


Tecnologías digitales para enfrentar los efectos psicosociales del Covid-19

Andrés Marín-Cortés^{1, a} 

^a Universidad de San Buenaventura, Colombia

Recibido: 23/04/2021

Aceptado: 22/05/2021

Publicado: 01/07/2021

Citar como:

Marín-Cortés, A. (2021). Tecnologías digitales para enfrentar los efectos psicosociales del Covid-19. *Veritas & Research*, 3(1), 1-3

Digital technologies to face the psychosocial effects of Covid-19

Tecnologias digitais para enfrentar os efeitos psicossociais da Covid-19

Señor editor:

Las tecnologías digitales han sido fundamentales para contrarrestar los efectos psicosociales causados por la pandemia del COVID-19. Por esta razón, las maneras como los individuos, los grupos y las instituciones se han enfrentado a este problema de salud pública, no deben analizarse únicamente desde un punto de vista médico; sino, además, desde la perspectiva de las ciencias sociales. Uno de los aspectos que ha interesado a los científicos sociales es comprender cómo los sujetos resolvemos los problemas que se nos presentan, utilizando las tecnologías de las que disponemos. Ahora bien, sin el uso extensivo de dispositivos conectados a Internet, las secuelas de la pandemia en los vínculos sociales, el aprendizaje, el trabajo, la economía, entre otras esferas de la vida humana, habrían sido mucho más devastadoras. En este marco, el presente texto se propone reflexionar sobre las relaciones entre el uso de las tecnologías digitales y los efectos psicosociales provocados por el COVID-19, particularmente en los ámbitos de la escuela y el trabajo.

Para inicios del año 2021 se estimaba que el 59,5 % de la población mundial contaba con conexión a Internet, lo que representó un incremento del 7,3 % de usuarios respecto al año inmediatamente anterior (We Are Social & Hootsuite, 2021). Este crecimiento favoreció la función socialmente estabilizadora que han cumplido las tecnologías digitales a lo largo de estos meses de pandemia. Gracias a la denominada revolución digital, hemos afrontado esta problemática de maneras eficientes y creativas. Las tecnologías no solo han mitigado los efectos psicosociales del COVID-19, sino que, por cuenta de su desarrollo, muchos procesos se automatizaron y escalaron. Además, personas ubicadas en diferentes lugares del mundo pudieron contactarse entre sí para encontrar soluciones a los problemas causados por el aislamiento físico y las cuarentenas. Es por tales posibilidades de interacción, que los *smartphones*, las tabletas, los computadores, las videoconsolas, etc. no deben considerarse como simples aparatos que usamos, sino como mediadores de las relaciones humanas y como portales a diversos escenarios sociales.

Uno de los efectos de la pandemia que más preocupación ha generado es el impacto del

¹ Contacto: andresfelipemarincortes@gmail.com

confinamiento sobre la educación. Como medida preventiva del contagio del COVID-19 entre las personas más jóvenes, para el mes de marzo de 2020 un total de 75 países ya había anunciado el cierre de sus instituciones educativas (Muthuprasad *et al.*, 2021). Los gobiernos dictaminaron que las actividades escolares se llevarían a cabo en la modalidad *online*; promoviendo que los colegios y las universidades adquirieran plataformas digitales y diseñaran estrategias de contención a la crisis educativa que se presentaba. El primer objetivo era dar continuidad a los procesos educativos, al tiempo que se capacitaba a los docentes en el uso de herramientas digitales. Todo esto en medio de un ambiente de incertidumbre y confusión mundial.

La virtualización de las clases y las actividades escolares enfrentó a las instituciones educativas a varios retos. En primer lugar, los esfuerzos se encaminaron a responder a la pregunta sobre cómo mantener una educación de calidad mediante plataformas *online*; sin caer en prácticas informacionistas e inductivistas. En segundo lugar, la pandemia puso de manifiesto que muchos docentes no estaban preparados para enseñar mediante tecnologías digitales. Además, gran parte de ellos presentaban evidentes vacíos en cuanto a su alfabetización digital, que les impedía comunicarse con sus estudiantes de manera clara y efectiva. En tercer término, los directivos consideraban que todos los estudiantes contaban con los dispositivos necesarios para conectarse a Internet y tener un buen desempeño académico. Sin embargo, esto no era del todo cierto; muchos chicos y chicas no tenían una computadora personal o la velocidad de conexión de sus dispositivos era deficiente. Asimismo, un aspecto que reveló la pandemia fue que no todos los niños y los jóvenes agrupados en la categoría *centennials* contaban con suficientes habilidades digitales, a pesar de ser usuarios activos de redes sociales como Instagram o TikTok. Esta situación enfrentó a la Escuela a sus propios prejuicios sobre los llamados nativos digitales.

A pesar de las dificultades, los procesos de enseñanza-aprendizaje se han llevado a cabo. Los docentes y los estudiantes se han interesado por aprender a usar nuevas herramientas tecnológicas y seguir metodologías alternativas a la exposición oral. Tal es el caso de aplicaciones educativas que emulan las interacciones de los *social media* y de metodologías activas, tales como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje basado en proyectos. Asimismo, se ha demostrado la efectividad que tienen los juegos serios en cuanto a retención de conocimiento, en comparación con la simple asignación de lecturas *online* (Hu, Xiao

& Li, 2021). Este tipo de juegos digitales se centran en la resolución de problemas reales, al tiempo que promueven la interacción y colaboración entre los estudiantes.

Por otra parte, el COVID-19 afectó severamente el trabajo de las personas. De acuerdo con la Organización Internacional del Trabajo (2021), durante el 2020 se perdió el 8,8 % de las horas laborales respecto al cuarto trimestre de 2019; lo que equivale a 255 millones de trabajos a tiempo completo. Una manera de resolver este problema fue permitiendo que muchas personas realizaran trabajo remoto. Esto facilitó que los procesos laborales se continuaran llevando a cabo desde casa. Algunos investigadores han encontrado que el trabajo virtual está relacionado con la mejora en la productividad, la reducción de costos en el desplazamiento, el ahorro de los recursos organizaciones y el incremento de la satisfacción laboral (Barbutto *et al.*, 2020).

A pesar de los beneficios del trabajo *online* anteriormente mencionados, el COVID-19 encontró a las organizaciones sin preparación; hecho que generó problemas psicosociales en los trabajadores, tales como el estrés psicológico, el aislamiento social, las dificultades para la gestión del tiempo y los conflictos entre el trabajo y la vida del hogar (Prasad *et al.*, 2020). Estos problemas no han pasado desapercibidos para las empresas; pues muchas de ellas se vieron obligadas a implementar programas para promover la salud mental y física de sus empleados (Camelleri, 2021). Además, las organizaciones tuvieron el reto de aprender a utilizar los canales digitales de manera eficiente, para que la información circule de manera clara entre los empleados, sin generar sobrecarga, contradicciones o reprocesos. En la actualidad, después de más de un año de pandemia, muchas empresas todavía hacen esfuerzos por intentar alcanzar este equilibrio.

Cabe aclarar que valorar las posibilidades que las tecnologías digitales han ofrecido en medio de la pandemia por el COVID-19, no significa que todos los problemas psicosociales están resueltos. En primera instancia, la educación *online* no es equivalente a la educación presencial, pero gracias a la era digital pudimos, por un lado, mantener la agenda educativa, y, por otra parte, encontrar nuevas estrategias metodológicas y herramientas didácticas que antes no eran tan utilizadas, aunque estuvieran disponibles. En segunda instancia, la Escuela se enfrenta al reto de cómo propiciar una vida escolar en escenarios digitales, más allá de impartir clases por videoconferencia. La solución a este problema es urgente, puesto que gran parte de la formación escolar está atravesada por el desarrollo de competencias socioemocionales, que solo

pueden alcanzarse a partir de la interacción social y el establecimiento de los vínculos humanos.

Por otra parte, un reto que todavía tiene el mundo del trabajo es la necesidad de generar estrategias organizacionales que permitan discriminar con claridad entre la vida laboral y la vida del hogar. Además, los científicos sociales debemos ser críticos con el alcance que tiene uso de las tecnologías, ya que no todos los empleos se pueden realizar de forma remota. Sumado a lo anterior, es importante reconocer que el COVID-19 desencadenó una crisis social y económica de la que todavía no nos hemos recuperado, y para superarla se

requiere de mucho más que dispositivos con alta velocidad de conexión a Internet. Asimismo, es fundamental promover una cultura digital amplia, más allá del uso de los celulares y los computadores. Aun con estas salvedades, se debe reconocer que, sin las tecnologías digitales, las problemáticas psicosociales causadas por el COVID-19 serían mucho más profundas. Finalmente, gracias a una situación trágica como la pandemia, hoy en día todos sabemos un poco más acerca de la relevancia que tienen Internet para nuestras sociedades.

Referencias

- Barbuto A., Gilliland A., Peebles R., Rossi N., & Shrouf T. (2020). *Telecommuting: Smarter Workplaces*. Ohio: The Ohio State University. Disponible en: https://kb.osu.edu/bitstream/handle/1811/91648/1/AEDECON4567_Telecommuting_sp2020.pdf
- Camilleri, M. (2021). The Employees' State of Mind during COVID-19: A Self-Determination Theory Perspective. *Sustainability*, 13, 3634. <https://doi.org/10.3390/su13073634>
- Hu, H., Xiao, Y., & Li, H. (2021). The Effectiveness of a Serious Game Versus Online Lectures for Improving Medical Students' Coronavirus Disease 2019 Knowledge. *Games Health Journal*, 10(2), 139-144. <https://doi.org/10.1089/g4h.2020.0140>
- Muthuprasad, T., S. Aiswarya, S., Aditya, K., & Jha, G. (2021). Students' perception and preference for online education in India during COVID -19 pandemic, *Social Sciences & Humanities Open*, 3(1), 100101. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100101>
- Prasad K., Vaidya R., & Mangipudi M. (2020). Effect of Occupational Stress and Remote Working on Psychological Wellbeing of Employees: An Empirical Study during Covid-19 Pandemic with Reference to Information Technology Industry around Hyderabad. *Indian Journal of Commerce and Management Studies*. 11(2), 1-13, <https://doi.org/10.18843/ijcms/v11i2/01>
- Organización Internacional del Trabajo (2021). *ILO Monitor: COVID-19 and the world of work. Seventh edition Updated estimates and analysis*. Genève: OIT. Obtenido de: https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/@dgreports/@dcomm/documents/briefingnote/wcms_767028.pdf
- We Are Social & Hootsuite (2021). *Digital 2021. Global overview report*. New York: We Are Social.



Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0.

En caso de que el artículo presentado sea aprobado para su publicación, los autores, mediante el documento "Declaración de originalidad y Cesión de derechos de autor", transfieren a la revista los derechos patrimoniales que tienen sobre el trabajo para que se puedan realizar copias y distribución de los contenidos por cualquier medio y en acceso abierto, siempre que se mantenga el reconocimiento de sus autores y no se haga un uso comercial de la obra.