siguientes cuestiones que plantean Cobo y Moravec (2011): “¿para qué educamos?, ¿educamos para crear obreros industriales y burócratas o para crear sujetos innovadores, capaces de aprovechar su imaginación y creatividad?”

3.3 Comunidades de aprendizaje

Dentro de la teoría del conectivismo, se hace referencia a las experiencias y conexiones con otros individuos, y en el aprendizaje invisible también habla del trabajo colaborativo, sin embargo, las comunidades de aprendizaje también son de reconocerse dentro de esta fundamentación teórica.

Los estudiantes tienen a su alcance tanta información que depuran y organizan para su autoaprendizaje. Pero, lo interesante es que al compartir un mismo objetivo, afinidades o interés, y que se reúnen gracias a los dispositivos y el internet, a pesar de estar o no en tiempo real, comparten información a través de sus redes, aportan creando comunidades de aprendizaje virtuales y que, muchas veces no se dan cuenta de ello.

Entre los mismos alumnos, al realizar alguna actividad escolar, suelen compartir las ideas de cómo realizarla. Actualmente, con distintas aplicaciones, el comunicarse entre pares de cómo manejarlas, para mejorar sus trabajos, es parte de una comunidad de aprendizaje.

Los alumnos en el grupo de enfoque comentaron que les gusta aprender y compartir lo aprendido con otros compañeros, así como a ellos también les agrada que los demás compartan sus aprendizajes haciendo alusión una sociedad de conocimiento Carmen Elboj y Esther Oliver mencionan la importancia de que se desarrollen modelos educativos con esta práctica:

En la actual Sociedad del Conocimiento la educación se ha convertido en clave para la promoción y la inclusión social de todos y todas. Es necesario desarrollar modelos educativos que faciliten a todas las personas el acceso a las nuevas habilidades y competencias necesarias para hacer frente de forma crítica a los rápidos cambios sociales que se están produciendo.

En un contexto en el que las sociedades son cada vez más dialógicas y en el que las principales teorías sociales y educativas también lo son, en el ámbito escolar esta situación implica que el diálogo, la comunicación y la interacción entre los diferentes miembros y agentes de la comunidad pasarán a ser características predominantes del aprendizaje. (2003).

A pesar de que algunos de los alumnos no se conocían entre sí, o eran de diferentes semestres, se ofrecieron y están dispuestos a compartir experiencias de aprendizaje, el egoísmo de querer ser el único en saber cómo manejar una aplicación no se ha dejado ver en esta generación de alumnos. “Aportar las herramientas necesarias para construir una Sociedad del Conocimiento para todos y todas es precisamente el principal objetivo de Comunidades de Aprendizaje, apostando por la superación de la exclusión social que sufren determinados grupos sociales.” (Elboj y Oliver, 2003).

El uso que hacen los alumnos con las TIC, logran transformarlo en TAC y TEP, desencadenando, estas comunidades de aprendizaje:

Las transformaciones más recientes de la sociedad, el crecimiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, los procesos de globalización y las realidades cada vez más plurales en que vivimos están aumentando la necesidad y la búsqueda del diálogo en todos los ámbitos de nuestra vida. Los cambios sociales dialógicos requieren que la escuela también adopte alternativas basadas en el diálogo entre las personas que conviven en ella. Cada vez más necesitamos discutir y tomar continuas decisiones con las personas con quienes compartimos nuestras vidas o nuestros espacios de actuación. (Elboj y Oliver, 2003).

Los estudiantes participantes de los grupos de enfoque virtuales, cooperaron de tal manera que tomaron la decisión de seguir participando hasta que se finalice esta investigación, aquí es donde se muestra que están interesados en compartir conocimientos:

En las Comunidades de aprendizaje, una forma de asegurar el aprendizaje dialógico es al trabajar en grupos interactivos. A través de la participación de las personas voluntarias dentro del aula en colaboración con el profesor o profesora y de la ayuda entre mismos compañeros y compañeras es como se llega al máximo de los rendimientos escolares. Cuanto más variado sea este grupo de voluntarios y voluntarias, más rica será la interacción y más realidades abarcarán. (Elboj y Oliver, 2003).

Por ello se considera importante el realizar estas comunidades de aprendizaje donde se desarrolle un ambiente de expectativas altas, con todos los participantes, incluidos los profesores, inclusive, los mismos alumnos comparten el aprendizaje obtenido con su familia y amigos.

García-Fernández (2002) Brinda una serie de condiciones para lograr una comunidad de aprendizaje, mismas que se espera ser cumplidas al ejecutar el taller de intervención:

- Buscar modelos efectivos para el funcionamiento de las comunidades de aprendizaje
- Avanzar en las innovaciones técnicas necesarias para permitir que aparezcan las comunidades de aprendizaje, y facilitar herramientas de trabajo que propicien entornos modernos y flexibles.
- La participación en abierto y de forma horizontal de todos los miembros de la comunidad, no en esquemas jerárquicos y verticales.
- El acceso de todos en igualdad de condiciones sin tener en cuenta su condición o el lugar donde habiten.
- El trabajo colaborativo por grupos.
- Situar al alumno en el centro de los objetivos del aprendizaje.

También habla de lo benéfico que sucede si estas condiciones se dan:

- El beneficio principal, es que parte del diálogo como pilar central del proceso. Bien gestionado se puede lograr una mayor interacción y participación, y mejor atención y relaciones profesor / alumno.
- La responsabilidad compartida, todos los miembros de la comunidad son partícipes del proceso de aprendizaje.
- El conocimiento se entiende como dinámico, adquirirlo no supone ingerir una lista de elementos a reproducir en un examen, sino construir una comprensión propia de la materia.
- Es un proceso activo y colaborativo. Esto ayuda a evitar la pasividad que frecuentemente exhibe el alumnado en otros enfoques.

Es por ello que se esperan estos logros mediante las actividades a realizar entre la comunidad de alumnos dispuestos a participar en el taller.

Capítulo 4. Diseño de la propuesta de intervención

***Phubbing*: la transformación de un fenómeno de desaire en pro de la enseñanza-aprendizaje**

El *Phubbing* es un fenómeno que se hace presente y es constante en la vida de las personas. *Phubbing* es el hecho, de ignorar a quien tienes frente a ti por hacer uso de los dispositivos móviles, sin embargo, ya no sólo se ejecuta de manera presencial, sino que ahora se ha demostrado que, los alumnos de DAEA realizan esta acción durante sus clases virtuales, al sentirse aburridos, cuando el docente no interactúa de manera frecuente o cuando los compañeros exponen; el no aperturar su cámara, les ayuda a ocultar su distracción e ignorar a quien habla del otro lado de la pantalla.

Gonzalez y otros autores (2018) mencionan lo que es esta acción:

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) (p.82, 83).

Este hecho, ha llevado a diseñar la siguiente propuesta de intervención, para así intervenir y ayudar a disminuir esta conducta durante las clases.

Por ello, las Doctoras Luna-Alfaro, Castillo-Castro y Aranda-Roche (2020) mencionan la importancia de una intervención educativa y apoyar para resolver problemáticas que se susciten como la antes planteada:

La intervención educativa, basada en la investigación acción se propone como un método pedagógico que ofrece al docente investigar sobre su propia práctica mediante un proceso reflexivo en forma de espiral en la acción para la emancipación. Elliot (2010) propone el estudio de la situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma, a través de la investigación-acción y la práctica reflexiva relacionada con el diagnóstico de situaciones problemáticas que el profesor vive en la cotidianidad de su práctica áulica, que requiere de una intervención o cambio.

Asimismo, con la intervención se pretende mantener la atención de los alumnos y generar un aprendizaje en ellos a través de sus dispositivos móviles, mediante la realización de actividades constantes a través del uso de las redes sociales, como *Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter, YouTube, TikTok*, ya que son las aplicaciones que se detectaron en el diagnóstico son las que principalmente provocan la conducta de desaire.

Sánchez-Cabrero, et al. (2019) hace alusión a el conectivismo, el aprendizaje en la era digital y las redes sociales:

El Conectivismo sirve para interpretar y comprender los procesos asociados al aprendizaje y la adquisición de conocimiento en el mundo actual, especialmente en lo referido a la evolución tecnológica de las redes sociales y a ambientes multiformales de aprendizaje, mediación y recreación de situaciones de aprendizaje ligados a las tecnologías a través del *e-learning*.

Con esta propuesta de intervención educativa se pretende, dar apoyo al docente al impartir sus clases de manera virtual o presencial, y así disminuir el *phubbing* por parte de los alumnos, desarrollando estrategias de aprendizaje dando uso a herramientas tecnológicas como lo son las aplicaciones de mayor familiaridad para el estudiante como las redes sociales que son de uso frecuente para ellos (situación expuesta en los resultados del diagnóstico), ya que con éstas aplicaciones los jóvenes explotarán

su aprendizaje invisible, trabajarán en comunidades de aprendizaje y ejecutarán una construcción de conocimientos.

Sánchez-Cabrero (2019), ve como oportunidad el aprovechar la era digital y las facilidades que tenemos al usar las aplicaciones para el aprendizaje, no sólo momentáneo, que sea continuo adaptándose como profesor al alumno comprendiendo el entorno en el que se mueve comúnmente:

El Conectivismo, en su intento para comprender cómo se adquiere conocimiento y cómo se produce el aprendizaje, define la mente humana como una red que se adapta al entorno. Por lo tanto, el aprendizaje sería el proceso de formación de redes a través de conexiones entre distintos nodos, y el conocimiento residiría en dichas redes. El papel del aprendiz sería activo y creativo, ya que tiene la necesidad de actualizarse continuamente a su entorno cambiante a través de realizar nuevas conexiones, reconocer patrones y aprender a través de la experiencia en la toma de decisiones (Siemens 2006, Siemens y Conole, 2011).

Aunque esta propuesta de intervención está diseñada para los alumnos voluntarios de la DAEA, podría adaptarse y aplicarse a otros niveles educativos, como lo son la Educación Media Superior y Superior, cuando el docente lo requiera, y le gusten las estrategias didácticas para implementarlas y adaptarlo según los contenidos y su plan de trabajo, esto, porque los jóvenes hacen uso de las redes sociales a partir de los 13 años, es parte del socializar y el contexto en el que se encuentran y si surge aprendizaje, mediante ello, mejor, pero hay que trabajar el cómo hacerlo.

Es fácilmente reconocible la similitud de la concepción de la mente humana y el conocimiento según el Conectivismo con la red de redes (Internet) y con el surgimiento y rápida expansión de las redes sociales digitales como Twitter, Facebook, etc., lo cual no deja de ser lógico, ya que se trata de creaciones humanas, que basarían su éxito en la gran adecuación que presentan para la satisfacción de la necesidad humana de creación y utilización de redes sociales

para adaptarse al medio y, por lo tanto, con un gran beneficio secundario de su uso destinado al desarrollo social, lo que incluye el aprendizaje social no formal. Ahí reside la principal importancia del Conectivismo, ya que es, sin lugar a dudas, el enfoque teórico psicopedagógico más robusto y en mejores condiciones para describir y explicar el mundo actual, en el que los entornos sociales y digitales se mezclan, dando lugar a nuevas formas de adquisición de conocimiento y aprendizaje (Sánchez-Cabrero et al.,2019).

Se convertiría en oportunidad de aprendizaje el buscar darle un sentido positivo al *phubbing*, ya que la distracción en los dispositivos móviles no será tiempo de ocio sino que será para socializar, trabajar colaborativamente, búsqueda de conocimiento, fomentar la participación, creando comunidades de aprendizaje, con ello, el alumno ganará confianza y se sentirá cómodo al sumergirse en aplicaciones de su cotidianidad, Alvarado-Pazmiño et al. (2019) retoma: “Las redes sociales son aplicaciones que admiten la participación en un espacio común en torno a intereses compartidos, necesidades y objetivos comunes de colaboración, intercambio de conocimientos, interacción y comunicación (Pettenati & Ranieri, 2006)”.

Alvarado-Pazmiño et al. (2019) retoman a McLoughlin y Lee (2007) con el siguiente párrafo donde recomiendan aprovechar los entornos sociales digitales para uso pedagógico:

En estos entornos sociales y digitales, con alta conectividad y el aprendizaje siempre presente, impulsado por la demanda, está claro que hay una necesidad de ampliar nuestra visión de la pedagogía para que los alumnos sean participantes activos o coproductores en lugar de consumidores pasivos de contenido, y para que el aprendizaje sea un proceso participativo y social que respalde los objetivos y necesidades de la vida personal.

Esto sería un cambio completamente de mejora, no sólo para el docente al disminuir la distracción en sus clases virtuales, sino que los jóvenes se logren enfocar y colaborar; y por otra parte, también para el discente será una permuta, ya que no

sentirá pesado el realizar actividades en sus redes y aplicaciones favoritas, y al mismo tiempo obtener conocimiento.

4.1 El plan de acción

De acuerdo a la problemática presentada y el diagnóstico realizado, se diseña una propuesta de intervención, donde se desea generar en los estudiantes el conocimiento de los contenidos temáticos que se trabajaron en el marco referencial, justificación y fundamentación teórica; se pensó hacerlo de este modo para los alumnos por ser estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, llevarlos a entender del fenómeno y que, principalmente, conozcan acerca de este tipo de problemática que existe frecuentemente y qué hacer en dado caso que contemplen una situación similar.

Con este plan de acción, se aspira a mantener a los alumnos atentos en las redes sociales de su preferencia, y, dentro de su entorno, realizar actividades durante la clase como análisis, opiniones, debates, búsqueda e intercambio de información como artículos, noticias o experiencias, también la ejecución de encuestas, videos, memes que generen impacto, entre otras, los llevará a la interacción dentro de clase con el docente y con los alumnos, sin darle la oportunidad de aburrirse de la clase y que realicen *phubbing*. “Los condicionantes internos funcionan como almacén para la adquisición de capacidades que son requisitos previos para el aprendizaje; los condicionantes externos hacen referencia al contexto que facilita el aprendizaje.” (Sánchez-Cabrero, et al., 2019).

Además, los discentes se involucrarán en actividades, generando comunidades de aprendizaje, esto, por el gusto que dijeron tener al compartir información y conocimientos con sus demás compañeros, propiciando la socialización, el trabajo colaborativo, toda una sociedad de conocimiento:

investigaciones como la de Alma Azucena Jiménez han demostrado que las redes sociales, aunadas al aprendizaje móvil, constituyen una de las herramientas más representativas de la Web 2.0, por lo que no debe obviarse su estudio e implementación, pues representan una posibilidad de interacción entre docentes y estudiantes que podría facilitar el trabajo colaborativo, fomentando con ello la autogestión, misma que ha sido exigida por la actual sociedad del conocimiento. (Carranza, et al., 2017).

Los recursos para ejecutar la propuesta serán los distintos dispositivos móviles, la conexión a *Internet*, las aplicaciones y redes sociales, se ambiciona desarrollar un taller a través de la plataforma de Teams ya que esta, es la oficial en la Universidad, misma que nos ayudará a grabar las sesiones y estudiar la efectividad de esta investigación.

Para poder realizar la aplicación del plan, atender y brindar una solución al *phubbing* virtual (suceso que cada día es más frecuente) se invitará por medio de *WhatsApp* a los alumnos de DAEA voluntarios a participar, donde se les informaría acerca del inicio del taller y el horario que se manejaría, negociando con ellos las horas para su ejecución.

El taller virtual se realizará durante el semestre en curso de agosto 2021 a febrero 2022 (fecha aproximada, falta por determinar cuándo se implementará). Será de 30 horas dividido en 9 clases de 2 horas y 4 clases de 3 horas, las de mayor duración, se determinaron así porque implica el trabajo de grupo en tiempo real y lograr comunidades de aprendizaje.

Puede ser una o dos clases por semana, pero esto se determinará tomando en cuenta a los alumnos partícipes, que no interrumpan sus clases semestrales.

4.1.1 Contenidos temáticos

Como anteriormente se mencionó que los alumnos de DAEA desconocen acerca del fenómeno *phubbing*, se consideró relevante tomar en cuenta esta tecnopatía y otras que se desprenden del uso excesivo del móvil para su conocimiento y así ellos puedan también compartir la información con sus contactos.

Fenómenos relacionados con el uso excesivo de los dispositivos móviles

- Phubbing
- Whatsappitis
- Vibración Fantasma
- Nomofobia
- Fomo (Fear of missing out)

También, se consideró que los alumnos al ser estudiantes de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, les beneficiaría el conocimiento de las teorías relacionadas que se decidieron implementar para el proyecto.

Teorías relacionadas a la mejora académica haciendo uso de las TIC

- Conectivismo
- Aprendizaje Invisible
- Comunidades de aprendizaje

Al obtener los resultados del diagnóstico y descubriendo que las redes sociales en las que más se inmersan o les agradan pueden tener un fin educativo, se decide hacer uso de las siguientes tres para que de manera grupal y en equipo intercambien ideas de cómo usarlas a favor de la educación.

Redes sociales para uso Educativo

- Facebook
- Instagram
- TikTok

Asimismo, se enlistan las aplicaciones para el desarrollo de estrategias que se usarán en el taller serán:

Facebook, YouTube (opcional, el alumno decidirá si desea utilizar esta aplicación para la presentación de información y video), *WhatsApp, Instagram, Twitter* (opcional), *TikTok, Canva*.

4.1.2 Sujetos Involucrados

Los sujetos involucrados en esta investigación será quien imparta el taller, responsable de las sesiones y los 16 estudiantes voluntarios de la Licenciatura en Ciencias de la Educación.

4.2 Acceso al campo

4.2.1 Fase 1: Sensibilización

Al darnos cuenta en el diagnóstico que los alumnos realizan *phubbing* mientras tienen sus cámaras apagadas en su clase virtual, se ha decidido realizar actividades donde aparte de su presentación, mediante imágenes indicarán con los objetos solicitados si sufren de alguna tecnopatía sumergiéndolos en el contenido de los fenómenos. Dicha estrategia se nombró "El semáforo". Así de esta manera se busca que el alumno muestre sus objetos y deje aperturada su cámara.

Esta etapa tiene se tienen como objetivos

- Participar entre todos los integrantes aperturando su cámara mediante la estrategia llamada el semáforo.
- Analizar los fenómenos relacionados con el uso excesivo de los distintos dispositivos móviles existentes y la problemática encontrada.

Estrategia de inicio:

¿Quiénes somos y quiénes estamos?

Aperturando cámara para presentarnos entre todos los integrantes del taller con una breve reseña, nombre, licenciatura que cursa, edad, semestre y pasatiempo favorito.

¿Tienes alguna tecnopatía?

Se solicitará a los alumnos que busquen tres objetos, uno de color verde, amarillo y rojo, para desarrollar la técnica “El semáforo” se les explicará que el color verde significará **nunca**, amarillo **en alguna ocasión** y rojo **muy frecuente**, a lo que se enviarán imágenes (que muestran, o describen algunas de las tecnopatías) por medio de *Whatsapp* y se les dará una breve descripción de los síntomas o actitudes que suceden, para que los alumnos definan si se identifican con alguna tecnopatía, mostrarán en su cámara el objeto de color de acuerdo a sus vivencias. Ejemplo: Se envía una imagen donde aparece un celular con ondas, como si estuviera vibrando y se les pregunta, ¿Quién de ustedes ha vivido la experiencia de sentir su celular vibrando y en realidad esto no sucedió?

Así sucesivamente, se enviarán todas las demás imágenes para lograr que el estudiante vaya relacionando la información y desde su experiencia con los dispositivos móviles.

Exposición

Después de ello se dará paso a la presentación por parte del responsable de las distintas tecnopatías, como la nomofobia, vibración fantasma, *whatsappitis*, *FOMO* y *phubbing*. (Termina una sesión de dos horas)

Debate

Posteriormente, se dará paso a una lectura guiada “Con mi música y La falacia a otra parte” escrito que realizó en su blog personal Leonardo Haberkorn al ver que los alumnos ignoraban de su clase por estar en sus móviles y en cuestión de cultura general, no tenían conocimiento, dicho link se enviará a los celulares a través del *Whatsapp* <https://bit.ly/3fXVRKX> y se emitirá un debate entre los jóvenes al defender

la postura del profesor y otros en contra. Se dejará un tiempo para que en el chat de Teams, realicen una reflexión personal acerca del tema visto. (Sesión de dos horas).

Historieta

Se solicitará al alumno que realice una historia corta con imágenes, tomando un fenómeno de referencia y la publique en sus muros de redes sociales para concientizar a sus contactos (se evaluará con rúbrica).

Encuesta en redes

Se le enviará al alumno a través del grupo de *Whatsapp* una serie de preguntas acerca de los fenómenos para que realicen encuestas en sus historias de redes sociales, para socializar los resultados en clase y conocer qué tecnopatía es más frecuente entre sus contactos. Podrán elegir uno o más fenómenos si así lo desean (se evaluará con una captura de pantalla que se enviará al grupo de *Whatsapp* y con una lista de cotejo).

Ítems elaborados acerca de los diferentes fenómenos relacionados con el uso de la tecnología y los teléfonos inteligentes, extraídos de la tesis de Raquel Villalón Hernández, (2019), *Las Aplicaciones (APPS) como inductores al Phubbing y su impacto en el aula*.

Nomofobia

1. ¿Si sales de casa, y olvidas llevar contigo tu dispositivo móvil te pones nervioso, preocupado o inseguro?
2. ¿Has sentido angustia, desesperación, falta de atención, inseguridad, estrés o ira por no tener contigo tu dispositivo móvil?
3. Cuando te estás quedando sin batería y no encuentras cómo cargar tu dispositivo móvil, ¿te afecta de alguna u otra manera (cambio de humor, preocupación, nervios, inseguridad)?
4. Si tu dispositivo móvil llegase a fallar, ¿te molesta o preocupa?

5. ¿Crees o has sentido que requieres de tu dispositivo móvil para seguir con tu vida rutinaria?

Whatsappitis

1. ¿Has sufrido de adormecimiento, cosquilleo, "hormigueo", en manos, brazos, codos o dedos por el uso del dispositivo móvil?
2. ¿Has notado alguna deformación en tus dedos?
3. ¿Has tenido algún dolor o molestia frecuente en tus manos, brazos, codos o dedos por el uso del dispositivo móvil?
4. En alguna ocasión por enviar mensajes en exceso a través de tu dispositivo móvil, ¿has sentido la necesidad de descansar tus manos, brazos, codos o dedos?
5. Al hacer uso en demasía de tu dispositivo móvil ¿has sufrido de molestias o dolores cervicales (cuello o espalda), vista cansada o insomnio?

Vibranxiety

1. ¿Has sentido que tu dispositivo móvil vibra y no pasó en la realidad?
2. ¿Alguna vez has escuchado que tu dispositivo móvil ha sonado o ha enviado alguna alerta de notificación, pero no pasó en la realidad?
3. ¿Has visto alguna luz proveniente de tu dispositivo móvil, como cuando recibes alguna notificación o mensajes, y no pasó en la realidad?
4. ¿Crees que en ocasiones te has sentido dependiente de tu móvil?

Fomo

1. ¿Sientes la necesidad de estar conectado en Internet (juegos, redes, ver videos, escuchar música, etcétera)?

2. ¿Sueles hacer constantes recargas o dispones de un plan tarifario para poder permanecer conectado a Internet (juegos, redes, ver videos, escuchar música, etcétera)?
3. Cuando asistes a algún lugar y te das cuenta que existe una conexión de WIFI, ¿sueles solicitar la clave y contraseña para conectarte a Internet?
4. ¿Has sentido ansiedad, estrés, frustración, tristeza o enojo, cuando tienes que “desconectarte” de Internet (juegos, redes, ver videos, escuchar música, etcétera) por un periodo?
5. Si te pierdes una publicación de alguien importante para ti, a quien “sigues” en redes sociales, ¿te provoca ansiedad, estrés, frustración, tristeza o enojo?

Phubbing

1. Cuando ignoras a alguien por preferir hacer uso de tu dispositivo móvil, ¿te han llegado a reclamar?
2. ¿Has reclamado a alguien por el hecho de ignorarte porque prefiere o constantemente hace uso de su dispositivo móvil?
3. ¿Sueles utilizar tu dispositivo móvil cuando estás en una reunión familiar, escolar, con amigos o de trabajo?
4. ¿Te provoca algún sentimiento negativo cuando te reclaman que pasas más tiempo con tu dispositivo móvil? (podría agregarse la pregunta ¿Cuál?)
5. ¿Te provoca algún sentimiento negativo el ser ignorado por culpa de un dispositivo móvil? (podría agregarse la pregunta ¿Cuál?)
6. ¿Cómo tomas la situación de que cada vez es más frecuente que las personas ignoren qué y quiénes están a su alrededor, por preferir hacer uso del dispositivo móvil?

(Sesión de dos horas y termina la primera fase, puede acudir a la observación de tabla 1).

4.2.2 Fase 2: Desarrollo Progresivo

Esta etapa desencadenará en los alumnos el entendimiento de cómo pueden utilizar a favor el *phubbing*, es decir, que conozcan que pueden generar distracción pero con un fin educativo.

Donde los contenidos a abordar en esta fase serán el Conectivismo, Aprendizaje Invisible y Comunidades de aprendizaje.

Se involucrarán más en equipo, siendo uno de los objetivos específicos, desarrollar comunidades de aprendizaje en donde el trabajo colaborativo se hace presente mediante el conectivismo y el aprendizaje invisible.

Los objetivos de esta fase son los siguientes:

- Relacionar la conectividad, aprendizaje invisible y comunidades de aprendizaje al utilizar las redes sociales.
- Compartir ideas e información con sus compañeros acerca del aprendizaje invisible y de cómo utilizar una red social a favor de la educación.
- Planificar el uso de una red social mediante una comunidad de aprendizaje.
- Crear un video de enseñanza en redes sociales.

Estrategias integradoras:

En Comunidad aprendemos más

El Conectivismo, cómo adaptarnos a este mundo virtual

Se compartirá un PDF de Carranza, Islas, Salán, y Jiménez (2017). "Aprendizaje móvil y uso de redes sociales con estudiantes universitarios" a través del grupo de *Whatsapp* y se dará tiempo para que se realice en salas la lectura guiada y comentada entre equipos divididos, 2 de 5 integrantes y un equipo de 6. Posteriormente se solicitará a los alumnos que busquen qué es el conectivismo en tres fuentes y construyan un

concepto (se evaluará con lista de cotejo) dejando esta evidencia en el chat de *Teams* de la reunión general.

De manera individual emitirán una opinión acerca del mundo virtual y lo enviarán al grupo de *Whatsapp*. (2 horas de sesión).

Aprendizaje Invisible, ¿Qué es?

La expo

Se enviará en equipos a sala y se realizará una exposición extraída del PDF “Aprendizaje Invisible” de Cobo y Moravec (2011) del capítulo cero dividido en los tres equipos.

El responsable cuestionará a los alumnos acerca de sus experiencias en relación al cómo aprendieron a manejar las redes sociales.

En sus historias de redes sociales y estados, realizarán la pregunta ¿Cómo aprendiste a usar las redes sociales? y después se socializarán las respuestas que obtengan.

Entre la participación de todos, realizarán un concepto (se evaluará con la lista de cotejo para conceptos) acerca del aprendizaje invisible y lo dejarán en el chat de la reunión general de *Teams*. (dos horas de sesión)

En equipo el aprendizaje es mejor

Leer el artículo “Las comunidades de aprendizaje: Un modelo de educación dialógica en la sociedad del conocimiento” de Elboj y Oliver (2003) y socializar el contenido, compartir experiencias personales de cuando trabajan en comunidades de aprendizaje, ¿qué sienten?

Buscar una imagen (se evaluará con lista de cotejo) que represente las comunidades de aprendizaje y enviarlo al chat de *WhatsApp*. (Dos horas de sesión).

Después se dividirá al grupo en 3, dos de 5 integrantes y uno de 6 y se irá cada grupo a aulas virtuales dentro de la aplicación de *Teams*, sin abandonar la reunión principal del taller. Se rifará el nombre de una red social, *TikTok*, *Facebook* e *Instagram* y de acuerdo a la que le toque, cada equipo elaborará una presentación incluyendo los datos principales de la red social, quién la crea, fecha de creación, etcétera, también explicarán cómo aprovechar al máximo estas redes a favor de la educación y desarrollarán una planeación de clase utilizando dicha red social, todos los demás integrantes de manera individual seguirá las indicaciones en tiempo real al mismo tiempo que lo indique el equipo. (Se evaluará la presentación con escala estimativa). (Tres sesiones de tres horas cada una para que busquen la información y ejecuten su presentación, quizá algunos alumnos podrían extenderse, o viceversa, el tiempo es estimado)

El tutorial

El alumno realizará un video de enseñanza a manera de tutorial ya sea que elija la plataforma en *YouTube*, *Tik Tok* u otros donde realice alguna actividad o producto e indique los pasos a seguir, puede ser una receta, manualidad, etcétera. Después se visualizarán durante la clase de la fase 3. (Se evaluará con escala estimativa). (Tiempo de sesión, tres horas, puedes acudir a observar la tabla 2).

4.2.3 Fase 3: Logros

Que el alumno ejecute para su enseñanza y aprendizaje en un futuro el uso de las redes sociales, no sólo que las utilice como ocio sino que comprenda que puede desarrollar y practicar la enseñanza a través de las mismas.

Objetivos:

- Comprender el desarrollo de la enseñanza mediante las redes sociales.

- Crear un meme relacionado en torno a la educación (escuela en línea, regreso a clases presenciales, híbridas)
- Relacionar el conectivismo, aprendizaje invisible y comunidades de aprendizaje en las distintas actividades.

El tutorial

Se visualizarán los videos realizados por los alumnos directamente en sus redes sociales y se realizarán comentarios dentro de la misma. (Tiempo estimado, dos horas de sesión).

El meme

Los alumnos elaborarán un meme en torno a la educación, la escuela en línea, el regreso a clases, la escuela “híbrida”, etcétera y se subirán al chat de la reunión en *Teams* para visualizarlos y comentar, se enviarán vía whatsapp (Se evaluará con escala estimativa) (Dos horas de sesión).

La infografía

Se realizará una infografía por equipos, 4 de 3 integrantes y 1 de 4, que el alumno haya reflexionado y comprendido los temas, plasmando la infografía en sus redes sociales, estados, historias o publicación en muro donde se vea y exponga el conectivismo, aprendizaje invisible y las comunidades de aprendizaje, esta infografía será realizada en la aplicación de *Canva*, evidenciando con captura de pantalla (la infografía se evaluará con escala estimativa).

Posterior a la actividad, se proseguirá con el cierre:

La despedida

Agradecimientos y comentarios acerca del taller. (Dos horas de la última sesión, puedes acudir a observar la tabla 3).

Tiempo de duración y pertinencia: Taller de 2 y 3 horas, se estima que tenga una duración de un mes con tres semanas, dependiendo si se eligen dos clases a la semana o bien, tres meses con una semana, esto si se realizara una clase por semana.

4.3 Objetivos

4.3.1 Objetivo General

Disminuir un *phubbing* de ocio para transformarlo, empleando las redes sociales como medio para el aprendizaje de los estudiantes de la DAEA.

4.3.2 Objetivos específicos

Desarrollar un taller de formación para alumnos para implementar una guía de estrategias utilizando distintas aplicaciones y redes sociales.

Elaborar estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizando aplicaciones y redes sociales que funjan como herramientas para el aprendizaje.

Crear comunidades de aprendizaje entre los alumnos utilizando aplicaciones y redes sociales.

Demostrar si la propuesta de intervención genera aprendizaje y disminuye el *phubbing* durante las clases virtuales.

4.4 Diseño de la Planeación de la Evaluación

Para Aranda, Castillo y Luna (2020) la aplicación y evaluación es la descripción a detalle de la aplicación de la propuesta diseñada, junto con las estrategias y actividades que se implementaron desde el inicio hasta la finalización.

Phubbing: la transformación de un fenómeno de desaire en pro de la enseñanza-aprendizaje, debe tener un diseño de evaluación con indicadores de logro en tiempo, forma y calidad, junto con las actividades de monitoreo. Habrá que realizar un modelo de evaluación que contenga criterios y componentes surgidos de la misma propuesta y desde diferentes dimensiones de la evaluación, como lo son el proceso, contexto, el insumo y producto. (Aranda, Castillo y Luna, 2020).

4.4.1 La evaluación

La evaluación es parte fundamental de cualquier proyecto. Cada una de las actividades fueron pensadas para generar el conocimiento en el estudiante, sin embargo, tiene que evaluarse y para ello se necesita de la realización de instrumentos pensados para cada una de dichas actividades.

Como evaluación inicial se creó uno de los cuestionarios más interesantes, el cuestionario de diagnóstico (ver anexo 1), pero, ¿por qué interesante?, porque con este instrumento, se puede conocer si el alumno tiene noción alguna, en cuanto a los contenidos a desarrollarse, así mismo, al final del taller, se aplicará el mismo cuestionario para realizar la comparación y poder conocer el aprendizaje obtenido.

Otro instrumento que nos ayudó a conocer los pensamientos, emociones o actitudes fue la bitácora (ver anexo 2), este instrumento permitía que el alumno plasmara parte de su sentir, su conocimiento personal que obtuvo, autoevaluarse con sus participaciones individuales y en equipo, entre otras bondades.

Asimismo, en la parte de los anexos se pueden observar los demás instrumentos de evaluación, que pertenecen a cada una de las actividades a ejecutarse durante las tres fases y sesiones que estén programadas, para éstas se realizaron instrumentos como la rúbrica, listas de cotejo y escalas estimativas.

Para la evaluación en cada fase donde menciona que se le dará un seguimiento a los alumnos a través de sus redes sociales y del que contaremos con el apoyo del recurso del diario de campo, será de un mes, para corroborar que se cumplan las metas indicadas.

Además, se realizó un instrumento para conocer desde la perspectiva del estudiante si el taller fue bueno, esto para en un futuro poder seguir compartiéndolo, por ello se solicitará al alumno evaluar el taller *Phubbing: la transformación de un fenómeno de desaire en pro de la enseñanza-aprendizaje* y así conocer qué se puede mejorar. Será de manera anónima (ver anexo 11).

A continuación se presentan las tablas de cada una de las fases, cómo será desarrollado el taller y las actividades con las que se pretende evaluar.

Phubbing: la transformación de un fenómeno de desaire en pro de la enseñanza-aprendizaje

Tabla 1
Fase 1 Sensibilización

Objetivo	Meta	Indicador	Actividades	Tiempos	Recursos	Responsable
Participar entre todos los integrantes aperturando su cámara mediante la estrategia llamada el semáforo.	Que al menos el 50% de los participantes mantengan su cámara encendida durante las sesiones	Lista de asistencia y observación de permanencia con apertura de cámara. Permanece con su cámara encendida durante el taller.	Presentación Bienvenida Diagnóstico El semáforo Exposición Tecnopatías	Sesión de 2 horas	Internet Plataforma de TEAMS Bitácora Redes sociales	Raquel Villalón Hernández
Analizar los fenómenos relacionados con el uso excesivo de los distintos dispositivos móviles existentes y la problemática encontrada	Que los participantes reconozcan las características de las distintas tecnopatías presentadas. Tomar conciencia acerca de las tecnopatías y compartir en sus círculos sociales Que disminuyan el uso de ocio en sus dispositivos móviles	Registro de participación en las actividades propuestas. Propuestas o soluciones para evitar el uso desmedido con los dispositivos móviles	Debate Historieta o Cómic Encuesta en redes	Dos sesiones de 2 horas	Internet Plataforma de TEAMS Lista de participaciones Bitácora Redes sociales	Raquel Villalón Hernández

Fuente: Elaboración propia.

Instrumento para la evaluación de las actividades en la Fase 1 Sensibilización:

- Rúbrica de historieta o cómic (ver anexo 3).
- Encuesta en redes. Lista de cotejo (ver anexo 4).

Tabla 2
Fase 2 Desarrollo Progresivo

Objetivo	Meta	Indicador	Actividades	Tiempos	Recursos	Responsable
Relacionar la conectividad, aprendizaje invisible y comunidades de aprendizaje al utilizar las redes sociales.	Que al menos el 50 % de los alumnos inviertan su tiempo en redes con un fin educativo	Seguimiento en redes sociales Bitácora	Construcción del concepto Conectivismo (en equipo) Opinión acerca del mundo virtual (individual)	2 horas	Internet Plataforma de TEAMS Lista de participaciones Bitácora Redes sociales	Raquel Villalón Hernández
Compartir ideas e información con sus compañeros acerca del aprendizaje invisible y de cómo utilizar una red social a favor de la educación.	Que al menos el 50 % de los alumnos inviertan su tiempo en redes con un fin educativo	Seguimiento en redes sociales Bitácora	Socialización de lectura Y respuestas de la pregunta que emitirán en redes ¿Cómo aprendiste a usar las redes sociales? Realización de concepto de aprendizaje invisible (Todos)	2 horas	Internet Plataforma de TEAMS Lista de participaciones Bitácora Redes sociales	Raquel Villalón Hernández
Planificar el uso de una red social mediante una comunidad de aprendizaje.	Que al menos el 50 % de los alumnos inviertan su tiempo en redes con un fin educativo	Seguimiento en redes sociales Bitácora	Socializar lectura de Elboj y Oliver (2003) Búsqueda de imagen Aulas virtuales en equipo, rifa de una red social (TikTok, Facebook, Instagram) Presentación de las redes sociales	2 horas 9 horas, Tres sesiones de tres horas	Internet Plataforma de TEAMS Lista de participaciones Bitácora Redes sociales	Raquel Villalón Hernández

Crear un video de enseñanza en redes sociales	Que al menos el 50% de los alumnos realicen más tutoriales de enseñanza en sus redes sociales	Seguimiento en redes sociales Bitácora	El tutorial	3 horas	Internet Plataforma de TEAMS Lista de participaciones Bitácora Redes sociales	Raquel Villalón Hernández
---	---	---	-------------	---------	---	---------------------------

Fuente: Elaboración propia

Instrumentos de evaluación para actividades de la Fase 2 Desarrollo Progresivo:

- Lista de cotejo para la construcción de conceptos individual y en equipo (ver anexo 5).
- Escala estimativa para exposiciones en equipo (ver anexo 6).
- Lista de cotejo para imagen (ver anexo 7).
- Escala estimativa para tutorial (ver anexo 8).

Tabla 3
Fase 3 Logros

Objetivo	Meta	Indicador	Actividades	Tiempos	Recursos	Responsable
Comprender el desarrollo de la enseñanza mediante las redes sociales.	Que el alumno emita comentarios, opiniones, aportaciones o sugerencias acerca de los productos que presentan los compañeros de clase	Observación directa de redes sociales y capturas de pantalla como evidencias	El tutorial	2 horas	Internet Plataforma de TEAMS Lista de participación Bitácora Redes sociales Links	Raquel Villalón Hernández
Crear un meme relacionado en torno a la educación	Que se de entre los alumnos la discusión sana del trabajo realizado y compartan sus experiencias acordes al tema de la escuela en línea, híbrida o retorno presencial	Evidencia del producto	El meme	2 horas	Internet Plataforma de TEAMS Lista de participación Bitácora Redes sociales Aplicaciones de edición favorita para el alumno.	Raquel Villalón Hernández
Comprende y relaciona el conectivismo , aprendizaje invisible y comunidades de aprendizaje.	Que el alumno logre interacciones con el público en sus redes sociales, gracias a su infografía	Observación de la interacción en redes y capturas como evidencias	La infografía	2 horas	Internet Plataforma de TEAMS Lista de participación Canva Bitácora	Raquel Villalón Hernández

Fuente: Elaboración propia.

Instrumentos de evaluación de actividades para Fase 3 Logros:

- El meme, escala estimativa, trabajo individual (ver anexo 9).

- Infografía, escala estimativa, en equipo. (ver anexo 10).

4.5 Registro del proceso de aplicación

Fase 1 Sesión 1

Sensibilización

En el presente reporte se describe cómo se dio la apertura del Taller *Phubbing: La transformación de un fenómeno de desaire en pro de la enseñanza- aprendizaje*.

El jueves 21 de octubre, a través del grupo de *WhatsApp* que se realizó finalizando los grupos de enfoque, se dio aviso a los estudiantes que se iniciaría pronto el taller, así como los días y las horas a disponer. También, el pronto envió del cronograma para que tuvieran las fechas y horas en que se desarrollaría.

Se solicitó el seguimiento en redes sociales y la responsable envió las capturas de las portadas de cada una de sus redes sociales para poder llevar el seguimiento a los estudiantes.

Sin embargo, en el mismo grupo se reportó que dos estudiantes habían abandonado el grupo, uno el 09 de julio y el otro el 21 de julio del presente año. A lo que se decide contactarlos nuevamente y preguntarles si seguirían participando en el taller a lo cual, respondieron que sí y se les volvió a incluir.

El martes 26 de octubre, a través de este mismo grupo de *whatsapp* se les hace llegar a los estudiantes el cronograma donde el inicio del taller marca el día 28 de octubre.

La planeación del cronograma se decidió hacer y llevar a cabo dos días de la semana, con el objetivo de terminar en las fechas coincidiendo con el calendario escolar, esto

debido a que dentro del grupo hay estudiantes de noveno semestre, y se podía correr el riesgo de que no participaran.

Los días y horas se eligieron sin preguntarles, para evitar las diferentes posiciones de cada estudiante, “yo no puedo ese día”, “esa hora se me complica”, etc.

También como agradecimiento y motivación se realizó la gestión de una constancia con valor.

El jueves 28 a las 15:37 se dio el aviso que comenzaríamos el taller ese día.

Se reportó Jos mencionando que ese día entraría un poco tarde porque a las 6 salía de su trabajo.

Sar, y Cin también comentaron que tenían clase hasta las 7 de la noche pero que entraría.

Ara tenía clases de 6 a 8 de la tarde.

Con estos mensajes se decidió cambiar la hora de entrada al taller, en vez de dar inicio a las 6 de la tarde, se dio inicio a las 7 de la noche para que estuvieran la mayoría de los participantes.

En *Teams* se programó una reunión a las 6 de la tarde, sin embargo se cambió la hora por los motivos anteriormente expuestos.

El grupo de *WhatsApp* es una poderosa herramienta para la conexión con los estudiantes, con ello, se pudo tomar en cuenta a los alumnos y tener una mejor decisión para el inicio del taller, sin la ausencia de quienes deseaban participar.

No se tomó precaución en cuanto al hacer uso de *Teams*, porque se desconocía que como estudiantes, al entrar y realizar una llamada, es limitado el compartir material en

el chat o intentar subir archivos. Sin embargo, esto no fue impedimento para ejecutar la planeación del inicio del Taller.

Se da inicio al taller a las 19 horas, Fase 1 Sesión 1 *Sensibilización* se registró una asistencia de 7 asistentes de inicio, pero finalmente se conectaron 10 de los 16 estudiantes. Jos, tuvo problemas de conexión evidenciando ello con captura de pantalla pero alcanzó a estar la mayor parte del tiempo.

Se dio un tiempo de 10 minutos para dar inicio y ver si alguien más se unía.

Dando inicio a la planeación, se realiza la presentación *¿Quiénes somos y quiénes estamos?* cada integrante comentando nombre, edad, semestre, licenciatura, y pasatiempo favorito; y la bienvenida al taller.

Posterior a ello, se solicitó a los alumnos contestar un diagnóstico en un periodo de 10 minutos, el cual fue enviado en el chat de *Teams*, fue uno de los archivos que sí se permitieron enviar. Sin embargo, se decidió enviarlo también a través del grupo en *WhatsApp* y a quienes no hayan estado presentes en la primera sesión, también se les pidió rellenar el diagnóstico, esto con la esperanza de que pudieran conectarse en las próximas sesiones.

Intentaron subir su diagnóstico a archivos y no se los permitió, es por ello que nos dimos cuenta que no se podía al ser sólo una reunión programada.

Lo enviaron al chat y quienes no pudieron hacerlo, lo enviaron por *WhatsApp*.

Obteniendo 12 diagnósticos contestados, 2 más de los 10 participantes de la primera sesión.

Al inicio durante la sesión, los jóvenes no tenían encendida su cámara, tardan en responder y prefieren hacerlo con reacciones o mensajes en el chat dentro de la aplicación de *Teams* si comprenden las indicaciones o si quieren comentar algo. •

La responsable, mantiene su cámara encendida todo el tiempo porque considera que ello motiva a los alumnos a hacerlo también como se suscitó en el primer grupo de enfoque que realizó con ellos mismos y uno de los alumnos abrió su cámara.

Continuando con la planeación, siendo las 19:20 se da inicio a la actividad *El Semáforo* se les solicita a los estudiantes buscar tres objetos de distintos colores, rojo, verde y amarillo, la responsable muestra el ejemplo con objetos reales y se les da 5 minutos para la búsqueda de éstos.

Se mencionan las instrucciones a seguir y desarrollar con los objetos y también se escriben por el chat , y mediante el *WhatsApp* como se tenía planeado, se da inicio a *¿Tienes alguna tecnopatía?* y se van mandando las imágenes paulatinamente mientras se explica la imagen y se lleva a cabo la apertura de la cámara y se muestra el objeto según su intensidad de sufrir de alguna tecnopatía. Socializando las imágenes, y las reacciones de los participantes.

Esta actividad tuvo éxito de los 10 estudiantes que se conectaron participaron 9, y un estudiante respondía con menor frecuencia por que no podía aperturar mucho su cámara por la debilidad de su conexión a internet.

El objetivo de esta actividad se logró al tener al 90 por ciento de los participantes con su cámara abierta.

El resultado de esta actividad muestra que los participantes acorde a la actividad, moderadamente han sufrido de Nomofobia, Whatsappitis, y *Fear of missing out* (FOMO).

En cuanto al *phubbing* y la vibración fantasma fueron las tecnopatías con más objetos rojos, confirmando que son los fenómenos que sufren con mayor frecuencia.

Sin embargo, al finalizar la actividad sólo dos participantes decidieron dejar abierta su cámara y los demás las apagaron. Pero durante la sesión paulatinamente algunos se animaban a abrirla.

Posterior a ello, el WhatsApp fue la herramienta que pudo ayudar para el envío y la recepción de la exposición que la responsable, presentaría, obteniendo un resultado bueno ya que la socialización durante la exposición se dio con los participantes todos observando su dispositivo móvil mientras la responsable explicaba cada una de las tecnopatías. Fue verdaderamente exitoso, ya que el objetivo principal se comenzaba a cumplir, porque en sus dispositivos veían las diapositivas, y la responsable iba explicando y a su vez se socializaba la información con los estudiantes.

Por otra parte, se considera que el haber cambiado, el horario de esta primera sesión ayudó a que los estudiantes que habían comentado que tenían clase y esto se los impediría, si asistieron a la sesión, la empatía y flexibilidad fue efectiva para el taller.

El relacionar actividades en las cuales ellos puedan identificarse los hace sentir más afectivos a las clases, muestran risas y comodidad al permanecer en la sesión.

Para finalizar, se había enviado en un inicio en el chat de *Teams* y *WhatsApp* la bitácora y se solicita que la llenen al final de la clase, también se les dan 10 minutos para ello.

Se vuelve a realizar el cronograma tomando en cuenta a los participantes y sus actividades. Se acordó que se desarrollarían ahora en lunes y miércoles, mismo horario.

Asimismo, para la siguiente sesión se solicitó la ayuda de una Maestra de la UJAT para el apoyo de la creación de el Taller como una asignatura en *Teams* y que a la responsable Raquel Villalón Hernández, la hiciera responsable y moderadora para poder compartir pantalla, y darles la oportunidad a ellos de compartir pantalla, archivos, entre otros, con los participantes.

Ya teniendo el grupo, en *Teams*, se les compartió (subió) el contenido que se utilizó en la sesión 1.

Evidencias

Figura 28
Envío de imágenes y exposición



Nota. Captura de pantalla en grupo de *WhatsApp*.

Figura 29
El semáforo



Nota. Esta imagen evidencia la participación y apertura de los estudiantes.

Figura 30
Resultados de la primera actividad “El semáforo”

Nomofobia				Vibraxienty			
Temor Bat	Verde	Amarillo	Rojo		Verde	Amarillo	Rojo
Mau	X			Mau		x	
Jos	X	x		Jos			x
MaJe	x	X		MaJe	x		
Alex			X	Alex	x		
Cin		x	X	Cin			x
Ara	Señal débil			Ara	Señal débil		
Sar	Señal débil		X	Sar			x
Mar			X	Mar			x
Estef		X		Estef			x
Liz	Señal débil	X		Liz	Señal débil		
Whatsappitis				FOMO			
	Verde	Amarillo	Rojo		Verde	Amarillo	Rojo
Mau	x			Mau	x		
Jos		x		Jos		x	
MaJe		x		MaJe	x		
Alex	Señal débil			Alex		x	
Cin	x			Cin		x	
Ara	Señal débil			Ara	Señal débil		
Sar			x	Sar			x
Mar	x			Mar			x
Estef		x		Estef		x	
Liz	Señal débil			Liz	Señal débil		
Phubbing							
	Verde	Amarillo	Rojo				
Mau			x				
Jos			x				
MaJe		x					
Alex			x				
Cin		x					
Ara	Señal débil						
Sar		x					
Mar		x					
Estef			x				
Liz			x				

Nota. Esta imagen evidencia la participación de cada estudiante al cuestionarlos en cada una de las imágenes que se les envió y describió de las tecnopatías.

Fase 1 Sesión 2

Esta sesión, es programada el 03 de noviembre de 6 a 8 de la tarde.

En cada sesión la responsable decide dar 15 minutos para dar inicio a cada una de las sesiones, ya que considera las dificultades de cada alumno o alumna para la conexión a cada sesión por transportación, por terminar alguna asignatura, o por debilidad en su sistema de internet.

Se tiene una asistencia de 7 estudiantes.

Se da inicio con lo programado, en esta sesión se desarrolla la actividad *El debate* por ello se les comparte en el chat de *Teams* y en el *Whatsapp* el link de la lectura para que todos puedan descargarlo de la aplicación de su preferencia, asimismo, aseguré que los demás ausentes, tengan acceso a los materiales en cualquier otro momento.

Se da una lectura guiada y comentada, donde los lectores decidieron participar y leer por cuenta propia. Al final de la lectura se socializó acerca del contenido y de las posturas que tomaban al respecto.

Se realiza la explicación mediante una presentación de cómo se llevaría dicho debate y, aunque algunos alumnos dijeron estar a favor del profesor y otros de los estudiantes, se decide que para hacer un debate más reñido, quienes hayan estado del lado del profesor, esta vez defenderían la postura del estudiante y viceversa.

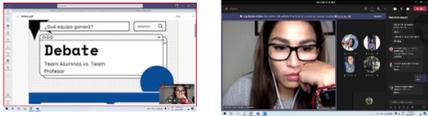
En este debate defendieron ambas posturas muy bien donde hacen notar que las tecnologías son actualmente importantes pero siempre y cuando se les dé un buen manejo, dejando a un lado el ocio y utilizarlo provechosamente. Algo interesante que comentaron dentro del debate es que muchas veces las compañías lo que buscan es hacerte un consumista permanente, de las redes sociales sin importarles el contenido. En algunos de los argumentos llegó a sobresalir el tema de las tecnopatías, para defender la postura del profesor. Finalmente el equipo del profesor gana dos puntos a uno.

En esta segunda sesión, a la bitácora inicial se le agrega una pregunta más posicionándose en el número nueve, considerándola de suma importancia y la cual llevaría a un mejor resultado de observación final.

Finalmente en esta sesión el objetivo se sigue cumpliendo al revisar las rúbricas donde ninguno de los estudiantes realizó "*phubbing de ocio*" durante la sesión.

Figura 31

Bitácora de evidencia contestada

Fase: 1
Sesión: 2
<ol style="list-style-type: none">1. Asistencia, tiempo Si, estuve en toda la sesión (las dos horas)2. ¿Permaneciste con tu cámara abierta durante la sesión la mayor parte del tiempo? No esta vez no encendimos la cámara3. ¿Durante la sesión utilizaste tus redes sociales para compartir información con contenidos educativos? No4. ¿Redes sociales que utilizaste para compartir o crear contenidos educativos? Facebook5. ¿Tuviste participación en actividades? Si6. ¿Socializaste en clase? Si, tuve una buena participación en el debate, gané el primer punto de alumnos.7. ¿Hoy participaste en equipo? Si8. ¿Cómo te sentiste durante la sesión? Excelente9. ¿Durante la sesión utilizaste tu dispositivo con fines de entretenimiento? (Facebook, Instagram, Videojuegos, etc.). No, la verdad que si estuve muy entretenida con el debate10. Comentarios, reflexión: La lectura proporcionada estuvo muy impactante, el debate realizado estuvo muy reñido y con buenos comentarios a favor del uso debido de las tecnologías en general.11. Evidencia (captura de pantalla)


Nota. Bitácora respondida por parte de un estudiante.

Fase 1 Sesión 3

La historieta y encuesta en redes. Fecha y hora de sesión: noviembre 08 de 2021 de 6 a 8 de la noche.

Durante esta sesión se sube a *Teams* una carpeta de materiales de sesión en la cual incluye la rúbrica que deberían tomar en cuenta para la elaboración de sus historietas relacionadas con alguna de las tecnopatías vistas, la lista de preguntas de las diferentes tecnopatías que deberían realizar en sus redes sociales, así como la lista de cotejo de la misma encuesta que también deberían tomar en cuenta para realizarla, en la misma carpeta, se vuelve a subir la bitácora por aquellos que no la hayan guardado en las sesiones anteriores.

Se dan las instrucciones de cómo debieran realizar sus actividades durante la sesión. Sin embargo, se les permitió elegir cómo desarrollarían sus historietas o se les dio también la opción de que fuera un cómic, porque con ello se explotaba la creatividad que desde el diagnóstico demostraron tener.

También se les dio la opción de subir a sus redes las actividades, en este caso la historieta o cómic, con la finalidad de difundir la información de manera divertida.

Se obtuvieron 9 participantes durante la sesión, mismos estudiantes que cumplieron con sus actividades, demostrando que sí tomaron en cuenta la rúbrica y lista de cotejo.

Algunos estudiantes no finalizaron con la actividad del cómic o historieta pero la enviaron mediante el grupo o de manera personal en *Whatsapp* y otros la compartieron directamente al chat de *Teams*.

La encuesta de las tecnopatías las realizarían al finalizar la sesión y la dejarían ahí por 24 horas que es lo que dura una historia o estado en redes sociales.

Cabe mencionar que la mayoría de los alumnos realizó sus encuestas en *Google Forms* y de ahí solicitaron amablemente en sus redes sociales el apoyo para entrar al link y contestar la encuesta.

En la siguiente sesión se socializarán los resultados.

Figura 32

Evidencia de cómic

Hace un momento • 🌐
Por favor apoyenme dando like a la publicación, es una actividad para concientizar acerca de los dispositivos móviles, gracias ★



Nota. Esta imagen es evidencia de la participación de un estudiante, compartiendo su historieta en redes sociales.

Se confirma que los objetivos planteados para esta etapa se cumplen de acuerdo a las actividades:

- Participar entre todos los integrantes aperturando su cámara mediante la estrategia llamada el semáforo.
- Analizar los fenómenos relacionados con el uso excesivo de los distintos dispositivos móviles existentes y la problemática encontrada

Sin embargo, uno de los ejes problematizadores que es el mantenerlos con su cámara abierta durante las demás sesiones ha sido complicado, aún así cuando se les alienta a hacerlo, se ve una negativa, pero esta situación no les provoca que dejen de realizar las actividades o participar durante las sesiones.

Fase 2 Sesión 1

Desarrollo progresivo

Se da inicio a la fase 2, sesión 1, *Desarrollo progresivo* el 15 de noviembre de 2021 de 6 p.m. a 8 p.m., donde los estudiantes comenzarían a trabajar en equipo en la elaboración de comunidades de aprendizaje, tomando en cuenta los contenidos programados para esta etapa: Conectivismo, Aprendizaje Invisible y Comunidades de aprendizaje.

Hubo pocos asistentes, fueron 5.

Sin embargo, mandaron las evidencias de que sí habían realizado la encuesta.

En esta reunión como bien se establece en la planeación, se inició con la socialización de las encuestas realizadas en la sesión anterior donde los alumnos evidenciarían los resultados de sus encuestas.

MaJe comentó con sinceridad que esa actividad no la había realizado porque se le suscitó una emergencia familiar y se le brindó comprensión.

Otro estudiante mencionó que al revisar las preguntas se dio cuenta que sufría de todas las tecnopatías presentadas.

Sin embargo, después algunos estudiantes decidieron evidenciar los cómics o historietas elaboradas.

Posteriormente se comparte el PDF (en *Whatsapp* y en el chat de *Teams*) de Carranza, Islas, Salán, y Jiménez (2017). *Aprendizaje móvil y uso de redes sociales con estudiantes universitarios* y se brindan las páginas que se deberían leer, 226 a 233.

Se les mencionó tres de los objetivos de esta fase número 2 que son:

- Relacionar la conectividad, aprendizaje invisible y comunidades de aprendizaje al utilizar las redes sociales.
- Compartir ideas e información con sus compañeros acerca del aprendizaje invisible y de cómo utilizar una red social a favor de la educación.
- Planificar el uso de una red social mediante una comunidad de aprendizaje.

El cuarto objetivo que es:

- Crear un video de enseñanza en redes sociales.

Se omitió en ese momento para evitar cuestionamientos durante el tiempo de sesión o que se fueran a sentir incómodos por la actividad que sería de dedicación siendo que estaban en clases finales y con otras tareas.

Se modifica la sesión ya que al ser pocos integrantes, no se mandan a las salas programadas y se desarrolla la lectura entre los 5.

Al socializar la lectura en sus distintas opiniones ejemplificaban con experiencias personales mencionando que pocos profesores hacen uso de redes sociales para su aprendizaje. Las redes que usaban fue *Whatsapp*, *Facebook*, y también mencionan que el compartir en redes influyen a que más personas se sumen a distintos proyectos con responsabilidad social, pero también que si se realiza un contenido educativo

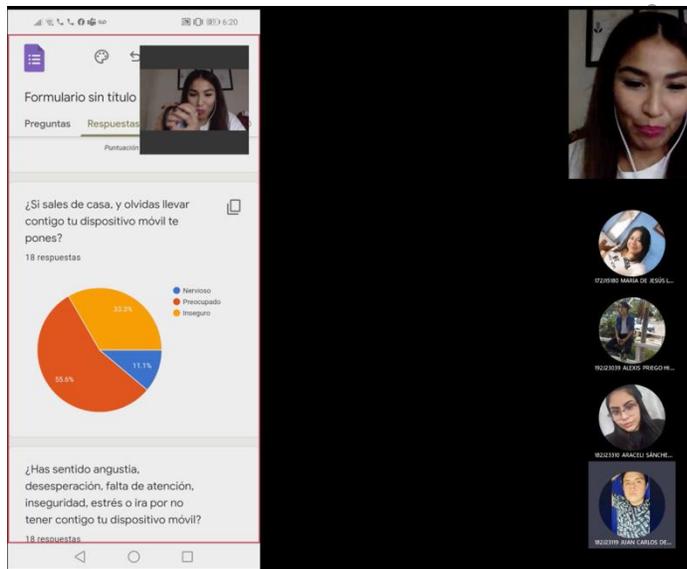
formal, casi no tiene muchas “vistas” o “likes” a comparación de realizarlo en forma graciosa como memes, siendo la “informalidad” una manera de aprendizaje, pero que también el público “amigos” muchas veces no pueda comprender el contexto, ya que en redes sociales se tiene público externo como familia u otras amistades.

Un estudiante comparte contenidos educativos formales que ha realizado en *Twitter* pero al ver que no tiene mucho éxito, en su clase con el profesor deciden compartir el mismo contenido pero de una manera “informal” siendo más exitosa.

En la siguiente actividad que es del concepto de Conectividad, se modifica, ya que la sesión debido a que el tiempo para que lo realicen individualmente es escaso, se decide que lo hagan en equipo, buscando entre todos una fuente y que la comparta con los demás para que lo construyan en equipo, pidiendo que lo dejen plasmado, en el chat y así se de el trabajo colaborativo, considerando el tiempo se anuló el envío de la lista de cotejo, para la creación del concepto.

Figura 33

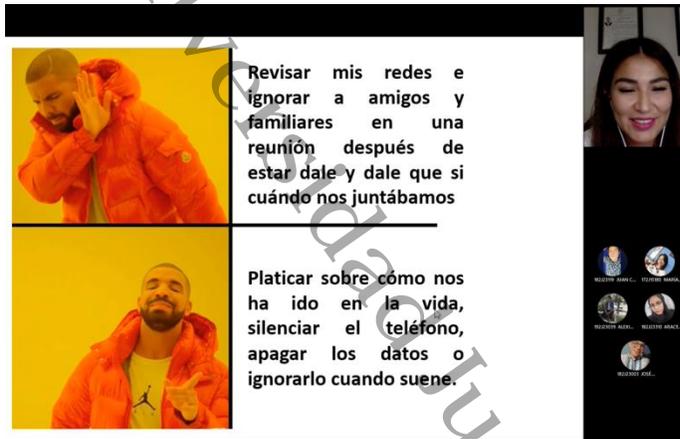
Socialización de encuestas



Nota. Un estudiante presenta la encuesta que compartió en redes mediante un link, dicha encuesta la realizó en google forms.

Figura 34

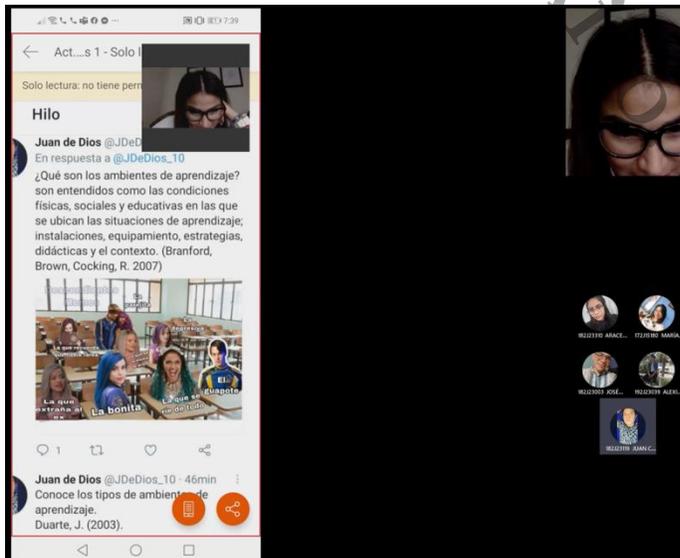
Socialización de cómic o historietas



Nota. El estudiante que presenta hace reflexionar acerca del phubbing con dicho trabajo entregado.

Figura 35

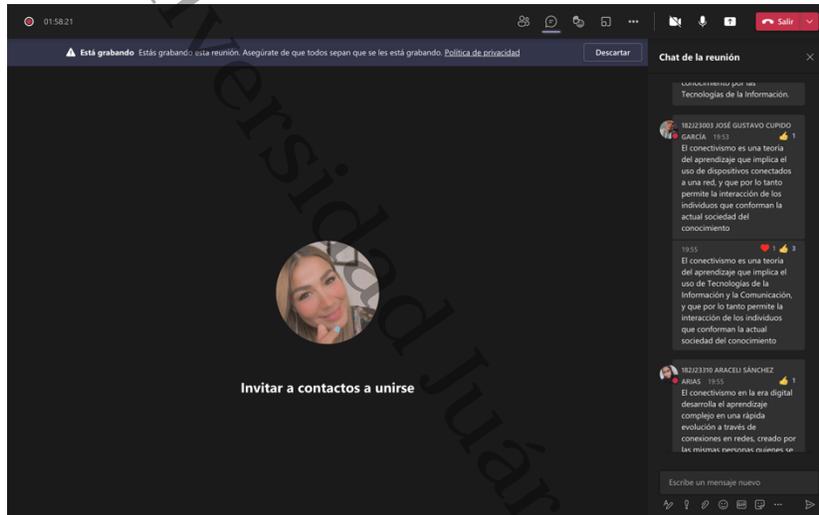
Ejemplo de cómo publicar información formal mediante memes



Nota. El ejemplo que comentó el estudiante durante la sesión, comentar temas mediante memes tiene más "vistas" que lo formal.

Figura 36

Concepto de Conectivismo en equipo



Nota. Evidencia del concepto que realizaron los estudiantes, igualmente pueden notar las reacciones que tienen a cada concepto comentado, significando aprobación o gusto, en este caso.

Fase 2 Sesión 2

Noviembre 17 de 2021 de 6 p.m. a 8 p.m. 9 participantes.

En la sesión pasada se tenía planeado que los estudiantes generaran una opinión personal acerca del mundo virtual, pero por el tiempo escaso se solicitó en esta sesión y pidiendo que la escriban en el chat de *Teams*.

Para dar paso al siguiente tema *El Aprendizaje Invisible*, se les solicita a los estudiantes, que publiquen en sus redes sociales en historias o estados, la pregunta ¿Cómo aprendiste a usar las redes sociales? para visualizar los resultados al finalizar la sesión, ya que esto generará comprensión al tema.

Se les comparte en archivos y *Whatsapp* el PDF *Aprendizaje Invisible* de Cobo y Moravec (2011) en el cual se les pide leer en equipos el capítulo cero, dividiéndolo en

dos partes para que pueda dar tiempo de efectuarse la lectura y socialización al finalizar la lectura y así mismo lograr la participación de todos.

En ocasiones la responsable dirige la clase nombrando uno a uno para escuchar su participación ya que escuchando el análisis que hace cada integrante se da un aprendizaje entre ellos.

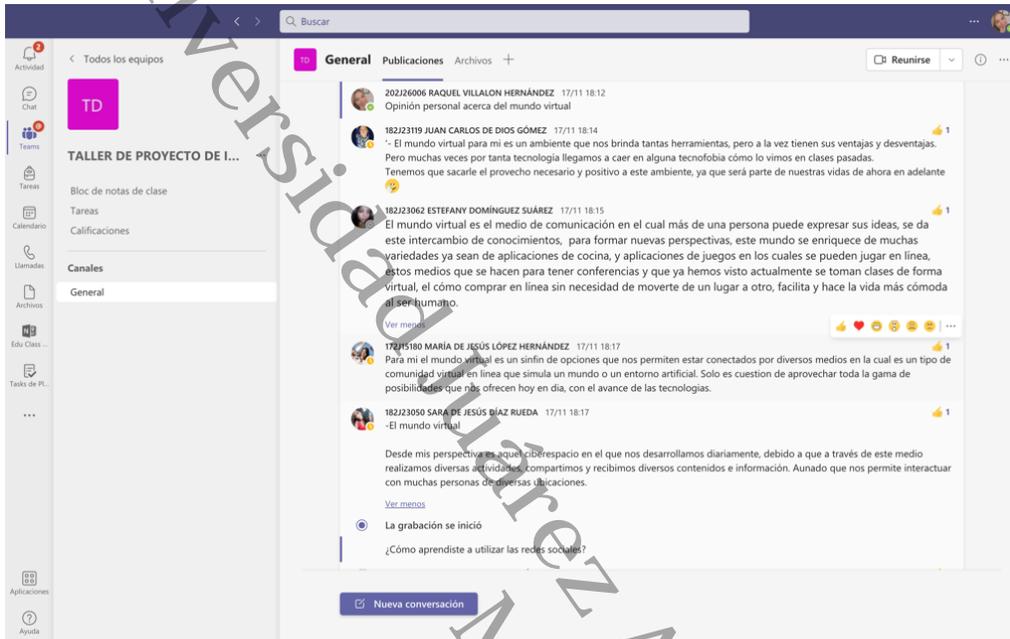
Comentan que los profesores deberían motivar a los estudiantes a explotar las habilidades que tienen al hacer uso de las redes sociales u otras aplicaciones en su aprendizaje.

Preguntan ¿dónde queda la innovación por parte de los profesores? al realizar sus clases. Sugieren que potencialicen las habilidades que se tienen en los dispositivos móviles y se aprovechen los espacios como es la casa, como entornos de aprendizaje fuera de la clase.

Finalizando la socialización de la lectura, se da pie a ver las respuestas de la pregunta que plasmaron en sus redes sociales.

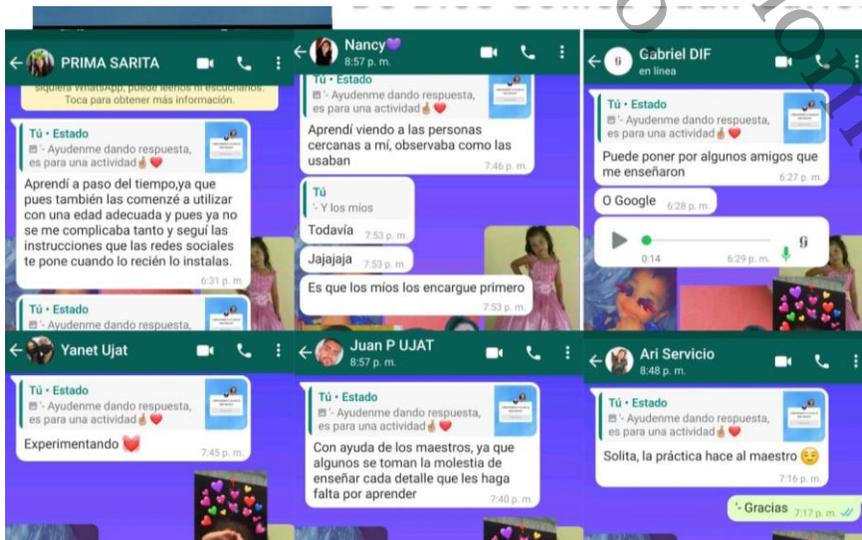
Y como actividad final, mencionar qué es el aprendizaje invisible y brindar un ejemplo dejándolo en el chat. La lista de cotejo programada para este concepto, se anula porque no cumple con todos los requisitos debido al escaso tiempo.

Figura 37
Mundo virtual opinión personal



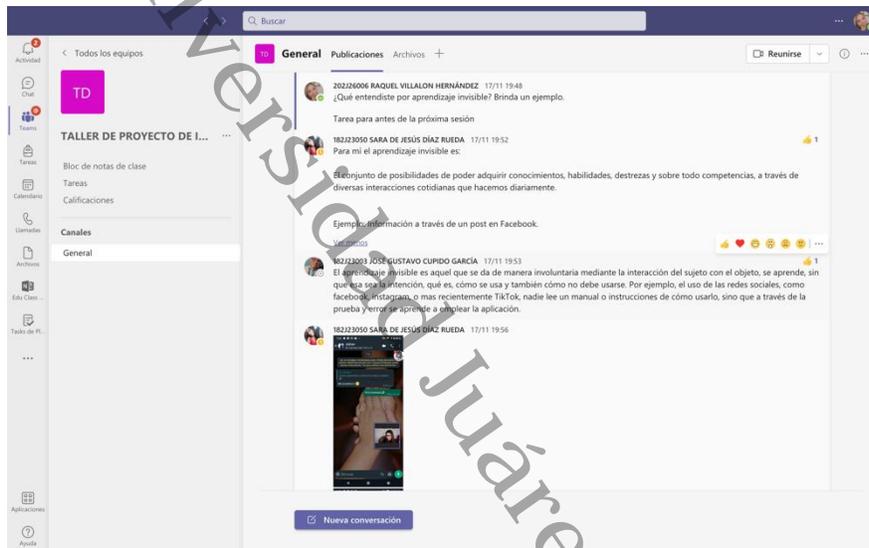
Nota. Esta opinión los hizo analizar e irse involucrando en cuanto al contenido principal, el conectivismo.

Figura 38
Pregunta en redes: ¿cómo aprendiste a utilizar las redes sociales?



Nota. Esta pregunta causó sensación al ver que la mayoría respondió ser autodidacta.

Figura 39
Aprendizaje Invisible opinión personal



Nota. Después de la lectura, tuvieron certeza en sus comentarios.

Fase 2 Sesión 3

Esta sesión se llevó a cabo el 22 de noviembre del 2021, con una duración de dos horas, de 6 p.m. a 8 p.m., una asistencia de 8 estudiantes.

Se les envía al *Whatsapp* “Las comunidades de aprendizaje: Un modelo de educación dialógica en la sociedad del conocimiento” de Elboj y Oliver (2003) y se visualiza también en pantalla para dar inicio a la lectura entre todos.

Socializando entre párrafos para una mejor concentración y comprensión.

Los estudiantes, reflexionan y opinan que no solamente se vea desde una perspectiva teórica el aprendizaje sino que sea práctico donde la sociedad del conocimiento y la información brindan una gama de información y que no se quede solamente ahí, sino que se aproveche y se divulgue mediante comunidades de aprendizaje para combatir las desigualdades educativas.

Algunos estudiantes mencionan que este tema lo están viendo en sus clases, y comentan acerca de la brecha tecnológica y dentro de la sociedad del conocimiento también existe una brecha cognitiva ya que no procesan toda la información que se tiene y no se da pie al conocimiento y es aquí donde las comunidades de aprendizaje buscan la manera de crear un contenido para que sea digerible para todos y se de la inclusión de la que se habla.

Ponen de ejemplo cómo ellos y ellas se han adaptado a esta educación virtual al sufrir esta pandemia provocada por COVID-19 y así están transformándose y cómo se aprende menos en el aula y más mediante las aplicaciones y el internet.

Analizan que las comunidades de aprendizaje se pueden dar en cualquier ambiente las cuales buscan un bien común, también brindan ejemplos de algunas comunidades de aprendizaje de las cuales han formado parte, grupos de inglés, grupos de la iglesia, dudas de campos escolares formativos, entre otros.

Se les lanzó la pregunta: ¿si ejecutaras una comunidad de aprendizaje de qué te gustaría realizarla y en qué red social? a lo que contestaron que de arte y dibujo, lenguaje de señas, italiano, diversidad cultural y lenguas nativas de Tabasco, cambio climático y cómo cuidar el planeta, comunidad de identificación de problemáticas, síndromes y comportamientos en las y los niños, violencia de género y prevención de la agresión en los jóvenes.

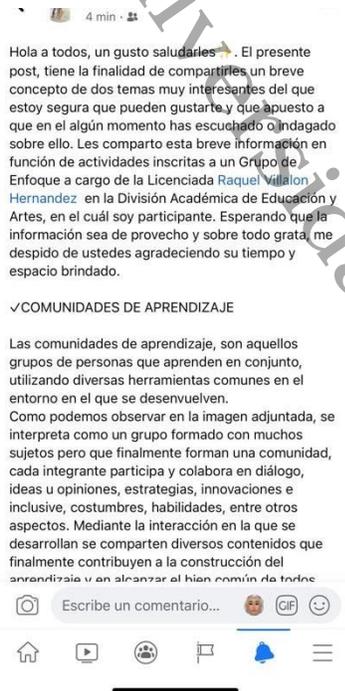
Las redes sociales que comentaron para realizarlas fueron *TikTok*, *Instagram* y *Facebook* fue nombrado más porque dicen que dicha app tiene mayor alcance y que se pueden compartir más archivos.

Se les envió una lista de cotejo donde se solicita una imagen donde escriban por qué la relacionan con una comunidad de aprendizaje y un breve concepto de sociedad del conocimiento.

Esta actividad la publicaron y compartieron en redes sociales algunos de los participantes.

Figura 40

Evidencia Comunidades de aprendizaje y sociedad del conocimiento



Nota. Esta imagen fue compartida en Facebook.

Figura 41
Evidencia CdeA y SC



Elegí la siguiente imagen porque se me hizo muy interesante, ya que nos presenta un conjunto de Actuaciones Educativas, dirigidas a la transformación social y educativa de la comunidad, ya que en esta imagen vemos claramente el trabajo en conjunto a favor de la mejora educativa y lo que se pretende es una propuesta de transformación educativa que busca mejorar el aprendizaje y la convivencia de todas y todos los estudiantes.



SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO:
Le llamo sociedad del conocimiento al grupo de personas que se necesita para competir y tener éxito frente a los cambios económicos y políticos del mundo moderno, por ejemplo, la innovación de las tecnologías de la información y la comunicación, la información modifica en muchos sentidos la forma en que se desarrollan muchas actividades en la sociedad moderna.

Nota. Imagen socializada en la sesión.

Fase 2 Sesión 4

Comunidades de aprendizaje mediante redes sociales (primera parte).

Noviembre 24 de 2021, de 5 p.m. a 8 p.m. 6 participantes, dos más se unieron pero tuvieron problemas de conexión.

A partir de esta sesión y hasta el final de la fase se tiene programado que el tiempo de cada reunión sea de tres horas.

En esta sesión se les proporciona la información e instrucciones acerca de la actividad a realizar que es la presentación de la red social y cómo crearían una comunidad de

aprendizaje en ella y se les proporciona una escala estimativa de la cual deben tomar como referencia los indicadores.

Crear una comunidad de aprendizaje en una red social.

Se decide rifar las redes sociales que habían mencionado en la sesión anterior, que fueron *Facebook*, *TikTok* e *Instagram*.

Por cuestiones de que al inicio de la sesión había pocos estudiantes se deciden crear dos grupos de 3, 3 y 4 integrantes cada uno, utilizando *TikTok* y *Facebook*, para que los que se fueran sumando se les asignaría *Instagram*.

Se abrieron tres salas, nombrándolas por el nombre de la red social para trabajar en equipo.

Asimismo, los estudiantes logran reunirse, durante esta y las próximas dos sesiones para finalmente presentarnos sus comunidades de aprendizaje en la red social que les tocó.

Dentro de las reuniones se ponían de acuerdo de qué tema iban a crear su comunidad de aprendizaje y cómo lo trabajarían en la red social que les tocó y comenzaron a trabajar.

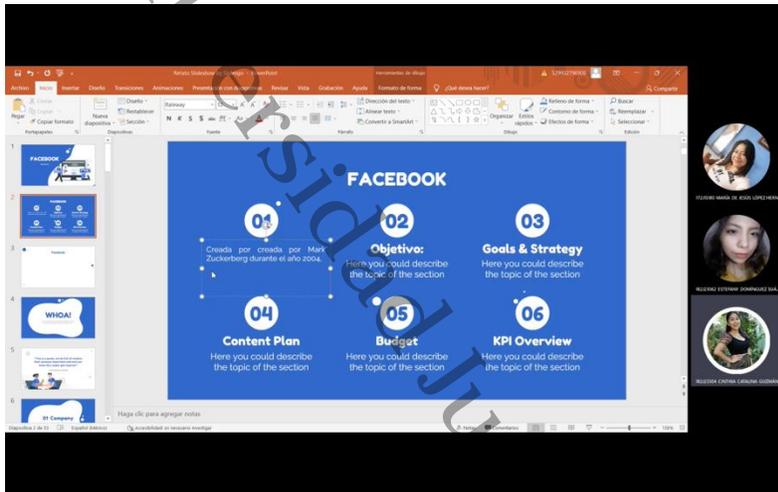
El equipo de *Tik Tok* elige el tema del lenguaje de señas y posterior a la elección se repartieron tareas, como investigación de datos, etc.

Comentaron que tenían un avance y podrían enseñarlo para obtener sugerencias, la responsable comoquiera les hizo ver que tendrían la otra sesión también para modificar y mejorar su exposición de acuerdo a las observaciones que realizaría todo el grupo.

El equipo *Facebook* se pone de acuerdo en la herramienta que utilizarían para su presentación, a la cual deciden y eligen *PowerPoint* ya que se les facilitaría más por las cuestiones que desean presentar y consideran que es como un tutorial de cómo formar en la red social una comunidad de aprendizaje. Solicitan poder compartir pantalla y comparten PDF entre ellos acerca de la red social en la cual les ha tocado elaborar su comunidad.

Figura 42

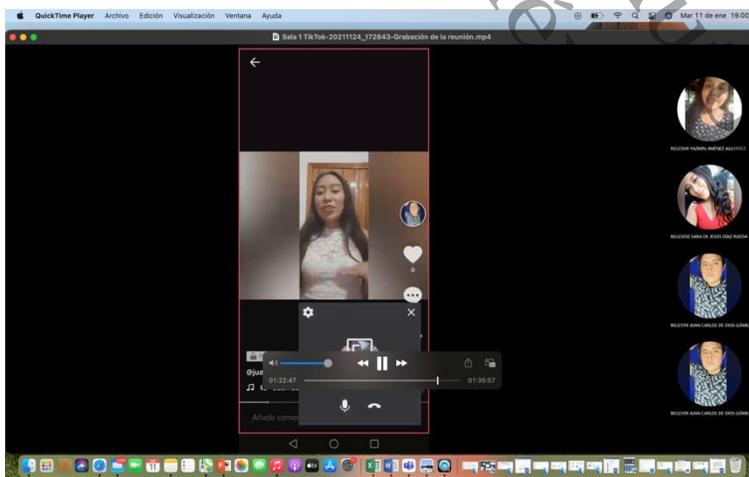
Evidencia de CdA Facebook



Nota. Este equipo decidió trabajar en *Power Point* su presentación.

Figura 43

Evidencia CdA Tik Tok



Nota. Al entrar a la sala del equipo, comentaron que harían uso del *Tik Tok* de un compañero para realizar en ese las ediciones y cambios necesarios para su comunidad.

Fase 2 Sesión 5

Comunidades de aprendizaje mediante redes sociales (parte 2).

Noviembre 29 de 2021, 5 p.m. a 8 p.m.

10 participantes, sin embargo, una de las chicas del equipo de *Tik Tok* comenta que se ha quedado sin conexión, pero los integrantes seguirán trabajando en su actividad. En esta sesión logran reunirse los estudiantes que no habían podido en la sesión pasada, por lo que se abren las salas nuevamente y con ella la de *Instagram* compuesta por 4 estudiantes.

Antes de que se reúnan, se cuestiona a los integrantes de *Instagram* si recuerdan el tema de “Comunidades de Aprendizaje” para que puedan comprender la actividad, algunos responden que no mucho y por ello se decide agregar un video de lo que son las comunidades de aprendizaje:

<https://www.youtube.com/watch?v=jrJBZZmXn-4>

Se observan los avances del grupo *TikTok* para brindar sugerencias.

Una de las sugerencias que se hace al equipo de *Tik Tok* es realizar un paso a paso para poder crear la comunidad en esa aplicación ya que sólo brindaban información de la app y no enseñaron cómo la crearon, insertar textos, filtros, hacer uso de música más llamativa, uso de hashtags (#) entre otras.

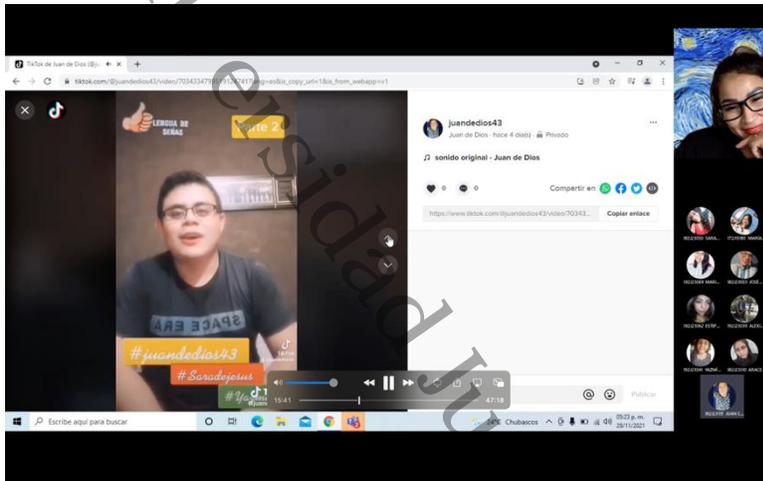
Se les muestra ejemplos en *TikTok* de cómo pueden mejorarlos con las herramientas que brinda esta app.

Los integrantes del equipo de *Instagram* se reúnen en su sala y deciden trabajar el tema de la Música ya que es algo que mencionan les gusta a toda la comunidad y con ello creen que podrían alcanzar más *views* en su comunidad.

El equipo de *Facebook* trabaja en su exposición.

Figura 44

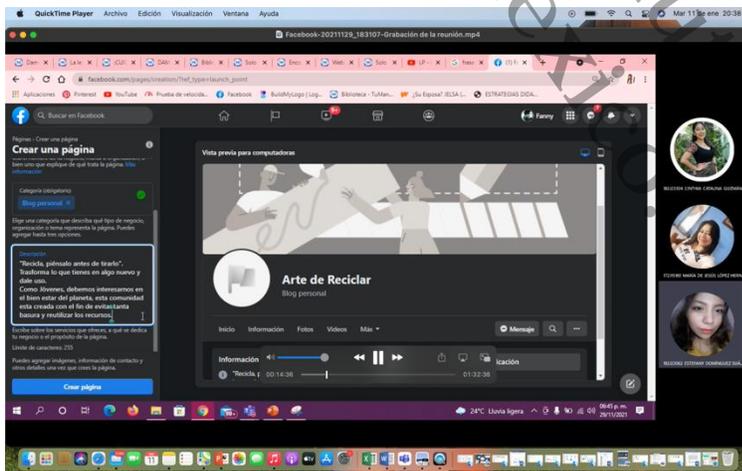
Visualización previa para mejoras, equipo Tik Tok



Nota. Se realizaron observaciones a los avances para sugerir cambios de mejora.

Figura 45

Evidencia de equipo Facebook trabajando en su CdA



Nota. El equipo de Facebook enseñó un recorrido del avance de su Comunidad llamada Arte de Reciclar.

Figura 46

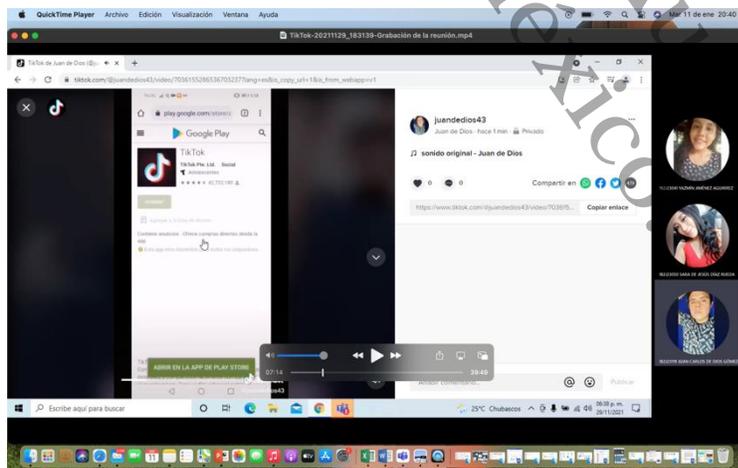
Evidencia del equipo de Instagram



Nota. Avances de la presentación de la red social *Instagram*.

Figura 47

Equipo de Tik Tok tomando en cuenta las recomendaciones



Nota. Atención de cambios de mejora por parte del equipo.

Fase 2 Sesión 6

Diciembre 01 de 2021, 5 p.m. a 8 p.m.

Se conectan 9 estudiantes de los cuales, por cuestiones de emergencia uno tuvo que ausentarse y Ara comentó que aún no salía de clase.

Se da comienzo a las presentaciones de las comunidades de aprendizaje y el equipo de *Tik Tok* decide comenzar.

Lenguaje de señas en *Tik Tok*:

El objetivo que ellos desean en su comunidad de aprendizaje es:

Enseñar a los espectadores el lenguaje de señas para que aprendan a comunicarse y ser inclusivos con quienes lo necesitan.

Cabe mencionar que ellos explican su presentación mediante videos, y con tutoriales nos muestran cómo se puede crear una comunidad en esta red social.

Donde llevaron a cabo 6 videos donde en el primero mencionan qué es *Tik Tok*, cuándo se creó, y cuando tuvo un gran impacto.

En el segundo video presentan su comunidad y mencionan la metodología, como por ejemplo los días que subirán contenidos, dónde pueden encontrar información, invitar a hacer dúos y a compartir.

En el tercer video explican que esta aplicación puede llevarse más allá de subir sólo contenidos graciosos o de bailes, sino crear y subir información con fines educativos, el tiempo que se permite y otras funcionalidades que brinda la plataforma, una de ellas es #edutek.

En el cuarto video enseñan desde cero a cómo instalar la aplicación y crear una cuenta porque consideraron importante agregarlo ya que no todos manejan una o no saben cómo hacerlo.

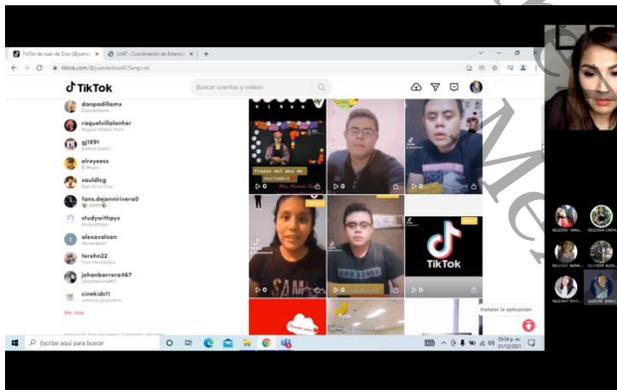
En el quinto video muestran a una profesora que es sorda haciendo las señas de lo que es un vocabulario relacionado al día de muertos.

Los demás videos son contenidos que ellos realizaron donde manejan vocabulario como los saludos.

Los alumnos comentaron al respecto que les gustó mucho que agregaran el video de una persona con discapacidad auditiva ya que esto crea más impacto.

Figura 48

Comunidad de Lenguaje de señas en Tik Tok



Nota. Se observa en la imagen los distintos videos que crearon en esta comunidad de aprendizaje.

El siguiente equipo es la comunidad de aprendizaje en *Facebook: Arte de Reciclar*.

Este equipo realizó un arduo y excelente trabajo. Brindan la información de cómo nace *Facebook*, sus creadores y objetivos.

Servicios que ofrece, como juegos, mensajería, búsqueda de amigos entre otras.

Cómo ha crecido esta red social, los usuarios que tenía desde el año 2009 a la fecha donde tiene más de dos mil quinientos millones de personas inscritas.

La importancia y función que tiene dentro de la educación:

Sirve como recurso didáctico, innovación tecnológica y pedagógica, propicia espacios de aprendizaje colaborativo, participativo y dialógico, interactivo y dinámico, y,

conlleva a la participación activa de los usuarios, la creación o producción de contenidos y la posibilidad de compartir e interactuar.

Brindan un tutorial de cómo crear tu propia página de comunidad de aprendizaje paso a paso desde que se instala la aplicación hasta los usuarios que puedes invitar, subir contenidos, crear anuncios publicitarios y si se desea también hacer uso de las herramientas empresariales, éstas para publicar empleos, vender productos, etc.

Además muestran cómo puedes aprender a subir fotos, videos, publicaciones, videos en vivo, crear eventos, grupos cerrados, entre otros.

Muestran ejemplos de comunidades de aprendizaje ya hechas y posterior a esto, muestran la comunidad de su creación.

Una excelente y completa presentación.

Cabe mencionar que mientras los estudiantes exponían su presentación, la responsable fue creando una comunidad de aprendizaje desde su dispositivo móvil siguiendo los pasos que brindaron, siendo este un ejemplo de que se logra el objetivo de ellas.

Aprender a crear una comunidad de aprendizaje mediante *Facebook*.

Figura 49

Comunidad Arte de Reciclar en Facebook



Nota. Esta comunidad de aprendizaje fue elaborada por 3 estudiantes, logrando un trabajo completo, demostrando la comunicación, compromiso y entrega con el taller.

La siguiente presentación que se realiza es por parte del equipo *Instagram*, quienes enseñan su comunidad de aprendizaje: *La música*.

Inician con una exposición dentro de los mismos perfiles de la red social de los integrantes del equipo, con la información de *Lo que debes saber de Instagram: la red social de la fotografía, un repaso por la historia*. Comentan qué es *Instagram*, funciones como filtros, efectos, marcos, compartir videos, historias, historias destacadas, fotografías, etc., así como el origen de *Instagram*, sus fundadores y los cambios que ha sufrido durante el paso de los años.

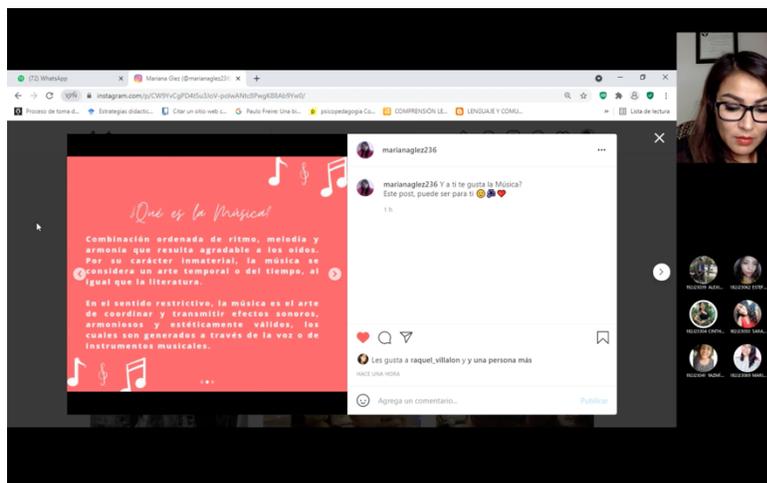
Comparten ejemplos de comunidades de aprendizaje en *Instagram*, *Memorias de Pez*, una de ellas, donde el contenido que manejan es de historia mundial.

Otro ejemplo de comunidad que muestran es *Tus clases de guitarra donde* en esta comunidad mediante videos, tutoriales, enseñan a tocar la guitarra, te dicen qué equipo puedes adquirir según tus intereses y también ofrecen cursos *online*.

A pesar de que ellos no crearon un perfil o página, entre ellos, abarcan y compartieron la información de lo que es una comunidad de aprendizaje y cómo se puede dar entre los mismos estudiantes ellos compartieron esa información alentando a que más personas se unieran a seguir sus contenidos.

Figura 50

Comunidad de aprendizaje: *La música en Instagram*



Nota. A pesar de que fue el último equipo que se integró, lograron terminar exitosamente su trabajo.

Fase 2 Sesión 7

06 de Diciembre del 2021, tiempo de duración 3 horas, de 5 p.m. a 8 p.m.

Asistencia de 7 estudiantes sin embargo, 10 estudiantes realizaron la actividad y el quiz.

Esta sesión es la última de la fase de desarrollo progresivo, donde se añadió un instrumento de evaluación.

En la asignatura de *Evaluación, Aprendizaje y Contextos Escolares* se solicitó agregar un instrumento de evaluación de enfoque cuantitativo a lo cual se eligió el Quiz, por la facilidad de poder desarrollarlo en línea, es breve y puntual, que permite evaluar conocimientos y habilidades de razonamiento o solución de problemas (Sánchez-Mendiola y Martínez-González, 2020).

Así que se trabajó en el diseño de las preguntas que se realizarían y se introdujeron en un formulario de *Google Forms*. Esta evaluación formaría parte de la evaluación formativa de los estudiantes. Con dicho instrumento se verificaría si la teoría vista durante el taller fue comprendida. Abarca las 5 tecnopatías vistas, el conectivismo, mundo virtual, aprendizaje invisible, sociedad del conocimiento y comunidades de aprendizaje.

Link del Quiz <https://forms.gle/w8uyrsgGDBKq8mBw8>

Se da inicio con el Quiz y se brinda un periodo corto de tiempo para responderlo (15 minutos).

Sucesivo a esto, se proporcionan las instrucciones que originalmente la planeación indicaba, acerca de la actividad, *El tutorial* y se les comparte la escala estimativa que lo evaluaría.

Se les brinda el tiempo restante de las horas programadas para la ejecución del tutorial. Sin embargo, uno de los estudiantes solicitó presentarlo al finalizar la sesión ya que, en la próxima reunión cuando se deberían llevar a cabo las visualizaciones de todos los tutoriales, no podría asistir porque tendría examen de inglés.

Esta acción de querer presentar su trabajo, permite conocer el compromiso que tiene con sus responsabilidades académicas y extracurriculares, misma situación que se agradece.

Así que se dio inicio a la presentación de sus tutoriales (realizó 3).

Utiliza para su tutorial la aplicación de *Tik Tok*.

El objetivo del tutorial es: Aprender a instalar y abrir una cuenta de una manera sencilla en *Tik Tok*.

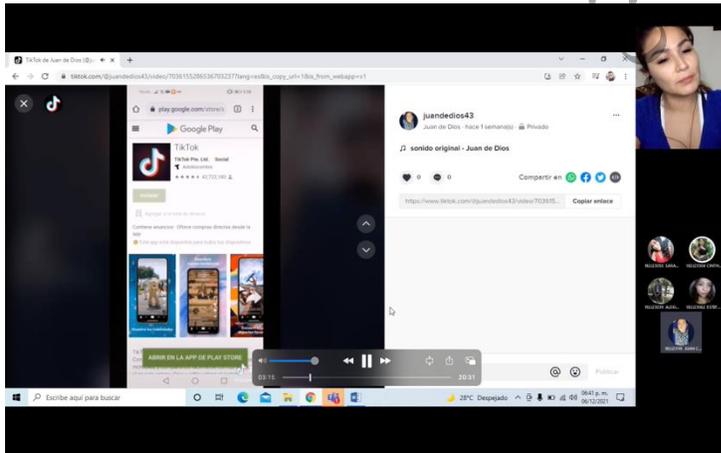
El objetivo del segundo tutorial es : Aprender a crear un video en *Tik Tok*.

El objetivo del tercero es: Enseñar a través de un video el campo semántico de familia en lenguaje de señas y los colores básicos.

Comenta que se esforzó mucho para presentar su presentación ese día.

Figura 51

Tutorial de JC



Nota. Tutorial de un estudiante comprometido, adelantó su trabajo para poder ausentarse en la próxima sesión.

Fase 3 Logros Sesión 1

Diciembre 08 del 2021, 6 p.m. a 8 p.m.

Asistentes 9, salió un estudiante por mala conexión.

10 estudiantes entregaron el producto del tutorial.

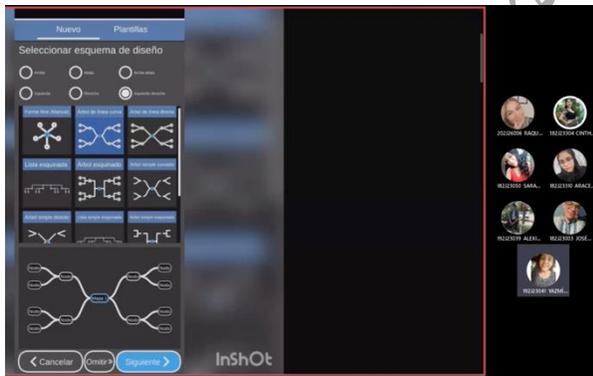
En esta fase se da pie a la observación de los tutoriales.

Yaz: El objetivo es: Enseñar a utilizar la aplicación *mimind*, la cual te ayudará a crear mapas mentales. Lo desarrolla en *Inshot* y comparte en *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=btMRcRuNtBM>

Figura 52

Evidencia tutorial Yaz



Nota. Tutorial para enseñar a realizar mapas mentales en la aplicación de *mimind*.

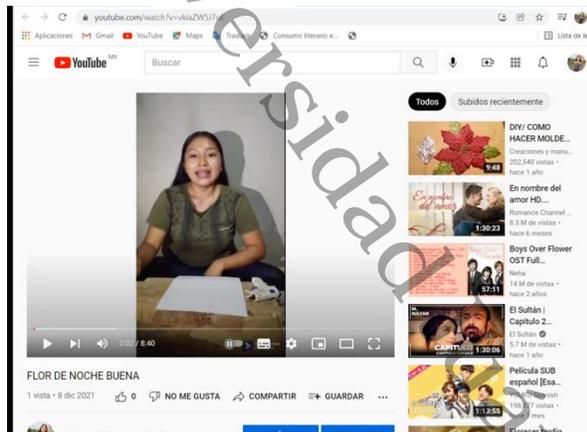
Cin: El objetivo de su tutorial es: Enseñar a elaborar una flor de noche buena con papel.

Comenta que se graba con su dispositivo móvil y después realiza la edición del tutorial en *Filmora* y elige la plataforma de *YouTube* para la visualización del mismo.

<https://youtu.be/vkiaZW5J7oE>

Figura 53

Evidencia tutorial Cin



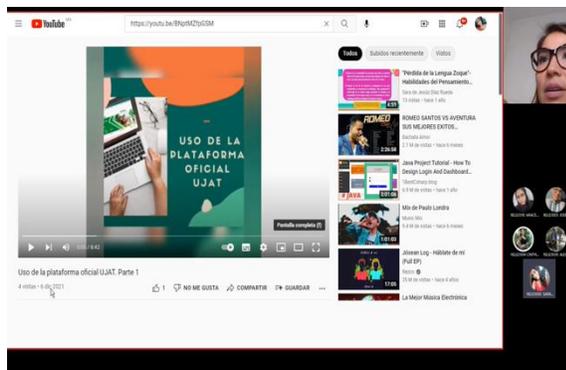
Nota. Cin trabajó una manualidad acorde a las fechas decembrinas próximas y con materiales reciclables.

Sar: El objetivo de su tutorial es: Familiarizar a los estudiantes de nuevo ingreso en la plataforma de la UJAT, igual, realiza el video en YouTube.

<https://youtu.be/BNptMZfpGSM>

Figura 54

Evidencia Tutorial Sar



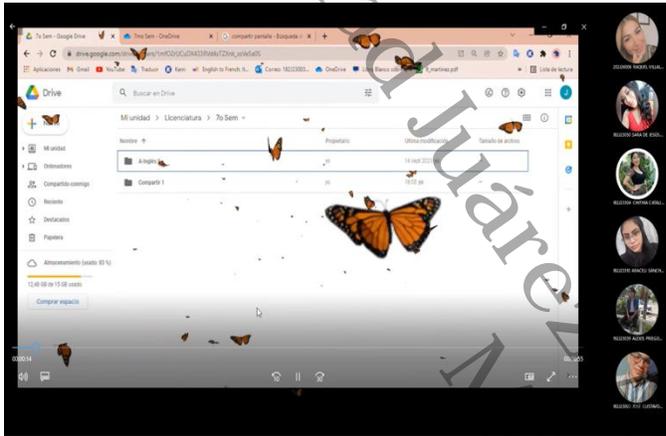
Nota. La estudiante pensó en su situación cuando ella fue de nuevo ingreso, y al ver complicado el sistema como nueva estudiante decidió realizar este tutorial para empatizar con los nuevos estudiantes de la UJAT

Jos: El objetivo de este tutorial es: Enseñar a compartir enlaces y archivos desde la nube de *Google Drive* y *One Drive*. Utiliza el editor de su computadora *Películas y Tv*, lo subió a *YouTube*.

<https://youtu.be/hYYCI9JPBhA>

Figura 55

Evidencia tutorial Jos



Nota. Un tutorial efectivo para muchos, de gran ayuda para poder obtener un almacenamiento amplio en la nube.

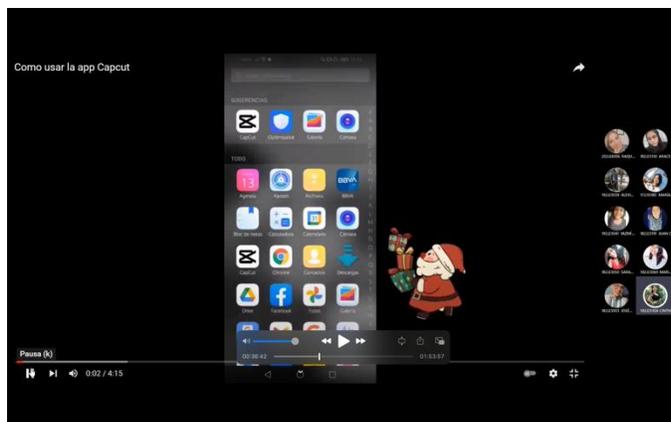
Ara: El Objetivo del tutorial es: Enseñar a utilizar *Capcut*

Utiliza *Capcut* y sube a *YouTube*.

<https://youtu.be/tt3zqNK9m-U>

Figura 56

Evidencia tutorial Ara



Nota. Esta app es de edición, muy utilizada actualmente por la población de adolescentes y jóvenes.

Estef: Objetivo del tutorial: Enseñar a realizar un *Spaguetti* con champiñones.
Utiliza el celular para grabar los pasos y lo sube a la plataforma de *YouTube*.

<https://youtu.be/O9z9Nzfi6QY>

Figura 57

Evidencia Tutorial Estef



Nota. Estef fue la única estudiante que eligió enseñar mediante su tutorial, cómo realizar una comida.

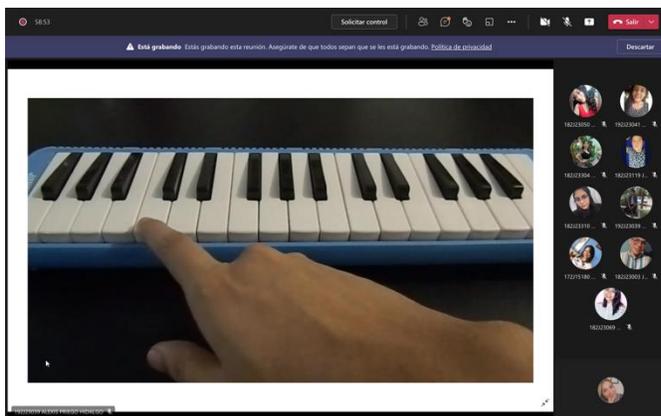
Alex: El objetivo es: Enseñar a tocar una melódica (teclado de aire)

Trabaja su video en *Filmora* y sube a *YouTube*.

<https://youtu.be/ihKESRS7P74>

Figura 58

Evidencia tutorial Alex



Nota. Demuestra paso a paso las notas musicales que tiene la melódica.

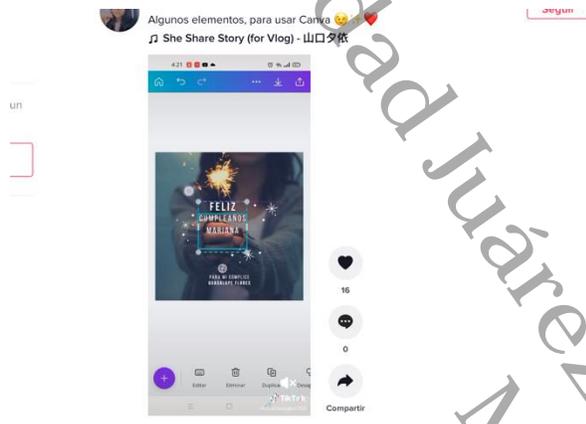
Mar: Objetivo: Enseñar a utilizar *Canva* desde el dispositivo móvil.

Lo editó y subió en *TikTok*.

<https://vm.tiktok.com/ZM8crUrj2/>

Figura 59

Evidencia tutorial Mar

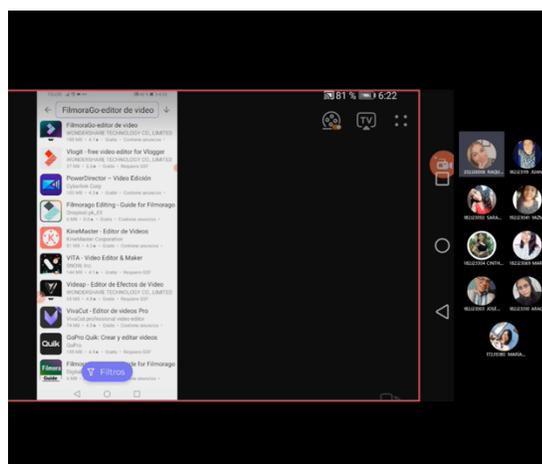


Nota. En un tutorial corto desde *Tik Tok*, Mar enseña a diseñar una invitación en *Canva* desde el celular.

MaJe: Objetivo: Enseñar a utilizar *Filmora*. Lo edita en *Az Screen Recorder*

Figura 60

Evidencia tutorial MaJe



Nota. MaJe hace alusión a que estas dos plataformas hicieron muy "pesado" su video, y tuvo que comprimirlo.

Fase 3 Sesión 2

Diciembre 13 de 2021, 6 p.m. a 8 p.m.

Asistencia de 8 estudiantes, sin embargo 2 estudiantes que no pudieron conectarse cumplieron con enviar la actividad.

En esta sesión se lanza la pregunta ¿A quién le gustan los memes? y socializamos las respuestas, unos dicen que cuando les entienden si.

Se les dan las instrucciones para realizar la actividad *El meme*, en torno a la educación, escuela en línea, el retorno al aula presencial, etc., subir al *Teams* y también con ello, se les proporciona una escala estimativa, se les sugiere la elaboración durante la sesión y se socializan antes de que finalice la clase.

Figura 61

Meme Jos

- ¿Y no me hará daño regresar a clases presenciales así?
- ¿Así cómo?
- Así, sin poner atención por estar en mi teléfono y sin mi cama para dormir mientras estoy conectado en la videollamada.



Nota. Meme con alusión a clases presenciales.

Figura 62

Meme Ara



Nota. Meme con alusión a lo que abandona.

Figura 63

Meme JC



Nota. Meme con alusión a las dos preocupaciones que existen en la educación.

Figura 64
Meme MaJe



Nota. Meme referente a la preparación ante los exámenes.

Figura 65
Meme Sara



Nota. Sara pide permiso para la realización de su meme, preguntando si puede hacer uso de una fotografía de la responsable del taller.

Figura 66

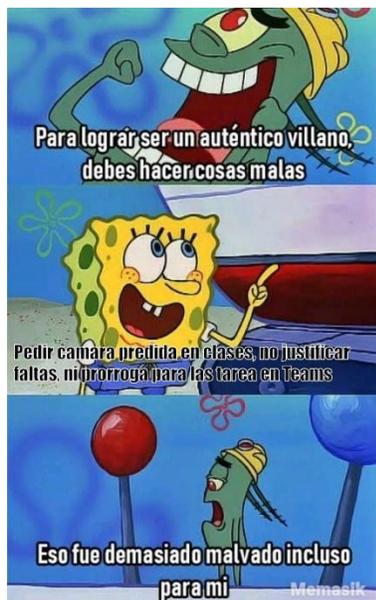
Meme Yaz



Nota. Meme con alusión a las experiencias que pueden suscitarse en clases virtuales.

Figura 67

Meme Estef



Nota. Meme con alusión a lo que considera un profesor "villano".

Figura 68

Meme Mar

Yo en pleno 2021, sin saber usar mis redes sociales para fines educativos

Yo, despues de llevar el Taller con la Lic. Raquel



Nota. Meme con alusión a la preparación y conocimientos que obtuvo la estudiante en cuanto al taller.

Figura 69

Meme Alex

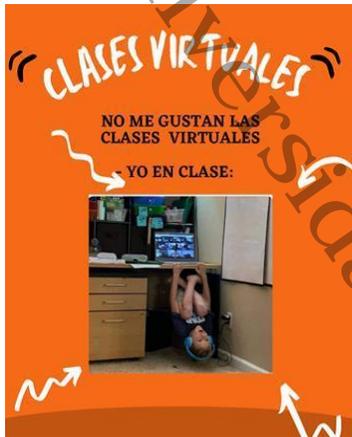
Cuando la UJAT anuncia regreso a presenciales y yo metí clases hasta los domingos



Nota. Meme con alusión a la incomodidad por el retorno a lo presencial.

Figura 70

Meme Cín



Nota. Meme con alusión a la libertad que tienen los estudiantes por estar desde la virtualidad.

Fase 3 Sesión 3

Última sesión y cierre del taller

15 de diciembre de 2021, 2 horas de duración de 6 p.m. a 8 p.m.

La infografía.

Asistencia de 6 estudiantes al inicio y al final fueron 8 estudiantes.

Se realizan 2 salas inicialmente donde se van 3 y 3 estudiantes y después se agrega uno más a cada sala.

Se les menciona a los participantes las instrucciones para realizar la infografía donde incluyan el Conectivismo, aprendizaje invisible y las comunidades de aprendizaje, se les sugiere que lo realicen en *Canva* y escriben en el chat también las instrucciones, se les proporciona una escala estimativa.

Trabajan muy bien en equipo y eso lo demuestran con los resultados.

Se les solicita a los alumnos que rellenen de nuevo el formato que se les dio al inicio llamado *Diagnóstico inicial* que sería parte de la evaluación final para poder realizar la comparación de resultados iniciales y finales.

También se les envía una evaluación que le darán al Taller y se les pide el relleno de la bitácora final.

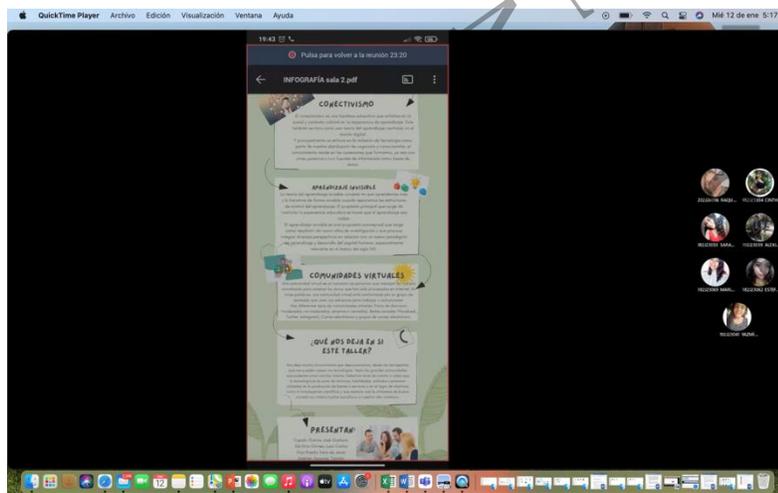
Finalmente se les comenta el objetivo del taller, y si creen que se cumplió y logró: Disminuir un *Phubbing de ocio* para transformarlo en uno académico empleando las redes sociales como medio para el aprendizaje de los estudiantes.

Yaz comenta que si se logró, al igual que Estef, y consideran que les dejó mucho el taller al conocer temas nuevos y reforzar los que ya han visto en clases.

Se agradece la participación a cada uno de los estudiantes y se les informa que se les enviará su constancia proporcionada por la Dirección de DAEA por la participación en este taller.

Figura 71

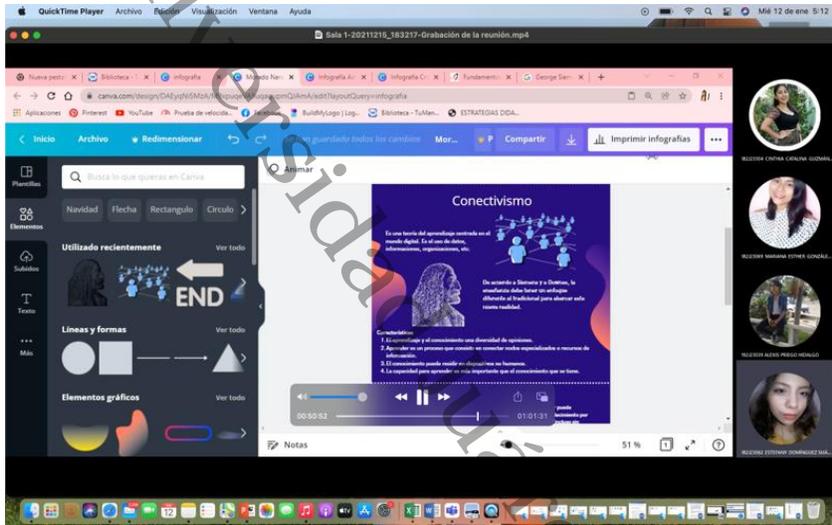
Evidencia de Infografía equipo sala 1



Nota. Trabajaron su infografía en la app de Canva.

Figura 72

Evidencia de infografía equipo sala 2



Nota. Al igual que el otro equipo, trabajaron su infografía en Canva.

4.6 Ajustes

Los ajustes que se han dado en el proceso de la aplicación fueron detallados y escritos durante cada una de las sesiones anteriormente vistas.

4.7 Informe de la Evaluación

En este informe se presentarán los datos obtenidos en el Taller donde se presentan los resultados de las actividades que realizaron los 10 estudiantes evaluados de acuerdo a los instrumentos que se les proporcionaron, el Quiz como instrumento formativo, las bitácoras, también como instrumento formativo, El diagnóstico inicial y la evaluación final con este mismo instrumento, así como la evaluación del taller.

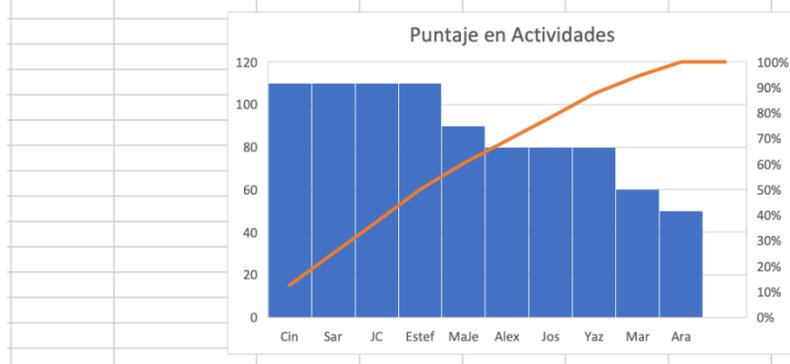
4.7.1 Actividades

Las actividades para este taller fueron diseñadas y propuestas para abarcar los ejes problematizadores, uno de estos ejes era que los estudiantes utilizaran aquellas apps que el docente no sabe manejar completamente y ellos por su aprendizaje invisible buscan la manera de explotar esa creatividad que tienen, desempeñando el uso de distintas aplicaciones de su cotidianidad, en este caso como lo fue *Facebook*, *TikTok* e *Instagram* donde desarrollaron sus comunidades de aprendizaje, tutoriales, o encuestas.

Tabla 4

Actividades realizadas durante el taller

Nombre	Historieta/Cómic	Encuesta	Conceptos 5	Exposición	Imagen	Tutorial	Meme	Infografía	Total=120
Cin	10	10	40	10	10	10	10	10	110
Sar	10	10	40	10	10	10	10	10	110
Alex	10	10	20	10	0	10	10	10	80
JC	10	10	40	10	10	10	10	10	110
Maje	0	0	50	10	10	10	10	0	90
Jos	10	10	20	10	0	10	10	10	80
Mar	0	10	10	10	0	10	10	10	60
Estef	10	10	40	10	10	10	10	10	110
Yaz	10	10	40	10	10	10	10	10	80
Ara	10	10	10	0	0	10	10	0	50



Fuente: Elaboración propia.

Cada Actividad fue evaluada de acuerdo a la rúbrica, listas de cotejo y escalas estimativas que se enviaron a los alumnos antes de realizar sus actividades.

Al cumplir con cada una de las actividades se les otorgó un 10 por producto entregado, esto por cumplir con los indicadores que se otorgaron en cada instrumento. Por consiguiente, como puede observarse en la Tabla 4 a quienes no entregaban la actividad se le calificó con un 0 (cero) pero esto sólo por cuestiones de gráfica, hay que tomar en cuenta que los alumnos en ocasiones no podían asistir a las sesiones programadas principalmente por mala conexión, falta de datos u intervención de otras clases.

En el cuadro de *Conceptos 5* se les dio un 10 por concepto, haciendo una suma total de 50 si entregaban todos los conceptos.

Fueron pocos los trabajos no entregados.

El máximo puntaje que se alcanzaría a quienes entregaran todas las actividades sería 120, siendo la mayoría de los quienes cumplieran con sus actividades durante el taller.

4.7.1.1 El Quiz

El *Quiz* plasmó los contenidos vistos en el taller, Tecnopatías, Conectivismo, Mundo virtual, Aprendizaje invisible, Sociedades del Conocimiento y Comunidades de Aprendizaje. Cuando se aplica el *Quiz* como instrumento de evaluación formativa, dependiendo de los resultados si eran buenos se continuaría con el cronograma planeado, pero si los resultados no eran los esperados, se reorganizaría para atender las deficiencias que se presentaran en el entendimiento de los contenidos. Sin embargo, se puede apreciar que los resultados fueron buenos.

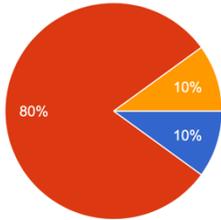
Figura 73
Resultados del Quiz Tecnopatías

¿Cuál de las siguientes opciones describe la nomofobia?
10 respuestas



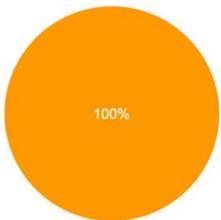
- Si sales de casa, y olvidas llevar contigo tu dispositivo móvil te pones nervioso, preocupado o inseguro
- Sientes que tu dispositivo móvil vibró y no pasó en la realidad
- Cuando te ignoran las personas por hacer uso del dispositivo

¿Cuál de las siguientes opciones describe la tecnopatía de vibranxiety?
10 respuestas



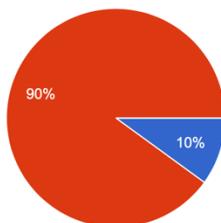
- Cuando te ignoran las personas por hacer uso del dispositivo
- Sientes que tu dispositivo móvil vibró y no pasó en la realidad
- Algún dolor o molestia frecuente en tus manos, brazos, codos o dedos

Síntomas de Whatsappitis
10 respuestas



- Vómito
- Temperatura
- Adormecimiento, cosquilleo, "hormigueo", en manos, brazos, codos o dedos

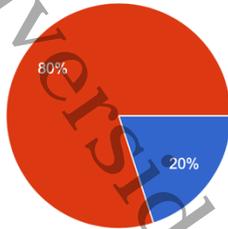
¿Qué es FOMO?
10 respuestas



- Algún dolor o molestia frecuente en tus manos, brazos, codos o dedos
- Miedo irracional por estar desconectado de redes sociales y mundo virtual perdiéndose de lo que pasa alrededor del mundo
- Cuando sientes que tu dispositivo móvil vibró y no pasó en la realidad

¿Qué es phubbing?

10 respuestas



- Deformación en tus dedos
- Cuando ignoras a alguien por preferir hacer uso de tu dispositivo móvil
- Si sales de casa, y olvidas llevar contigo tu dispositivo móvil te pones nervioso, preocupado o inseguro

¿Qué es conectivismo?

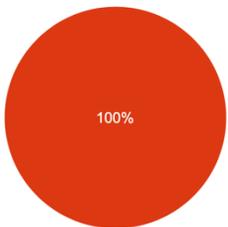
10 respuestas



- Es una teoría del aprendizaje que implica el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación, y que por lo tanto permite la interacción de los individuos que conforman la act...
- Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza
- Prueba escrita u oral que se realiza para demostrar la suficiencia en una materia determinada o la aptitud para cierta actividad o cargo

¿Qué es un mundo virtual?

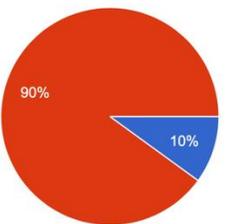
10 respuestas



- Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza
- Entorno que facilita la interacción, construcción y comunicación entre los integrantes de una comunidad.
- Un instrumento de evaluación

¿Qué es aprendizaje invisible?

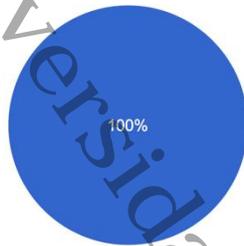
10 respuestas



- Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza
- Enfoque que toma en cuenta el impacto de los avances tecnológicos y las transformaciones de la educación formal, no formal e informal, además de aquellos metaespacios intermedios, capaz de integrar diferentes ideas y perspect...
- Ciencia que estudia la alquimia, la astrología y la magia

¿Qué es sociedad del conocimiento?

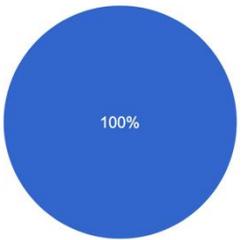
10 respuestas



- Es la existencia de las redes de comunicación, a través de las cuales se intercambia información desde cualquier parte del mundo. Se puede acceder a bases de datos (revistas, periódicos, libros), en un tiempo real y en un espacio virtual.
- Ciencia que estudia la alquimia, la astrología y la magia.
- Un instrumento de evaluación

¿Qué son las comunidades de aprendizaje?

10 respuestas



- Proyectos caracterizado y basado en las mejores prácticas educativas que están dando respuesta a las necesidades de la sociedad del conocimiento. Entre sus características, resalta el aprendiza...
- Pueblo que se desarrolla en el campo y alejado de los cascos urbanos.
- Conglomerado de personas establecidas en un área geográfica o territorio denominado como ciudad.

Nota. Dentro de este Quiz se dejó un espacio para comentarios y fueron positivos.

Alex: *Muy interesante el formulario y buena estrategia para repasar los contenidos vistos en clase* □

Jos: *Ninguna duda.*

Cin: *Gracias a este grupo de enfoque he podido aprender y reforzar mis conocimientos de muchos términos relacionados al entorno virtual o mundo virtual (las TIC en nuestras vidas).*

JC: *Todo bien y mucha información valiosa día a día.*

Estef: *Espero no haber olvidado jajaja las cosas relevantes*

MaJe: *Las preguntas estuvieron muy interesantes, ya que nos permitió recordar los diversos temas vistos.*

Sar: *Muy interesante el taller, estoy aprendiendo sobre temas relevantes hoy en día y de igual manera estoy interactuando.*

Yaz: *El tema que más me llama la atención es la NOMOFOBIA, ya que las personas se sienten preocupadas sin estar sin su dispositivo móvil, y esto nos lleva a causas muy desgastables, he aprendido mucho sobre la tecnología también como en el WhatsApp, el cual igual no sabía que se conformaba por elementos perjudiciales, aunque las tecnologías de la información nos ayudan, de igual forma también nos afectan.*

4.7.1.2 Las Bitácoras

Este instrumento de evaluación se aplicaba al finalizar cada sesión. A manera de comprobar los resultados del diagnóstico obtenidos en el grupo de enfoque, donde la importancia son las acciones que realiza el estudiante durante cada reunión, el sentir, la participación, el aprendizaje obtenido, pero principalmente comprobar si realizaban *pubbing* tomando en cuenta dos de los ejes problematizadores, al tener su cámara apagada o cuando exponían los demás compañeros, también conocer si las redes les estaban funcionando para compartir contenidos educativos.

La bitácora fue la siguiente (véase figura 74):

Figura 74

Bitácora

Bitácora de evidencias Fecha: Alumno: Semestre: Edad: Contesta con sinceridad Fase: Sesión:
<ol style="list-style-type: none">1. Asistencia, tiempo2. ¿Permaneciste con tu cámara abierta durante la sesión la mayor parte del tiempo?3. ¿Durante la sesión utilizaste tus redes sociales para compartir información con contenidos educativos?4. ¿Redes sociales que utilizaste para compartir o crear contenidos educativos?5. ¿Tuviste participación en actividades?6. ¿Socializaste en clase?7. ¿Hoy participaste en equipo?8. ¿Cómo te sentiste durante la sesión?9. ¿Durante la sesión utilizaste tu dispositivo con fines de entretenimiento? (Facebbok, Instagram, Videojuegos, etc.).10. Comentarios, reflexión:11. Evidencia (captura de pantalla)

Nota. Las preguntas 2, 3, 4, y 9, prácticamente son las que nos ayudarán a encontrar información muy valiosa para la investigación, las demás preguntas responden con las evaluaciones de las actividades, el *Quiz*, el diagnóstico y evaluación final.

Figura 75
Preguntas 2, 3 y 4.



Nota: Las preguntas 2, 3, 4 y 9, ayudarán a responder 2 de los ejes problematizadores planteados anteriormente.

De los ejes problematizadores son:

-Los alumnos realizan phubbing cuando no aperturan su cámara, sienten aburrida o monótona la clase.

-Los alumnos realizan phubbing hacia sus compañeros cuando éstos exponen o generan comentarios en clase.

El resultado de la pregunta 2 arroja que:

Solamente durante la Fase 1 Sesión 1, 8 estudiantes de 8 encendieron su cámara constantemente o permanente en la reunión, cumpliéndose el objetivo de la sesión.

Sin embargo, después de esa sesión, no volvieron a encender sus cámaras, hasta la Fase 3 Sesión 1, 3 estudiantes de 8 que se conectaron en esa reunión pero fue un periodo corto.

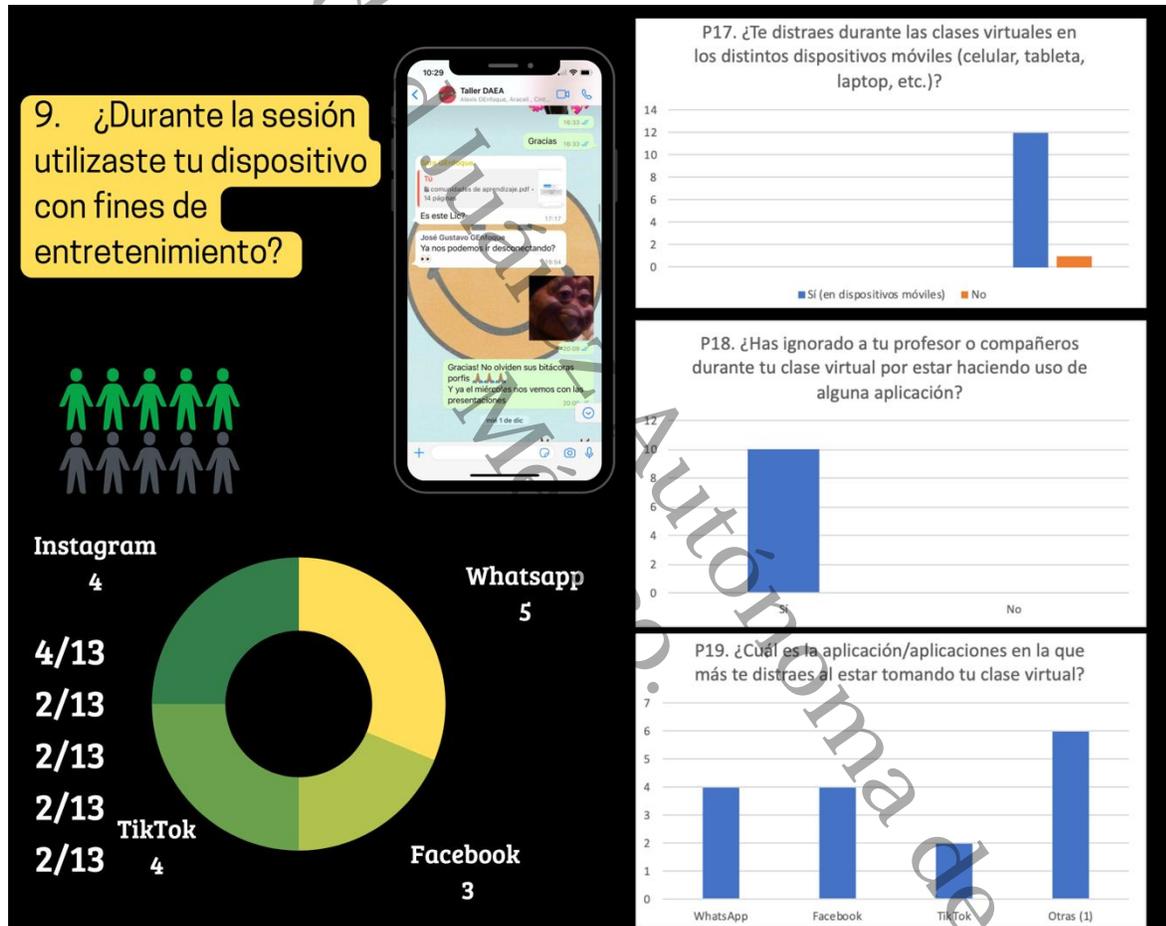
A pesar de que los alumnos no mantuvieran su cámara encendida y se les invitara a hacerlo en distintas ocasiones, la participación era constante, y al cumplir durante las sesiones con sus actividades, demuestra que el no aparecer en la cámara no significa que no trabajen o no estén poniendo atención.

La pregunta número 3 demuestra que durante el taller 8 de 10 estudiantes estuvieron compartiendo contenidos educativos.

La pregunta 4 complementa la anterior porque demuestra que las redes sociales donde más contenido educativo compartieron los alumnos fueron *Whatsapp* con 24 incidencias, *Facebook* con 16, *TikTok* con 7, *Instagram* 5, *YouTube* 2 y *Twitter* 1.

Figura 76

Pregunta 9: Comparación de resultados phubbing en clase



Nota. En la pregunta 9, puede comprobar que los alumnos si disminuyeron su acción de ignorar sus clases, esto porque se realizó la comparación del diagnóstico con los resultados que arrojó cada bitácora.

En la figura 76 los recuadros blancos a la derecha son los realizados en el diagnóstico, y los resultados finales obtenidos a la izquierda.

En la imagen hacia la izquierda 5 de 10 alumnos realizaron menos *phubbing*, en comparación con la imagen derecha del diagnóstico, porque este menciona que 12 alumnos si se distraían con el móvil.

De éstos 5, 4 estudiantes disminuyeron su *phubbing* aproximadamente un 80%, ya que de 13 sesiones la mayoría lo ejecutaron solamente en 2, a excepción de un participante que incurrió a esta práctica en 4 sesiones de 13.

Manteniéndose *WhatsApp* en el rango de la app que más distrae, *Instagram*, *TikTok* y *Facebook* con frecuencia.

4.7.1.3 Diagnóstico Inicial y Evaluación Final

En este modo de evaluación podemos hacer una comparativa de los conocimientos previos que tenían los alumnos y con los que salen del taller.

Se utilizó el mismo instrumento y los resultados también fueron positivos ya que se elevaron, a excepción de un rubro donde MarJe en la pregunta 5 en el diagnóstico responde con un 8 y en la evaluación final responde con un 7.

Fuera de ese detalle, la mayoría obtiene mejores puntajes en la Evaluación final.

Tabla 5

Diagnóstico y Evaluación final, comparación

Diagnóstico Inicial	Sar	Cin	Alex	JC	Ara	Estef	Mar	Yaz	Jos	Marle
1. ¿Conoces algunas de las tecnopatías que se han desarrollado en los humanos por el uso excesivo de los dispositivos móviles?	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2
2. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto conoces acerca del conectivismo?	3	4	0	6	5	2	2	6	1	5
3. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto conoces acerca del aprendizaje invisible?	2	5	0	5	0	5	5	0	0	0
4. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto conoces acerca de las comunidades de aprendizaje?	9	9	8	9	2	7	7	8	5	5
5. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto utilizas las redes sociales de tu preferencia para uso educativo?	7	8	8	8	5	7	10	5	6	8
6. En una escala del 0 al 10, ¿Consideras que sea posible aprender con las redes sociales de tu preferencia?	10	10	9	10	7	8	9	8	8	8
*En la pregunta inicial se le dio un valor de 2 por una tecnopatía mencionada, JC mencionó nomofobia y MarJe S de tunel carpiano										
Evaluación Final	Sar	Cin	Alex	JC	Ara	Estef	Mar	Yaz	Jos	Marle
1. ¿Conoces algunas de las tecnopatías que se han desarrollado en los humanos por el uso excesivo de los dispositivos móviles?	10	10	10	10	8	10	10	8	10	10
2. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto conoces acerca del conectivismo?	9	9	9	10	9	9	9	7	9	9
3. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto conoces acerca del aprendizaje invisible?	9	9	9	10	9	9	9	7	8	9
4. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto conoces acerca de las comunidades de aprendizaje?	9	9	10	10	10	10	9	8	10	9
5. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto utilizas las redes sociales de tu preferencia para uso educativo?	8	8	8	9	9	9	8	8	9	7
6. En una escala del 0 al 10, ¿Consideras que sea posible aprender con las redes sociales de tu preferencia?	10	10	10	10	10	10	10	9	10	10

Fuente: Elaboración propia

4.7.1.4 Evaluación del Taller

Finalmente el objetivo de esta evaluación del taller era conocer si desde la perspectiva de los estudiantes que lo vivieron lo recomendarían y si se podría, sugirieron algún cambio para la mejora del mismo.

Los resultados los podemos observar en la siguiente tabla 6.

Tabla 6

Evaluación del Taller

Evaluación del Taller											
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11
Cin	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	Gusto por temas
Sar	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	Curiosidad y aprendizaje extra
Alex	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	Alternativa Interesante y temas
JC	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	Gusto por temas
MaJE	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	Interés temas
Jos	B	B	B	B	R	B	B	B	B	B	Temas y apoyo a la invest.
Mar	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	Gusto y temas
Estef	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	Curiosidad y aprendizaje extra
Yaz	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	Conocer personas
Ara	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	Interés
B	Bueno										
R	Regular										
M	Malo										
P1. Consideras que el taller fue											
P2. Consideras que el taller ha cumplido con el objetivo principal de disminuir el phubbing de ocio transformándolo en pro de la enseñanza- aprendizaje											
P3. La actividades propuestas fueron											
P4. El tiempo brindado para las actividades fue											
P5. Los objetivos para cada actividad fueron claros y acordados para cada actividad											
P6. La organización y temporización de las actividades fueron											
P7. Las actividades fueron acordados con los recursos											
P8. Los instrumentos de evaluación para las actividades fueron claros											
P9. La responsable del taller resolvía dudas, tenía buena actitud y fue amable											
P10. Recomendarías el taller											
P11. Responde Sinceramente. Tu permanencia en el taller fue por :											

Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta 5 dónde Jos coloca “regular” sugiere lo siguiente: *En más de una ocasión pregunté qué se tenía que hacer, aunque la indicación se daba de manera oral y escrita, considero que podían incluirse en el instrumento de evaluación.*

A pesar de que se comentaba la instrucción de cada actividad y se escribía en el chat, esto no aseguraba que el alumno volviera al chat a visualizar las instrucciones, si llegaba tarde o no tenía un buen audio en el momento, entonces esta recomendación es de gran ayuda.

En las observaciones, hubo más de 1 estudiante que comentaron en el criterio 5:

Alex: *Divertidas y nada monótonas, fueron actividades muy creativas.*

JC: *Interesante, divertidas y nada monótonas, fueron actividades muy creativas y de aprendizaje.*

Yaz: *Fueron dinámicas*

Con el tiempo brindado para cada actividad en el criterio 4 respondieron:

J.C.: *Muy bueno, considerado y sobre todo cómodo para la realización de las actividades.*

Yaz: *Teníamos el tiempo disponible para trabajar cómodamente.*

Alex: *Muy bueno, considerado y sobre todo cómodo para la realización de las actividades.*

Comentarios que alegran y alientan a seguir trabajando y buscar la implementación de este taller a más alumnos (criterio 10):

J.C. *Que no solo se quede en una investigación sino que se pueda poner en práctica cada cosa vista y realizada.*

Mar: *Por supuesto que sí, muy buen taller y sobre todo, porque es muy práctico, si vimos la parte teórica, pero me gustó, porque realmente trabajamos con la tecnología, y la verdad son temas que de manera personal, no me gustaban, porque no sabía cómo utilizarlas.*

Alex: Claro, ayuda mucho a una mejor utilización de las redes sociales y los diversos equipos y recursos tecnológicos con los que contamos.

En conclusión, todas estas evaluaciones nos han demostrado que los objetivos, tanto general como específicos y los supuestos se cumplen:

- Objetivo : Disminuir el *phubbing* de ocio que realizan los alumnos de DAEA durante las clases virtuales y realizar *phubbing* virtual mediante distintas actividades desarrolladas a través de las redes sociales para su aprendizaje.
- Objetivos específicos:
- Desarrollar un taller de formación para alumnos para implementar una guía de estrategias utilizando distintas aplicaciones y redes sociales.
- Elaborar estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizando aplicaciones y redes sociales que funjan como herramientas para el aprendizaje.
- Crear comunidades de aprendizaje entre los alumnos utilizando aplicaciones y redes sociales.
- Demostrar si la propuesta de intervención genera aprendizaje y disminuye el *phubbing* durante las clases virtuales.

Supuestos:

- Al intervenir durante la clase con actividades en redes sociales disminuirá el *phubbing* virtual.
- La comunicación entre pares permite que los estudiantes al realizar las actividades mediante aplicaciones o redes sociales durante las clases disminuya el *phubbing* hacia los mismos, mientras obtienen aprendizaje.

- Los alumnos aprenden de mejor manera a utilizar las aplicaciones si un compañero le enseña.

Análisis

Si bien comprendimos, que como Siemens (2014) hace mención de que la inteligencia se logra mediante conexiones, se buscó la manera de que a través de las redes sociales se mantuvieran éstas.

En primer lugar se dio haciendo uso del *WhatsApp*, para mantener la comunicación con los estudiantes y para crear la red de conocimiento de la que tanto habla.

Este medio de comunicación ayudó de tal manera a mantener el contacto con los estudiantes fue de suma importancia por su rapidez y eficacia, para antes, durante y después del taller, porque se le hizo frente la problemática cuando existían ausencias, malas conexiones o al facilitarle al estudiante el envío de sus avisos, aportaciones o documentos (diagnóstico, bitácoras, actividades, etc.). Enfocando que el aprendizaje ahora ocurre de manera informal (Siemens, 2014) y haciendo esto conexión con el aprendizaje invisible, esta aplicación de uso personal, ayudó para la realización de este trabajo.

Se analiza que aunque los estudiantes no estén expuestos al ojo del profesor con su cámara abierta, no significa que estén ausentes, la conectividad se daba, su conexión era permanente, a excepción de quienes tuvieran problemas con ésta, pero el intercambio y participación se generaba.

Quizá al inicio del taller y porque la actividad lo señalaba los estudiantes abrieron su cámara, pero en la segunda ocasión que la abrieron por un corto tiempo fue porque mencionaron que se habían engalanado para la evidencia de asistencia al taller, y se conjetura esto porque una sesión anterior se les informó.

Una de las pruebas de su conexión y atención es que a través del chat de *Teams* mantenían la comunicación constante, inclusive hasta entre ellos, cuando se reunieron en equipos para elaborar sus comunidades de aprendizaje se notó que esta era una de las formas más frecuentes de comunicarse entre ellos, misma situación se daba más en el género masculino.

Otra de las evidencias que demostraron que la atención era constante es que reaccionaban con emojis al identificarse con el intercambio de información u opiniones.

La oportunidad de llevar este taller en *Teams*, y con las actividades trabajándose en clase, permitía que los estudiantes, interactuaran de manera alterna vía chat, o reacciones, y al estar enseñando los productos de las actividades que se realizaban en las sesiones, estuvieron atentos, brindando comentarios y/o mejoras.

Cuando los jóvenes decidieron realizar algunas de las actividades en la plataforma de *TikTok*, como fue el caso de JC, que desde un inicio la eligió fue para mostrarnos cómo utilizarla y crear contenidos dejando ver su aprendizaje invisible, así como también la creación de comunidad de aprendizaje de lenguaje de señas que desarrollaron en equipo.

En el caso de Mar, también decidió dar uso a esta plataforma para realizar su tutorial, explotó su creatividad en pocos minutos y enseñó cómo darle uso a la plataforma de *Canva*.

Ara fue uno de los participantes que a pesar de haber finalizado el taller (se les dio seguimiento) y compartió *Tik Tok* de contenido educativo.

Esto, deja ver que *TikTok* al formar parte del aprendizaje invisible del estudiante puede lograrse adecuar en el medio educativo y con más peso al dejar a los alumnos explotar la creatividad, como se detectó en el diagnóstico, cuando mencionan que las aplicaciones que los profesores suelen utilizar ya son algo obsoletas, que podrían incorporarse a las actuales, siendo estos resultados una explicación de cómo demostraron el ingenio para crear tutoriales y comunidades de aprendizaje.

Aunque algunos de los temas como Comunidades de Aprendizaje o Conectivismo, les eran familiares, mencionaron que se sintieron más cómodos de realizar ejercicios durante las clases y reforzar sus conocimientos previos.

Las actividades que se realizaron para la comprensión de lo que es el aprendizaje invisible, les atrajo en medida que, hubo muchos comentarios con la actividad de lectura en equipos, ejemplos, definiciones personales, y de lo destacado es que pues los profesores tienen que ayudarles a explotar este conocimiento, la encuesta fue una actividad que les proporcionó curiosidad y diálogo entre todos, al ver a sus contactos personales fuera de clases, respondiendo por la que fuera una actividad escolar. Esta relación que realizan en su “mundo personal” con el escolar, los lleva al análisis y es como se apropian más de los aprendizajes al vivirlo en situaciones reales.

Durante las sesiones, la responsable, los alumnos y alumnas socializaban los temas antes vistos y esto ayudaba a “poner al corriente” a los demás estudiantes, que pudieran haberse perdido de alguna sesión.

La pertinencia de las bitácoras también fue un punto de ayuda para evitar que el estudiante cayera en la práctica de realizar *phubbing* entre los mismos o hacia el guía, y fueron efectivas ya que gracias a los resultados se demostró que la información solicitada en este instrumento solamente se podría contestar si se estuvo al pendiente de la sesión y donde también ellos expresaban gusto por las actividades realizadas, participación, si en algún momento realizaron *phubbing* entre otros.

En ningún instrumento de los recogidos expresaron aburrimiento o monotonía. Expresaron comodidad, actividades interactivas, divertidas, dinámicas, de interés, confianza, armonía, ameno, emoción, motivación, sin presión con libertad de preguntar y opinar, hasta manifestaron preocupación por no tener buena conexión, felicidad por los aprendizajes obtenidos y tristeza en la última sesión.

Reiteraban la comodidad y la libertad de poderse expresar.

Por ello, el eje problematizador de aburrimiento o monotonía de la clase, se rompe con estas declaraciones.

Al contrario del diagnóstico, donde los estudiantes manifestaron que, realizaban *phubbing* mientras sus demás compañeros exponían o participaban, lo ejecutaban porque perdían el interés de lo que explicaban, sin embargo, el que en comunidades de aprendizaje hayan trabajado, les hizo unir sus aprendizajes invisibles y compartirlos entre los mismos.

Los estudiantes que la cooperación que se daba entre ellos les dejaba un aprendizaje de lo que desconocían, se ayudaban mutuamente y construyeron su aprendizaje en equipo, mencionaban que los roles que se asignaban fue con responsabilidad y amabilidad, siendo esto, uno de los objetivos principales para la elaboración de una comunidad de aprendizaje, el buscar un bien común entre todos para la mejora de situaciones o problemas que afectan el entorno de los mismos. Dejándolo ver en los resultados de sus comunidades de aprendizaje que presentaron cada uno de ellos, el lenguaje de señas, el gusto por la música, y la preocupación por el medio ambiente.

Gracias a la conectividad y al aprendizaje invisible de cada estudiante, a su participación y cooperación entre ellos de apoyo al realizar las comunidades virtuales de aprendizaje a través de las redes sociales, demostraron cómo si se pueden ejercer, y fomentar un aprendizaje basado en sus preferencias, intereses o necesidades, pero ¿Cómo sabemos que se dió esta comunidad virtual de aprendizaje? pues bien lo dice Gámiz-Sánchez y Gallego-Arrufat (2015):

- — Sólo son factibles en el ciberespacio, en la medida en que sus miembros se comunican en un espacio creado con recursos electrónicos.
- — Su modelo de organización es horizontal o plano, sin estructuras verticales, dado que la información y el conocimiento se construye a partir de la reflexión conjunta.

- — Comparten un espacio a construir, ya que son los participantes, con sus variados y variables intereses, metas y tareas, los que dan sentido a la comunidad.
- — Sus miembros comparten un objetivo, un interés, una necesidad o una actividad, que es la razón fundamental constitutiva de la misma comunidad. Asumen, además, un contexto, un lenguaje y unas convenciones y protocolos.
- — Sus miembros asumen una actitud activa de participación, e incluso comparten lazos emocionales y actividades comunes muy intensas.
- — Sus miembros poseen acceso a recursos compartidos y a políticas que rigen el acceso a esos recursos.
- — Existe reciprocidad de información, soporte y servicios entre sus miembros. (p.159).

Los participantes al momento de evaluar el taller mencionaron que obtuvieron aprendizajes significativos al darse cuenta que pueden utilizar las redes sociales con un fin educativo.

Sin duda alguna el poder de las conectividad y las conexiones de cada participante, hicieron posible este taller, porque a pesar de la distancia se logró cumplir con los objetivos.

Hallazgos

De las situaciones que no se tenían consideradas, pero se suscitaron fue la inasistencia. Se encontró que de los 16 estudiantes que participarían, al final no pudieron acompañarnos 6 por los horarios, tenían mentorías, clases de inglés o tareas pendientes. Sin embargo, hubo estudiantes que en ocasiones entraban a saludar.

Dentro de los hallazgos más relevantes están que la empatía la valora mucho el estudiante. Empatía que requiere tener el docente con el discente, y discente con

discente, es de suma importancia porque esta actitud, genera confianza, ellos puedan expresarse de manera libre, pueden crear un excelente ambiente, aparte de no quedarse con dudas, y la participación la realizan con gusto.

Una de las percepciones que a veces se tienen es que los estudiantes al permanecer con la cámara apagada se puede pensar que no prestan atención, y aunque los estudiantes durante este taller no permanecieron con la cámara encendida en todo momento, demostraron que trabajar en el celular les es más sencillo, y al estar realizando las actividades ahí, preferían no encender la cámara por temor a perder la señal, cuestiones de imagen, algunos mencionaron que sentían que al encender la cámara violan su intimidad al conocer su recámara o lugar de casa, sentirse como “vigilados”.

Otra cosa que hay que tener en cuenta como docentes es que, el chat en la aplicación de *Teams* o cualquier otra plataforma, es una herramienta de la cual siempre debería estar al pendiente, la interacción que se da en el mismo les brinda la confianza también para aquellos que son un poco más introvertidos, o bien, por aquellos que no pueden participar de forma sencilla por sus condiciones de mala conexión a *Internet*. Esta acción de interacción fue más común de lo que se esperaba.

No obstante, el cuestionar para llevar a la reflexión y la escritura en el chat como un foro, se debe propiciar por el docente para hacer una clase enriquecedora, esto, permitía a los demás estudiantes que por alguna razón (clases, tareas, etc.) entraban tarde para poder ponerse al corriente con el tema, en este caso, la evaluación continua se da, generando las participaciones de conocimiento, diálogo y reflexión entre los mismos.

En la actividad a realizar, la encuesta en redes sociales, los estudiantes se apoyaron de *Google Forms*, esta herramienta la suelen utilizar para trabajos escolares con una formalidad que ellos desean demostrar, y de uso sencillo porque así sólo comparten

la liga, y en este caso se suscitó con sus amistades y familia al publicar en sus estados o historias.

Fue sorprendente como la mayoría de los estudiantes realizaron la actividad de tutoriales para la enseñanza con el contenido del manejo de alguna aplicación móvil o página web, es donde se puede percibir una generación de conectividad y tecnología, y que permanecerá vigente.

Sin embargo, se encuentra la otra cara de la moneda, en esta misma actividad del tutorial, a pesar de que la herramienta era libre de elegir, un integrante (quien era quien tuviera más edad) mostró desesperación por no saber manipular bien (*AZ Screen Recorder*) algunas aplicaciones o herramientas para la edición del video, y expresó la dificultad que experimentó. Esta única situación da a pensar que no se puede dar por hecho que todos los alumnos puedan hacer una edición de video, y que una opción es que se podría haber efectuado una comunidad de aprendizaje para poder manejar una aplicación para edición y con el aporte de todos tendríamos el objetivo a beneficiar, y los distintos aportes de los demás compañeros.

De los comentarios rescatados por los estudiantes fueron que, no hubieran imaginado cómo podría ser posible que las redes sociales cambiaran sus perspectivas, y, pasaron de ser catalogadas como redes de ocio a oportunidades de enseñanza-aprendizaje.

Uno de los mayores logros y que se da como hallazgo es que, el trabajar durante las sesiones les ayudaba a que cumplieran con las actividades, se mantuvieran ocupados y en el mismo momento si tenían dudas, se resolvían. Pues mencionaron que, el que se dejaran actividades extracurriculares les quitaría el tiempo para realizar sus propias tareas de las asignaturas de su licenciatura.

También que, si no lograban realizar la actividad, les daría pena entrar a la siguiente sesión por la pena por el incumplimiento, esta fue una de las razones por las cuales las actividades se realizaban durante las sesiones.

En la evaluación del taller al realizar comentarios, hicieron énfasis en ello.

Además, la libertad que se les daba a los estudiantes para el ejercicio de sus actividades les dio la pauta a su creatividad, se les sugirió la rúbrica y listas de cotejo como guías, para su evaluación y al final en los productos que entregaron se reflejó su aprendizaje y el sentido que le dieron a cada actividad.

Dentro de otro de los hallazgos encontrados fue que en las redes sociales al exponer la pregunta en sus historias de ¿Cómo aprendiste a utilizar las redes sociales? las personas que les contestaban mencionaron que explorando las aplicaciones, observando, o bien, con ayuda de alguien más.

De los contenidos, los que más les impactaron al realizar los comentarios en las evaluaciones, fueron los de las tecnopatías, porque les impactaba el desconocimiento de unos fenómenos que realizan con frecuencia.

A pesar de que no todos los cursantes del taller, proporcionaron sus redes sociales para el seguimiento o visualización del uso de redes con contenidos educativos, postean actividades alusivas a la educación.

Conclusiones

El *phubbing*, siendo una tecnopatía que se ha encontrado cada vez más frecuente y siendo últimamente de lo más normalizado (aún cuando el término es desconocido para muchos), y, que las aulas virtuales o presenciales no están exentas de ello, como se ha demostrado, en esta investigación al realizar el diagnóstico con los grupos de enfoque, por ello, se buscaron estrategias para encontrar las causas que propiciaban este acto y que atendieran la problemática de la desatención a la clase.

La fractura de la comunicación y ejecución del *phubbing* del discente hacia el docente, discente-discente, es el aburrimiento en la clase, y ellos las expresaron como clases monótonas.

Por ende, al no haber una atención, no se iba a generar un aprendizaje, sin embargo, el encontrar las estrategias, la coherencia, la secuencia y la pertinencia de cada actividad, fueron intencionadas para poder lograr el aprendizaje del mismo estudiante.

El mismo diagnóstico condujo a utilizar aplicaciones como las redes sociales (*WhatsApp, Instagram, Tik Tok, Facebook, Twitter*) como medio pedagógico porque en ellas “gastan más” su tiempo y los profesores no suelen utilizar más que *WhatsApp* para dar avisos, o compartir PDF's, sin explotar al máximo esta aplicación; Con *Facebook* sucede lo mismo, lo utilizan sólo para hacer un grupo y “subir” archivos, sin darle un sentido.

Tal fue el ejemplo que nos demostró un estudiante, donde hizo mención a un profesor que les decía que compartieran en *Twitter* información, pero al ver que la audiencia era poca, el estudiante decidió tornar la información y convertirla en meme, obteniendo audiencia, comentarios y debate entre pares.

Este ejemplo también arrastra otra de las actividades que tuvieron impacto. Al momento de decirles, realizarán un meme, ellos ¿cómo sabían lo que era uno?, ¿alguien les enseñó a realizarlos? ¿cómo aprendieron?, preguntas que al momento no se les hicieron, sólo se les solicitó y ellos supieron darle ese fin humorístico o sarcástico a los cuales están acostumbrados, haciendo notar de su aprendizaje invisible.

El cambio que se busca se da, siempre y cuando el docente esté dispuesto también, hacer uso de la tecnología como nos advierte Carabal y Montagud (2017) y cambiar la pedagogía utilizando dicha tecnología como nos sugiere Díaz Barriga (2013) p.5.

Entender que las redes sociales son espacios pedagógicos que ayudarán para la comprensión de contenidos y realización de actividades, mediante estrategias comprensibles y dinámicas.

Por ejemplo, cuando fue la primera sesión al no poder compartir el material (imágenes de tecnopatías) en *Teams*, se recurrió a la red social de *WhatsApp* y ahí fueron

enviadas al grupo, donde todos visualizaban la imagen, se daba la referencia y respondían aperturando la cámara enseñando su objeto.

Éstas aplicaciones que distraen al estudiante en sus clases virtuales, también se pueden diseñar con actividades innovadoras para ellos, fuera de la rutina y entretenidas.

Como cuando todos participaron en su autoanálisis al reflexionar cuando se lanzó la pregunta en historias o estados de *Facebook*, *Instagram* o *WhatsApp*, de ¿cómo aprendiste a usar las redes sociales? mientras esperaban algunas de las respuestas, ellos dialogaban y compartían desde su experiencia.

Expresaron que pocos profesores realizaban actividades similares, que sólo utilizaban los profesores *Facebook* pero daban poco uso, los contenidos eran simples, no divertidos.

Al utilizar el *Facebook*, *Instagram*, *Tik Tok*, como comunidad de aprendizaje o ahí mismo en las redes compartir conceptos o memes y revisar qué opiniones, o reacciones que tenían al respecto y compartirlo en sesión les agradaba, darles el espacio y la importancia a cada uno de ellos también les gustaba.

Cabe mencionar que cada uno de los estudiantes tenían su red social favorita de ocio, y que no estaban tan familiarizados con una u otra red social, pues ellos ahí mismo se pasaban tips de cómo lograr un mejor video, publicación, etc. Esto demuestra un cambio del uso social común, a un cambio educativo, que permitiera entregar mejores trabajos, dándose una colaboración entre pares.

El vincular sus núcleos de amistades y familiares, les hace enfocarse más, recibir opiniones de externos los alienta a estar más al pendiente porque son sus cercanos. Un ejemplo de ello fue, cuando un estudiante escribió en los estados de *WhatsApp* lo de las tecnopatías, sorprendido de conocer que algunos amigos cercanos y familia sufrían de las mismas.

Se visualizó a la entrega de las actividades, cómo lo disfrutaron y cómo lograron brindar cumplir con las mismas y en ocasiones haciendo uso de su aprendizaje invisible para desarrollarlas en otras aplicaciones aparte de sus redes.

Se pensó cada estrategia, se diseñó, se le daba un objetivo a lograr con cada actividad, tuviera producto o no, la interacción en el aula virtual y redes sociales de los mismos, a través de sus pantallas se daba, en todo momento la intervención estuvo en evaluación constante, cumpliendo con la evaluación diagnóstica, sumativa y final.

La creación de las comunidades de aprendizaje en redes sociales, a pesar de haberse realizado en una rifa, cumplió el objetivo de su dialógica al momento en que los integrantes de los tres equipos, eligieron el tema de interés, demostraron organización, determinaron roles, objetivos, información y reciprocidad en esta.

Se considera que las actividades pueden ajustarse a los contenidos de la mayoría de las asignaturas, claro, que no sean ciencias exactas, el caso es considerar que las herramientas tecnológicas nos ayudan en el aprendizaje siempre y cuando se le de un propósito.

La sensibilización que demostraron los alumnos con el conocimiento de las tecnopatías como bien se dijo anteriormente, fue de lo que más expresaron en sus bitácoras dejando ver el asombro ante cada una y evaluando su frecuencia de ejecución.

La relación entre conectividad, aprendizaje invisible y comunidades virtuales de aprendizaje se lograron con éxito al implementar sus conocimientos e intereses en sus productos.

En esta conclusión podemos dejar en visto una cuestión que puede ser tema continuo y como tema de investigación para conocer, ¿Cuántos profesores conocen y están dispuestos a las estrategias que se proponen para hacer el buen uso de las redes sociales?

Sin embargo, con una asesoría para el buen uso de las redes sociales como estrategias de enseñanza-aprendizaje y el beneficio que pueden obtener de ellas los estudiantes pueden disminuir su distracción en el aula así como se comprueba en esta investigación, y el profesor lograr que el estudiante alcance los objetivos que se requieran para las asignaturas sólo es cuestión de una buena planeación didáctica.

Sin duda alguna, el desarrollar este taller fue un reto, principalmente por no desistir, y siempre mantener una buena actitud ante las adversidades (mala conexión, inasistencias, o poca audiencia, así como la baja de estudiantes o cámaras apagadas). Los estudiantes a pesar de vivir en la incertidumbre por el COVID-19 como todas y todos, no desistieron de sus actividades y compromiso, por ese apoyo a la investigación, y participación con actividades extra escolares, realmente son estudiantes buenos y se les agradece el que hayan formado parte de esta investigación.

Como solución a la problemática es que se puede impartir a docentes o bien, desarrollar y proporcionarles una guía de las distintas estrategias aplicadas en esta intervención para que conduzcan sus clases incluyendo las redes sociales a favor de la educación y así mismo, atacar la problemática del *phubbing*.

Referencias

Alvarado-Pazmiño, E.R.; Ochoa-Mendieta, M. A.; Ronquillo-Murrieta, G. V. y Sánchez-Soto, M. A. (2019). Importancia y uso de las redes sociales en la educación. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*. 3 (2) pp.882-893.

Asociación de Internet.MX (Ed.) (2021). *Estudio de Hábitos de los usuarios de Internet en México AIMX 2020*. <https://bit.ly/3alw4DH>

Barraza-Macías, A. (2010). Elaboración de Propuestas de Intervención Educativa. *Universidad Pedagógica de Durango*.

Cabero-Almenara, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). *Tecnología Ciencia y Educación, CEF*, 1, 19-27.

Carabal- Montagud, M.A., Santamarina-Campos, V., de-Miguel-Molina, M., de-Miguel-Molina, B., (2017), Uso del phubbing como estrategia de aprendizaje. *Comunica2*, Universidad Politécnica de Valencia. Valencia.

Carranza, M.R., Islas, C., Salán, N., y Jiménez, A.A. (2017). Aprendizaje móvil y uso de redes sociales con estudiantes universitarios. *Tecnología y Aprendizaje. Avances en el mundo académico hispano. CcITA 2017*. 226-233.

Cobo-Romaní, C. y Moravec-John, W. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. *Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius/ Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona*. Barcelona. <https://bit.ly/3ciH2Rf>

Corral, Y. (2010). Diseño de cuestionarios para recolección de datos. *Revista Ciencias de la Educación*, 20(36), 152-168.

<https://bit.ly/3cftzco>

Díaz- Barriga, A., (2013). TIC en el trabajo del aula. Impacto en la planeación didáctica. *IISUE, UNAM. Revista Iberoamericana de Educación Superior*. 1-21. Ciudad de México.

Elboj-Saso, C. y Oliver-Pérez, E. (2003). Las comunidades de aprendizaje: Un modelo de educación dialógica en la sociedad del conocimiento. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 17(3),91103. <https://bit.ly/3pyKZH3>

Fundación Telefónica Movistar Perú (2012, Noviembre 30). *George Siemens, Conectivismo, Lima, 2012*. [Video]. YouTube. <https://bit.ly/3jLRaoG>

Gámiz-Sánchez, V.M. y Gallego-Arrufat, M.J. (2015). Nuevos entornos de enseñanza y aprendizaje. Los entornos virtuales para el aprendizaje, la enseñanza y la formación. In J. Domingo-Segovia y M. Pérez-Ferra (Eds.), *Aprendiendo a enseñar. Manual práctico de didáctica*. (pp. 155-160). Ediciones Pirámide.

García-Fernández, N. (2002). Sistemas de Trabajo con las TICS en el Sistema Educativo y en la Formación de Profesionales: Las Comunidades de Aprendizaje. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 2(6). <https://bit.ly/3CB6OM6>

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>

Granados-Romero, J., López-Fernández, R., Avello-Martínez, R., Luna-Álvarez, D., Luna-Álvarez, E. y Luna-Álvarez, W. (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. *Medisur* 12(1), 289- 294. <https://bit.ly/3rwfgHU>

Haberkorn, L. (2015). *Con mi música y la Fallaci a otra parte*. <https://bit.ly/3u1alcm>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill, Interamericana Editores S. A. de C.V. 6ª edición. Ciudad de México, México.

Innovación Educativa, Aprendizaje activo 4.0 en el Tecnológico de Monterrey (Ed.) (2020). *Grupos de enfoque*. Vicerrectoría Académica y de Innovación Educativa, del Tecnológico de Monterrey. <https://bit.ly/3tbN5wZ>

Luna-Alfaro, M.L; Castillo-Castro, B. y Aranda-Roche, R. (2020). Manual Metodológico para la Elaboración de Proyectos de Intervención. Maestría en Intervención e Innovación de la Práctica Educativa. *Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. División Académica de Educación y Artes*. Villahermosa, Tabasco, México.

Martínez-Carazo, P.C. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento y Gestión*, (20),165-193. <https://bit.ly/3fNmJx3>

Quiroz Ángel, 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. *CuidArte "El Arte del Cuidado"*, (5), 44-53. <https://bit.ly/3vt4baM>

Sánchez-Cabrero, R., Costa-Román, O., Mañoso-Pacheco, L., Novillo-López, M., y Pericacho-Gómez, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 121-142. <http://dx10.17081/eduhum.21.36.32.65>

Sánchez-Mendiola, M., y Martínez-González, A. (2020). Evaluación del y para EL Aprendizaje: Instrumentos y estrategias. *CODEIC Coordinación de Desarrollo Educativo e Innovación Curricular UNAM*, 1, 1-348.

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.

Universia (Ed.) (2019). *¿La nomofobia es la culpable de la abstención universitaria?*
<https://bit.ly/3d5baAT>

Villalón-Hernández, R. (2019). *Las aplicaciones (apps) como inductores al phubbing y su impacto en el aula* [tesis de licenciatura, UJAT]. División Académica de Educación y Artes, Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

México.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

Anexos

Anexo 1: Cuestionario diagnóstico de Inicio y Evaluación final

Nombre del alumno:

Instrucciones:

Contesta con sinceridad las siguientes preguntas, no hay respuestas erróneas.

1. ¿Conoces algunas de las tecnopatías que se han desarrollado en los humanos por el uso excesivo de los dispositivos móviles?
2. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto conoces acerca del conectivismo?
3. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto conoces acerca del aprendizaje invisible?
4. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto conoces acerca de las comunidades de aprendizaje?
5. En una escala del 0 al 10, ¿Qué tanto utilizas las redes sociales de tu preferencia para uso educativo?
6. En una escala del 0 al 10, ¿Consideras que sea posible aprender con las redes sociales de tu preferencia?

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 2: Bitácora de evidencias

Bitácora de evidencias

Fecha:

Alumno:

Semestre:

Edad:

Contesta con sinceridad

Fase:

Sesión:

1. **Asistencia, tiempo**
2. **¿Permaneciste con tu cámara abierta durante la sesión la mayor parte del tiempo?**
3. **¿Durante la sesión utilizaste tus redes sociales para compartir información con contenidos educativos?**
4. **¿Redes sociales que utilizaste para compartir o crear contenidos educativos?**
5. **¿Tuviste participación en actividades?**
6. **¿Socializaste en clase?**
7. **¿Hoy participaste en equipo?**
8. **¿Cómo te sentiste durante la sesión?**
9. **¿Durante la sesión utilizaste tu dispositivo con fines de entretenimiento? (Facebook, Instagram, Videojuegos, etc.).**
10. **Comentarios, reflexión:**
11. **Evidencia (captura de pantalla)**

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 3: Rúbrica de historieta o cómic, actividad de fase 1 (evaluación individual)

Presentación Da el enfoque al texto, sentido y coherencia	Excelente 20% Perfecta sincronía entre texto y gráficos. Bien Estructurado Metodológicamente.	Destacado 15% Buena sincronía entre texto y gráficos. Buen manejo de la metodología y los parámetros requeridos.	Suficiente 10% Buena sincronía entre texto y gráficos. Aunque, tiene dificultad para seguir los parámetros y la estructura metodológica requerida	Deficiente 5% No se sincroniza el texto con los gráficos. No cumple con los parámetros requeridos.	Porcentaje obtenido
Gráficos Permiten narrar la historia de una forma visual. Amplían la capacidad de entendimiento y comprensión del tema y contexto de la historia con imágenes.	Excelente 20% Las imágenes van en armonía con el texto descrito. Calidad y Profundidad de imágenes superiores.	Destacado 15% Las imágenes van en armonía con el texto descrito. Buena Calidad y Profundidad de imágenes.	Suficiente 10% Las imágenes no ayudan a clarificar el texto descrito. Maneja de manera moderada las imágenes.	Deficiente 5% Las imágenes no concuerdan con el texto descrito. Pésimo Diseño de imagen.	
Estructura Es lo que permite distinguir que se está en presencia de una historieta y no de otra cosa.	Excelente 20% Contiene viñetas, personajes, globos de texto y onomatopeyas. Bien organizadas y presentes en el texto.	Destacado 15% Cumple con los requerimientos estructurados pero no con la riqueza necesaria.	Suficiente 10% Suele pasar por alto la importancia de todos los requerimientos. Por lo cual no incluye alguno de ellos.	Deficiente 5% Carece de varios o ningún requerimiento estructural para una historieta.	
Narrativa Se encarga de analizar el contenido y de procurar que el hilo secuencial de la historieta esté presente y sea coherente.	Excelente 20% Contiene todos los planos necesarios de una buena narrativa (Inicio, Planteamiento, Clímax, Desenlace, Cierre). Agrega interpretación y diálogos excepcionales.	Destacado 15% Contiene todos los planos necesarios de una buena narrativa (Inicio, Planteamiento, Clímax, Desenlace, Cierre). Su contenido narrativo es plano.	Suficiente 10% No contiene todos los planos necesarios de una narrativa (Inicio, Planteamiento, Clímax, Desenlace, Cierre). El contenido narrativo está inconcluso	Deficiente 5% No contiene varios de los planos necesarios de una narrativa (Inicio, Planteamiento, Clímax, Desenlace, Cierre). Contenido narrativo Pobre.	
Ortografía Se encarga de velar por la buena redacción de la historieta, sintaxis y ortografía.	Excelente 20% Perfecto uso del contenido Semántico. Puntuaciones bien demarcadas. Coherencia Gramatical. Sin errores ortográficos.	Destacado 15% Buen uso del contenido Semántico. Puntuaciones bien demarcadas. Coherencia Gramatical. Suele tener algunos errores ortográficos.	Suficiente 10% Buen uso del contenido Semántico. Puntuaciones mal marcadas. Poca coherencia Gramatical. Suele tener algunos errores ortográficos.	Deficiente 5% Mal uso del contenido Semántico. Nulo de Coherencia Gramatical. Posee muchos errores ortográficos y de acentuación.	

Sumatoria total

Fuente: Rúbrica de Evaluación, (2022). <https://bit.ly/33M1WXG>

Anexo 4: Lista de cotejo, encuesta en redes, actividad de fase 1 (evaluación individual)

Indicadores	Si	No	Observaciones
Introdujo todas las preguntas que se le asignaron en las historias o estados de su red social.			
Antes de aplicar la encuesta realizó la petición de contestar la encuesta de una forma amable.			
Contestaron mínimo 2 personas			
Hizo la encuesta llamativa con uso de música apropiada , colores o emojis			
Tiene faltas de ortografía			
Socializa los resultados de su encuesta			

Fuente: Elaboración propia

Anexo 5: Lista de cotejo para la construcción de conceptos Individual y en equipo, actividad de fase 2

Indicadores	Si	No	Observaciones
Participó con su equipo de manera respetuosa			
Participó en la lectura guiada y logró socializar sus puntos de vista			
Buscó información enriquecedora para su equipo			
Consultaron fuentes para la construcción del concepto			
El concepto es claro, preciso y concreto			
Tiene faltas ortográficas			
Utilizaron el formato APA séptima edición			

Fuente: Elaboración propia

Anexo 6: Escala estimativa para exposiciones, actividad de la fase 2

Indicadores	Excelente	Bien	Regular	Deficiente
Participó con su equipo de manera respetuosa				
Participó en la lectura guiada y logró socializar sus puntos de vista				
Diapositivas legibles y visibles, no saturadas				
Contiene imágenes acordes al tema				
Expone el producto de una manera clara y fluida				
Utilizaron el formato APA séptima edición				
No tienen errores ortográficos				

Fuente: Elaboración propia

Anexo 7: Lista de cotejo para evaluar la imagen, actividad de la fase 2

	Sí	No	Observaciones
La imagen en clara, nítida, y da a entender lo que es una comunidad de aprendizaje			
Envió su imagen a través de Whatsapp			
Comparte en redes la imagen (opcional)			

Fuente: Elaboración propia

Anexo 8: Escala estimativa para tutorial, actividad de la fase 2

Indicadores	Excelente	Bien	Regular	Deficiente
Analiza y selecciona la información precisa para el tema a enseñar				
La música elegida es adecuada y moderada en audio				
Contiene texto instruccional				
La duración es de 3 minutos como mínimo				

No tiene errores ortográficos				
Las instrucciones las presenta al mismo tiempo				
Comparte en sus redes sociales (opcional)				

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 9: *El meme*, escala estimativa (trabajo individual) actividad de la fase 3

Indicadores	Excelente	Bien	Regular	Deficiente
El meme es creativo				
Maneja la situación del contexto planteado de una manera humorística				
El texto no tiene faltas ortográficas				
Usa lenguaje apropiado de acuerdo al contexto de los memes, usando un lenguaje coloquial o formal				

Comparte el meme en sus redes sociales (opcional)				
--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia.

Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.
México.

Anexo 10: Infografía, escala estimativa (trabajo en equipo) actividad de la fase 3

Indicadores	Excelente	Bien	Regular	Deficiente
Selecciona y analiza información sobre el tema				
Muestra creatividad y variedad en el uso de materiales				
Logra representar el tema de manera gráfica				
Presenta en tiempo y forma				
Expone el producto con claridad y fluidez				
Lo comparte en sus redes sociales (opcional)				
No tiene errores ortográficos				

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 11: Instrumento para la evaluación del taller

Criterios	Bueno	Regular	Malo	Observaciones
1. Consideras que el taller fue				
2. Consideras que el taller ha cumplido con el objetivo principal de disminuir el phubbing de ocio transformándolo en pro de la enseñanza-aprendizaje				
3. La actividades propuestas fueron				
4. El tiempo brindado para las actividades fue				
5. Los objetivos para cada actividad fueron claros y acordes para cada actividad				
6. La organización y temporización de las actividades fueron				

7. <i>Las actividades fueron acordes con los recursos</i>				
8. <i>Los instrumentos de evaluación para las actividades fueron claros</i>				
9. <i>La responsable del taller resolvía dudas, tenía buena actitud y fue amable</i>				
10. <i>Recomendarías el taller</i>				

11. Responde Sinceramente. Tu permanencia en el taller fue por: _____

Fuente: Elaboración propia.