

GOOGLE MEET, ZOOM, SKYPE: INFLUENCIA DE LOS SISTEMAS DE VIDEOCONFERENCIA EN LA FATIGA DIGITAL



Romero-Rodríguez, José-María,

<http://orcid.org/0000-0002-9284-8919>, romejo@ugr.es;

Aznar-Díaz, Inmaculada,

<http://orcid.org/0000-0002-0018-1150>, iaznar@ugr.es;

Moreno Palma, Natalia,

<http://orcid.org/0000-0002-3393-6660>, nmoreno@ugr.es;

Martínez-Domingo, José-Antonio,

<http://orcid.org/0000-0002-4976-7320>, josemd@ugr.es

Palabras clave: fatiga digital, TIC, dispositivos electrónicos, estudiantes

RESUMEN

En las universidades se está haciendo uso de los dispositivos electrónicos para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que el profesorado con mayor competencia digital tiene la posibilidad de usar plataformas digitales y redes sociales para aprender. Así pues, el incremento de empleo de la tecnología ha causado la denominada fatiga digital, por el exceso uso de la pantalla de los dispositivos electrónicos, conllevando a su vez que se generen problemas como es el síndrome visual informático. Por estos motivos, cabe destacar la importancia de esta temática con el objetivo de identificar el grado de fatiga digital de estudiantes universitarios. El método empleado es de corte cuantitativo a través del empleo del cuestionario como instrumento de recogida de datos. Además, la muestra estuvo constituida por 488 mujeres y 125 hombres ($n = 613$) estudiantes universitarios. Entre los resultados destaca el nivel medio-alto de fatiga digital del estudiantado. Finalmente, se detecta la necesidad de investigar sobre la fatiga digital, un tema que ha adquirido gran protagonismo a causa de la pandemia de COVID-19.

1. INTRODUCCIÓN

Las universidades presentan mayor facilidad a la hora de desarrollar la docencia haciendo uso de dispositivos móviles y también a través de la enseñanza a distancia, debido a los entornos virtuales de aprendizaje que utilizan. Así pues, en la pandemia de COVID-19 la enseñanza universitaria tuvo una gran ventaja respecto al resto de las etapas educativas. Los docentes que presentaban menos formación en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) durante el periodo pandémico, tenían algunas opciones más sencillas como: emitir en directo sesiones síncronas, o grabar la clase para que el alumnado lo pudiese visualizar de forma asíncrona. Estas opciones sustituían a las clases presenciales. En cuanto al profesorado con una formación mayor en tecnología, llevaba a cabo metodologías en las que se pueden usar plataformas digitales y redes sociales con la intención de impartir clases en línea de una manera más eficaz y creativa (Aretio, 2021).

Sin embargo, el uso continuo de dispositivos tecnológicos, como fue en el caso de la pandemia de COVID-19 en la que los estudiantes seguían clases síncronas en línea, provocó fatiga digital al tener que estar expuestos de forma prolongada a la pantalla de los dispositivos (Wiederhold, 2020).

Cabe resaltar que el concepto de fatiga digital hace referencia al empleo de los dispositivos electrónicos, vinculado al cansancio que ocasiona el uso de los mismos cuando se

tiene que hacer de forma forzosa, así como, cuando se utilizan las pantallas de manera excesiva (Cordón-García, 2018).

Por otro lado, en lo que respecta a los sistemas de videoconferencia más utilizados y que han visto incrementado su uso durante la pandemia de COVID-19 son: Google Meet, Zoom y Skype. (Rezi et al., 2022).

Por tanto, identificando la relevancia y actualidad de la temática, el presente estudio tiene como objetivo identificar el nivel de fatiga digital de estudiantes universitarios de diferentes ramas de conocimiento.

2. MÉTODO

El método empleado es de carácter cuantitativo, empleándose como instrumento el cuestionario, para evaluar la fatiga digital través de la escala Zoom Exhaustion & Fatigue Scale (ZEF) (Fauville et al., 2021).

En lo que respecta a la muestra estuvo constituida por estudiantes universitarios, concretamente 488 mujeres y 125 hombres ($n = 613$), con edades comprendidas entre los 18 y 35 años ($M = 21,54$; $DT = 3,85$)

3. RESULTADOS

Los resultados del estudio determinan que la puntuación media de la muestra total en la escala ZEF fue de 49,58 ($DT = 12,02$), por lo que el nivel de fatiga digital se considera medio-alto.

Además, la puntuación media en fatiga digital se ha visto influida por el ámbito de conocimiento al que pertenece la titulación realizada. Así pues, la media superior la tenían aquellos estudiantes que cursaron grados de la rama de Artes y Humanidades. En segundo lugar, se encuentra los estudiantes de Ciencias Sociales y Jurídicas, seguidos de los de Ciencias y Ciencias de la Salud e Ingeniería y Arquitectura. También cabe señalar que se identificaron diferencias significativas entre grupos ($p = .020$). En lo que respecta a las horas diarias destinadas al uso de sistemas de videoconferencia, la puntuación media se ha visto condicionada por el número de horas de empleo de estos sistemas, obteniendo puntuaciones más elevadas aquellos estudiantes que destinaron más horas.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Atendiendo a los resultados, el grado de fatiga digital del estudiantado universitario analizado es medio-alto.

Algunos de los factores a destacar que fomentan la fatiga digital son: el desmesurado uso de la pantalla digital, la usabilidad de los dispositivos y el cansancio provocado por conectarse de forma forzosa a las clases en línea o por tener que utilizar los dispositivos para hacer tareas obligatorias. Así pues, la fatiga digital se podría entender como una teoría, aunque actualmente tiene poco recorrido y no se entiende como una fuerte tendencia, tal y como se identifica en algunos estudios en los que se determina que se usan contenidos digitales que conllevan la fatiga digital, pero no se especifica la información que se lee o los dispositivos que se usan (Cordón-García, 2018).

Además, la fatiga digital es un término que necesita ser más estudiado. Así pues, la investigación acerca de este concepto es muy reducida, centrándose en el efecto que tiene el uso prolongado de la tecnología y los dispositivos móviles, siendo en el caso de los estudiantes por uso necesario a la hora de aprender en línea o de forma presencial.

En base a estas consideraciones, se está desarrollando el proyecto MUDI en la Universidad de Granada, cuyos primeros resultados evidencian un grado de fatiga digital medio-alto en los estudiantes universitarios derivado de la pandemia por Covid-19.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo ha sido financiado con fondos públicos por el Vicerrectorado de Investigación y Transferencia de la Universidad de Granada (España), en concurrencia competitiva en la convocatoria de "Proyectos de Investigación del MediaLab" del Plan Propio de Investigación correspondiente al año 2021 (Proyecto: "Meet fatiga" en la Universidad digitalizada por COVID-19 – MUDI).

5. REFERENCIAS

- Aretio, L. G. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: preconfiamento, confiamento y posconfiamento. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), 9-32. <https://doi.org/10.5944/ried.24.1.28080>
- Cordón-García, J. A. (2018). Libros electrónicos y lectura digital: los escenarios del cambio. *Palabra clave*, 7(2), 1-2.
- Fauville, G., Luo, M., Queiroz, A. C. M., Bailenson, J. N. y Hancock, J. (2021). Zoom Exhaustion & Fatigue Scale. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3786329>
- Ramírez-Restrepo, L. M. y Konstantinova-Vsevolodovna, L. (2018). Lectura de documentos en papel versus documentos digitales en universidades de Colombia y Ucrania. *Revista Cubana de Educación Superior*, 37(3).
- Rezi, M., Mudinillah, A., & Pahmi, P. (2022). Alternative Media in Supporting Learning in Indonesia During The Covid-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3043-3054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2568>
- Wiederhold, B.K. (2020). Connecting Through Technology During the Coronavirus Disease 2019 Pandemic: Avoiding "Zoom Fatigue". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(7). <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.29188.bkw>