

INTERNAUTAS DE PSICOLOGÍA: COMPETENCIAS DE CIUDADANÍA DIGITAL A TRAVÉS DE AUTORREPORTES Y NARRATIVAS PERSONALES IDENTITARIAS

PSYCHOLOGY INTERNET USERS: DIGITAL CITIZENSHIP COMPETENCIES THROUGH SELF-REPORTS AND PERSONAL IDENTITY NARRATIVES

Brenda Esther Escutia Cruz
Investigadora independiente
Maestra en psicología
México, Ciudad de México.
psiescutia@gmail.com
ORCID: [0009-0000-7966-0551](https://orcid.org/0009-0000-7966-0551)

Frida Diaz Barriga Arceo
Académica, UNAM
Doctora en pedagogía
México, Ciudad de México.
fdba@unam.mx
ORCID: [0000-0001-8720-1857](https://orcid.org/0000-0001-8720-1857)

Resumen: El objetivo de este estudio fue explorar cómo se construye la identidad digital de estudiantes universitarios que están en constante contacto con herramientas de internet y redes sociales, al explorar su papel como internautas digitales activos mediante un enfoque narrativo. Por medio de autorreportes presentados por 16 estudiantes que cursaban la asignatura de Nuevas Tecnologías en Educación, correspondiente al 7º semestre de la Licenciatura en Psicología de la UNAM, se indagaron las experiencias cotidianas del estudiantado en su papel de internautas y se analizó cómo configuran sus modos de actuar y pensar en su espacio presencial y virtual. La intervención se realizó desde un enfoque cualitativo narrativo donde fueron tomadas en cuenta las voces del alumnado como fuente de conocimiento experiencial y situado. Las narrativas mostraron que las prácticas digitales cambian de acuerdo con la generación a que pertenecen. Entre los mayores retos auto percibidos identificaron estrategias para la protección de la información y datos personales, el desconocimiento de los principios éticos para el manejo de la tecnología, sobre todo de la reciente IAG, la necesidad y transitar del rol de consumidor al de productor de contenidos de calidad vinculados a la disciplina y profesión psicológica en la que se están formando.

Palabras clave: internautas de psicología, autoreportes, identidad digital, competencias digitales.

Resumo: O objetivo deste estudo foi explorar como se constrói a identidade digital de estudantes universitários que mantêm contato constante com ferramentas da internet e redes sociais, ao examinar seu papel como internautas digitais ativos por meio de uma abordagem narrativa. A partir de autorrelatos apresentados por 16 estudantes que cursavam a disciplina de Novas Tecnologias em Educação, correspondente ao 7º semestre da Licenciatura em Psicologia da UNAM, investigaram-se as experiências cotidianas do corpo discente em seu papel de internautas e analisou-se como configuram seus modos de agir e pensar em seus espaços presencial e virtual. A intervenção foi realizada a partir de uma abordagem qualitativa narrativa, na qual as vozes dos estudantes foram consideradas como fonte de conhecimento experiencial e situado. As narrativas mostraram que as práticas digitais mudam de acordo com a geração à qual pertencem. Entre os maiores desafios auto percebidos, identificaram-se estratégias para a proteção da informação e dos dados pessoais, o desconhecimento dos princípios éticos para o uso da tecnologia — sobretudo da recente IAG — e a necessidade de transitar do papel de consumidor para o de produtor de conteúdos de qualidade, vinculados à disciplina e à profissão psicológica em que estão se formando.

Palavras-chave: internautas de psicología, autorrelatos, identidade digital, competências digitais.

Abstract: The objective of this study was to explore how the digital identity of university students who are constantly in contact with internet tools and social networks is constructed, by exploring their role as active digital internet users through a narrative approach. Through self-reports submitted by 16 students taking the New Technologies in Education course, corresponding to the seventh semester of the Bachelor's Degree in Psychology at UNAM, the study explored the daily experiences of students in their role as internet users and analyzed how these experiences shape their ways of acting and thinking in their physical and virtual spaces. The intervention was carried out using a qualitative narrative approach that considered student voices as a source of experiential and situated knowledge. The narratives showed that digital practices change according to their generation. Among the greatest self-perceived challenges, they identified strategies for protecting personal information and data, a lack of understanding of ethical principles for managing technology, especially the recent IAG, and the need to transition from the role of consumer to that of producer of quality content related to the discipline and psychological profession in which they are training.

Keywords: psychology, self-reports, digital identity, digital skills.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años y a partir de la pandemia del COVID 19 los estudiantes de todos los niveles educativos y territorios geográficos experimentaron un notable cambio en su identidad como internautas, así como en el sentido otorgado a las tecnologías digitales en su vida cotidiana y en el aprendizaje escolar. Ya desde el inicio de esta centuria la comparación entre generaciones que menciona Prensky (2001) hizo evidente que el acelerado acceso a las TIC ha configurado y reconfigurado de forma dinámica la identidad digital de un importante segmento poblacional, sobre todo en las generaciones jóvenes. Este autor dio en llamar “nativos digitales” a quienes interactúan con las nuevas tecnologías digitales desde su nacimiento, en comparación de los “inmigrantes digitales” quienes son personas adultas que tuvieron que adaptarse a dichas tecnologías. Si bien, dicho concepto ha sido objeto de críticas y se ha replanteado en función de los contextos de acceso y uso, así como respecto a las prácticas socioculturales de los usuarios de la red, el concepto de generaciones en función de su acceso a cierto tipo de tecnologías conserva vigencia. Como menciona el estudio del Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI, 2021), en México quienes más acceden a internet y las redes sociales son las personas jóvenes. Las brechas digitales permanecen latentes no sólo en lo concerniente al acceso a internet y la tecnología, sino también respecto al desarrollo de la literacidad digital, y en el campo educativo, a la enseñanza-aprendizaje efectiva de habilidades a los estudiantes en cuanto al manejo y uso académico de la información.

El estudio de 2024 sobre hábitos de usuarios de internet muestra que el 31% de los cibernautas mexicanos pertenecen a la generación Z (12-27 años) y el 28% a los millennials (28-43 años), siendo 52% hombres y 48% mujeres, quienes se conectan a la red entre 7 y 9 horas al día en promedio. Su acceso a tecnologías ligadas a la inteligencia artificial (IA) va en aumento, en primer término, con fines recreativos (65%), pero en segundo con relación al estudio o el trabajo (58%) y como asistentes virtuales en el hogar (55%). (Asociación Mexicana de Internet, 2024).

Ante la intensa incursión de la población joven en el ciberespacio y la mediación que ejercen las tecnologías digitales en su papel de artefactos culturales (Martos y Martos, 2014), consideramos de interés explorar su impacto en la construcción identitaria de una población de estudiantes universitarios de psicología. En particular, en su papel de ciudadanos digitales, qué es lo que hacen y qué artefactos tecnológicos emplean cuando aprenden, conviven, trabajan o se recrean, y esto cómo influye en su propia identidad narrada y autopercebida.

En este contexto resulta de relevancia precisar la gran importancia de explorar la construcción identitaria vinculada a la ciudadanía digital. Como señala Pérez-Velasco (2023) no podemos reducir la ciudadanía digital a la adquisición de competencias técnicas o a las normas de comportamiento en los entornos digitales puesto que esta comprensión reduccionista sería, como menciona el autor, una ciudadanía cero, entendida como una participación ciudadana limitada.

Es importante reconocer la ciudadanía digital como una herramienta potencial en espacios de creación y compartición de contenido, de participación social y política, de aporte a la cultura, de diálogo en torno a asuntos de relevancia, como inclusión, derechos, justicia social, entre otros, sin reducirse al dominio técnico, Implica adentrarse al ejercicio de reflexión y pensamiento crítico en torno a ¿cómo?, ¿para qué? y ¿en qué condiciones? se participa en los entornos digitales. Implica un uso ético, responsable, proactivo, a través de distintos medios digitales.

Dado que adoptamos la perspectiva sociocultural de la identidad narrativa y dialógica, como proceso dinámico de autodefinición y autocomprensión, donde el sujeto habla de sí mismo, de sus saberes, emociones y vivencias, siendo reflejo tanto de su yo como de sus roles sociales en el marco de la cultura (Bruner, 2004; Esteban-Guitart, 2012; Badía y Monereo, 2013), se recurrió a instrumentos de autorreporte y narrativa personal para explorar su posicionamiento como eventuales integrantes de una comunidad de cibernautas en pro de una ciudadanía digital.

REFERENTES TEÓRICOS

La psicología de la educación virtual y sociocultural se ha interesado en dilucidar qué caracteriza a la mente virtual del estudiantado (Monereo, 2004), qué atributos muestra la identidad aprendiz en contextos escolares (Coll y Falsafi, 2010) así como los fondos culturales de identidad en contextos formales e informales (Esteban-Guitart, 2012).

Coll y Falsafi (2010) afirman que la identidad aprendiz implica una experiencia fenomenológica, es una identidad funcional y cambiante, que interviene como mediadora en los procesos de construcción de significado y atribución de sentido. Se vincula con actividades de aprendizaje concretas, situadas, pero también que atraviesan diversas situaciones y ocurren en periodos largos en distintos contextos formales e informales. Lo relevante de este concepto es que se afirma que hay que construir significados relativos a uno mismo como persona que aprende, es decir, si alcanzamos un sentimiento de pertenencia, la idea de que podemos gestionar determinada situación y de las destrezas que estamos logrando.

Asumimos que, si bien un importante reducto de la identidad de la persona que aprende se construye en la educación escolarizada formal, hay que enmarcar el estrecho vínculo entre enseñanza-aprendizaje e identidad con el aprendizaje a lo largo de la vida, como proceso intra e interpersonal de naturaleza dialógica y con relación a las diferentes actuaciones sociales donde cada uno(a) se va involucrando (Badía y Monereo, 2013).

A su vez, los fondos de identidad propuestos por Esteban-Guitart, se definen como “artefactos, tecnologías o recursos, históricamente acumulados, culturalmente desarrollados y socialmente distribuidos y transmitidos, esenciales para la autodefinición, autoexpresión y autocomprensión de las personas” (2012, p. 591). En este caso, nos

interesaba identificar cuáles eran los principales artefactos culturales, las prácticas socioculturales más recurrentes en el llamado ciberespacio, las redes sociales (personas significativas) con las cuales interactuaba el alumnado en torno a la tecnología digital, incluyendo los símbolos de identidad. En particular, si los participantes se percibían como consumidores de tecnología y contenidos virtuales o bien como productores y distribuidores en el mundo virtual (identidad de prosumidores).

En lo relativo a los cinco tipos de mente virtual que propone Monereo (2004), interesaba conocer en cuáles de ellos se veían reflejados los y las estudiantes, como correlato del tipo de usos que la educación escolarizada ha dado a las tecnologías en las aulas y las prácticas recurrentes del alumnado cuando aprende con la mediación de dichas tecnologías:

- *Mente informada o instruida*: Hace referencia a la capacidad del estudiantado para buscar, seleccionar y emplear la información de una manera adecuada. Esto implica la identificación de información fiable y de calidad dependiendo de cada contexto, lo que permite tomar decisiones informadas y críticas sobre algún tema en concreto. De esta manera se estará haciendo uso del gran cúmulo de información en la red de manera responsable y consciente. Se vincula con la competencia de búsqueda estratégica de información en la red, aspecto clave como primer filtro en la incursión en el ciberespacio y sedimento de la ciudadanía digital.
- *Mente auxiliada*: Definida como aquella que ayudará a las personas a potenciar o complementar sus habilidades y capacidades personales en contextos escolares, cotidianos o laborales, de manera práctica y eficiente. Esto se refleja cómo el uso e integración de TIC a través de gestores de tiempo, agendas y aplicaciones que permiten la organización de tiempos y espacios, software que cubre necesidades específicas, aplicaciones básicas de inteligencia artificial, entre otras.
- *Mente multirrepresentacional*: En el entorno mediado por las TIC, implica el uso de diferentes plataformas y herramientas digitales para poder representar la información en distintos formatos como texto ilustrado, video, imágenes, escenarios inmersivos, interactivos, multimedia o transmedia. A su vez, favorece una comunicación accesible e inclusiva que pueda adaptarse a diferentes poblaciones, a sus necesidades, estilos de aprendizaje o incluso, como opción para eliminar barreras al aprendizaje (uso de tecnologías asistivas, recursos de diseño universal para el aprendizaje, DUA).
- *Mente amplificada y estratégica*: Este tipo de mente permite que los recursos digitales se optimicen para mejorar la capacidad de aprender a aprender, no sólo en términos del tiempo o condiciones en la realización de una tarea, sino en las habilidades de gestión, planeación, diseño, autorregulación, entre otras. Es aquí donde puede hablarse de esas “prótesis de la mente” vigotskianas que

permiten ir más allá de lo conocido, e incidir en experiencias creativas e inéditas.

- *Mente distribuida socialmente*: Enfatiza principalmente la construcción colaborativa del conocimiento, la inteligencia colectiva, la compartición de saberes en la red. Incide en la posibilidad de conformar comunidades virtuales o híbridas de práctica, grupos de aprendizaje en la red, emprendimientos colaborativos en plataformas, creación y participación en entornos virtuales de aprendizaje o canales de compartición de recursos o con fines informativos, sociales y educativos.

Postulamos que a través de la articulación de estos referentes conceptuales es posible explorar la identidad y prácticas que como ciudadanos digitales ha ido construyendo el estudiantado en un momento dado y en un contexto educacional situado

METODOLOGÍA

Propósito

En esta experiencia educativa se exploró la autopercepción que tiene el estudiantado de una licenciatura en psicología respecto a su identidad como ciudadano(a) digital, para lo cual se procedió a que realizaran un autodiagnóstico de sus competencias digitales a través de un test de autorreporte y de una narrativa personal respecto a cómo se perciben a sí mismos(as) como internautas, el tipo de prácticas digitales que realizan, los artefactos que emplean y el sentido que tiene para sí la vida en la virtualidad.

Contexto y participantes

Participaron 16 estudiantes que cursaban la asignatura Nuevas Tecnologías en Educación, correspondiente al 7º semestre de la Licenciatura en Psicología que se imparte en la Facultad de Psicología de la UNAM. Las autoras de este trabajo son las docentes a cargo del grupo. La edad promedio del alumnado es de 21 años, siendo 13 mujeres y 3 hombres (en esta carrera la proporción de mujeres/hombres suele ser de 7/3 por cada 10 estudiantes).

La experiencia educativa se condujo en la segunda unidad del curso, “Principios educativos, características, riesgos y potencial de las TIC en distintos escenarios educativos formales y no formales”, cuyo objetivo instruccional es “Analizar, a través de la experiencia de uso vivencial y fundamentado en perspectivas teóricas sustentadas en la psicología y disciplinas afines, modelos instruccionales y recursos digitales soportados en las TIC en términos de su potencial de uso educativo” (Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de psicología, s.f.).

Procedimiento

La experiencia educativa se diseñó y condujo en tres fases: 1. Lectura crítica y reflexión teórica sobre las TIC como artefactos culturales; 2. Diagnóstico y autorreporte de competencias de ciudadanía digital; 3. Narrativa personal sobre su autopercepción y posicionamiento como internautas, con diálogo en plenaria.

Fase 1: Lectura crítica y reflexión teórica sobre las TIC como artefactos culturales.

Con el objetivo de discutir las hipótesis de la corriente sociocultural que ubican a las tecnologías de la información y comunicación como artefactos culturales de determinado periodo socio histórico, en su papel instrumental físico y semiótico se recurrió a Martos y Martos (2014). Se discutió la manera en que las tecnologías operan en la transformación de la mente humana en aras de su virtualización y cambian prácticas socioculturales (Monereo, 2004). Se condujeron tres sesiones en la modalidad de seminario de discusión, con la revisión de lecturas, visionado y discusión de videos educativos, realización de actividades prácticas y búsquedas de información en la red.

Las actividades derivaron en una discusión plenaria cuyo foco fue conceptualizar la construcción de la mente virtual y de la identidad digital, la necesidad de educar para la ciudadanía digital y el papel de las TIC en la profesión del psicólogo de la educación. La meta era generar un acervo de conocimiento compartido en el grupo-clase y una serie de categorías para analizar la propia identidad como ciudadano digital.

La primera consigna consistió en que las y los alumnos realizaran las anotaciones que consideraran pertinentes para identificar cómo es que las TIC impactan en su identidad como aprendices, en sus emociones y sus actividades cotidianas dentro y fuera de la universidad, en sus relaciones con los demás.

Resultó relevante el diálogo grupal sobre cómo influyen las TIC en su identidad, sobre su formación como futuros profesionistas, los retos actuales con la emergencia de la inteligencia artificial, sobre todo la de tipo generativo IAG y cómo esto se relaciona con los tipos de mente virtual que propician las instituciones escolares desde el nivel básico hasta la universidad.

La narrativa autobiográfica, que permite plasmar las vivencias personales, sobre todo en la reciente pandemia del Coronavirus (COVID 19), 2020-2021 y momento actual, permitieron delimitar alcances y limitaciones en la formación en torno al uso de TIC y a su impacto social en las y los jóvenes universitarios. El tema de la brecha digital en la nación mexicana y de la desigualdad del acceso fue una constante en el discurso del alumnado, así como la carencia de una política educativa robusta y de actualidad en la materia. Como psicólogos en ciernes, enfatizaron la importancia de conocer la psicología del aprendizaje y la cognición, los procesos y modelos educativos para aprender en escenarios virtuales e híbridos y cómo esto transforma a las y los educandos.

Fase 2. Diagnóstico y autorreporte de competencias de ciudadanía digital.

Con la finalidad de que el alumnado evaluara de manera individual sus habilidades, conocimientos y actitudes en el mundo digital, se les pidió que respondieran el instrumento de autorreporte denominado *Test IKANOS* de competencias digitales para ciudadanos, que se basa en el Marco Europeo de Competencias Digitales DIGCOMP (AUPEX, 2018), que el gobierno vasco tiene en línea y ha sido contestado por más de 70 mil personas, en sus distintas versiones (estudiantes, profesorado, colectivos profesionales). Es de libre acceso y se puede responder en:

<https://test.ikanos.eus/index.php/70?newtest=Y&token=20242024&lang=es>.

Si bien el test muestra una aproximación a las competencias digitales individuales que poseen las y los estudiantes de acuerdo a las puntuaciones que ellos mismos se dan en cada categoría, no se define de manera explícita la categoría de ciudadanía digital por lo que para fines de este estudio resulta necesario entender la relación entre ciudadanía digital y competencias digitales, entendiendo la primera de ellas como la capacidad que poseen los internautas para interactuar y asumir responsabilidades en los entornos digitales considerando dimensiones políticas, éticas y sociales en el uso de las TIC. De tal manera que el concepto de ciudadanía digital no solo se aborda como el hecho de ser usuarios competentes en ciertas herramientas digitales sino como sujetos que construyen su identidad y participan activamente en la sociedad digital.

El referido test se contesta en 20-25 minutos y aporta un informe detallado y personalizado de resultados en formato PDF. Define a las competencias digitales como:

Habilidades para usar la tecnología digital, las herramientas de comunicación y las redes para acceder, gestionar, integrar, evaluar y crear información ética y legalmente a fin de funcionar de una manera plena en la Sociedad de la Información y del Conocimiento (Gobierno Vasco, s.f., párr. 2).

Incluye las siguientes áreas: información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y solución de problemas, que se pueden diagnosticar a nivel básico, intermedio, avanzado y experto. Cada estudiante imprimió sus resultados y gráficas, procedió a su análisis y comentarios en equipos pequeños, así como a realizar una estadística grupal en plenaria.

Fase 3. Narrativa personal sobre su autopercepción y posicionamiento como internautas.

Posteriormente, cada estudiante relacionó los resultados de la prueba IKANOS con los tipos de mente virtual que propone Monereo (2004) y los contrastaron con los datos arrojados en el *20° Estudio de Hábitos de Internet en México (2024)* antes mencionado. Con base en esta información, elaboraron una narrativa personal donde dieron cuenta de su identidad como ciudadanos (as) digitales, discutiendo sus fortalezas y áreas de oportunidad con relación a las distintas competencias exploradas. Se insistió en que pensarán en sí mismos (as) en lo personal, pero también con relación a los datos

interseccionales (género, edad, escolaridad, estrato económico, región, etc.) arrojados respecto a la población mexicana, para que se proyectaran también como ciudadanos digitales en determinados colectivos.

Se condujo una discusión en plenaria donde se compartieron los resultados y se compararon los datos personales con los resultados nacionales. Se comentó el tipo de políticas educativas requeridas para superar las brechas digitales identificadas, su efectividad y dificultades. Este ejercicio promovió un proceso dialógico de empatía e identificación, ya que las y los estudiantes visualizaron tanto vivencias propias como perspectivas de sus pares y se ubicaron como parte de un colectivo universitario a la par que en el contexto mexicano.

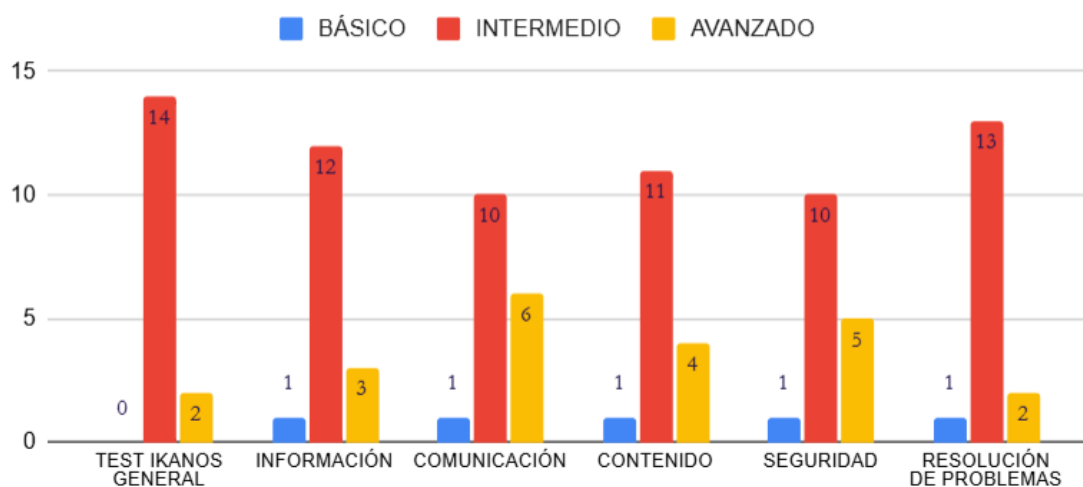
En varios casos mencionaron que antes no tenían consciencia de su propia identidad digital, por lo cual les pareció relevante esta actividad, que además permitió articular el concepto de fondos de identidad y discutir el tipo de redes sociales, personas significativas, espacios o territorios relevantes y artefactos que emplean.

RESULTADOS

En la Figura 1 se observan los resultados del grupo-clase en el diagnóstico de competencias de ciudadanía digital mediante autorreporte IKANOS en función del nivel de competencia logrado.

Figura 1. Resultados del test IKANOS: nivel de competencia digital.

Perfil del internauta en alumnos



Fuente: Elaboración propia

Respecto al perfil del grupo en las competencias digitales generales, las y los estudiantes se sitúan en su mayoría en nivel intermedio, encontrando a 2 alumnos en el nivel avanzado y ninguno en el nivel básico. En cada una de las competencias

específicas exploradas (información, comunicación, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas) los resultados también tienden a los niveles intermedios, aunque un estudiante de manera consistente se ubica en todos casos en el nivel básico y unos más acceden diferencialmente al nivel avanzado.

Al contrastar estos resultados con los del 20º estudio de hábitos de internet en México (Asociación Mexicana de Internet, 2024) y los aportes de las narrativas del alumnado, se plantean datos de interés respecto a las competencias exploradas:

Competencias de seguridad: Si bien 5 alumnos obtuvieron un nivel avanzado en esta dimensión, en el estudio nacional se reporta que 82% de los usuarios se preocupan por el robo de datos o identidad; es evidente la necesidad de educar competencias en seguridad de la información para evitar la exposición a riesgos y fraudes virtuales como el *phishing*. El alumnado dio cuenta de algunos de estos episodios y narró que mientras más jóvenes eran, menos sabían de los riesgos en la red, por lo que publicaban todo tipo de información y no cuidaban sus datos.

Resolución de problemas: Sólo dos alumnos lograron el nivel avanzado en esta dimensión, asociada a la mente estratégica, así como al manejo de la tecnología de forma creativa o inventiva. La narrativa del alumnado sugiere que las demandas académicas a lo largo de la escolaridad e incluso en la formación universitaria son un factor clave para el logro de esta competencia, pero suelen quedar a nivel de la búsqueda de información sobre contenidos puntuales, privilegiando la mente informada.

Tiempo de conexión: En el estudio nacional se reporta que el 39% de usuarios mexicanos se conecta más de 9 horas; en el diálogo con los alumnos reportaron un rango entre 7-9 horas. El ciberespacio se ha convertido en un fondo de identidad territorial muy importante, dado que la tercera parte de su día “habitan” en el ciberespacio; unos cuantos dicen estar todo el día conectados o alerta a los mensajes, incluso cuando duermen.

Comunicación y creación de contenido: A nivel nacional, en México las actividades más comunes son el uso de redes sociales (79%) y de aplicaciones de mensajería como WhatsApp (88%). En coincidencia, el alumnado reportó una diversidad de prácticas socioculturales mediadas por tecnologías digitales, pero las más relevantes y frecuentes se orientan a la vida social y la comunicación con sus contactos, así como al entretenimiento, al consumo de multimedia o música, aunque también dicen que resultan importantes los apoyos al estudio y las tareas académicas.

Sin embargo, en su mayoría se pueden considerar “consumidores” de tecnología más que creadores, y solo dos reportaron ajustarse al perfil de “prosumidor”. Es decir, aquella persona que no sólo consume contenidos de la red o postea en redes sociales, sino que ha generado emprendimientos, creado canales en YouTube, series de videos o comunidades de práctica con otros cibernautas, etc. Sus producciones por lo general se orientan a las de tipo académico solicitadas en clase, textos digitalizados, presentaciones y proyectos apoyados con apps digitales. Manejan adecuadamente las plataformas en las que han tomado clase, sobre todo a raíz de la pandemia, pero no

participan activamente en comunidades virtuales de práctica o de investigación ligadas a la psicología como ciencia o profesión.

Esto evidencia que existe una discrepancia entre la percepción del estudiantado como nativos digitales y sus competencias reales en esta era tecnológica. Por otra parte, cabe mencionar que sí reconocen el reto del uso de la tecnología para la profesionalización del psicólogo ante los cambios sociales actuales (revolución industrial 4.0, educación 4.0, sociedad sostenible).

Con relación a su identidad narrativa como ciudadano(a) digital, se identificaron algunos discursos de relevancia, que dan cuenta de cómo se autodefinen al respecto y cuáles retos identifican cuando se vislumbran como futuros profesionistas. A continuación, se ilustran algunas categorías identificadas:

Perspectiva generacional e impacto en el fondo de identidad digital

El alumnado se identifica con la generación a la que pertenecen, siendo esta un importante fondo de identidad en ambos planos, personal y social (Esteban-Guitart, 2012). Proponen que cada generación valora y percibe su identidad digital de manera distinta; algunos incluso se autodefinen como nativos digitales, generación Z, internauta, etc. Los y las estudiantes afirmaron sentir una gran familiaridad con las TIC y con el uso actual de la inteligencia artificial (IA), a diferencia de sus padres o familiares pertenecientes a otras generaciones, e incluso respecto al profesorado de psicología. Consideran que ese hecho les permite tener una ventaja y mayor dominio de la tecnología, así como diversos beneficios en su devenir cotidiano.

Un alumno se posiciona como nativo digital y se distancia de otras generaciones afirmando su propia identidad como ciudadano digital, lo que le otorga ventajas para vivir en el mundo actual (por confidencialidad, se cambiaron los nombres reales):

Como persona joven en la generación de nativos digitales, en comparación con mis papás o mis tíos que son profesionistas me encuentro en constante búsqueda de cómo aprovechar las herramientas tecnológicas no solo para el entretenimiento, sino también para mi desarrollo profesional, cosa que a ellos no les gusta, a veces yo les tengo que enseñar (Daniel).

Competencias digitales y autoaprendizaje

Aunque se encuentra por lo general una visión pragmática respecto a la tecnología digital, también aparecen narrativas con un sentido crítico respecto a la misma, cuestión que según Monereo (2004) incita al cuestionamiento y a reafirmar la capacidad para seleccionar la información que encuentran en las redes, así como a gestionar la sobreinformación.

Cuando busco información sobre salud mental en internet, encuentro desde estudios científicos hasta opiniones sin fundamento. Es ahí donde radica uno de

mis grandes retos: desarrollar una capacidad crítica para identificar fuentes confiables pues en más de una ocasión he estado tentada a usar sitios como el Rincón del Vago e información sin autor, pero que luce muy bien (Sofía).

En algunos escritos el alumnado narra cómo comenzó a cuestionarse si la información en internet es verídica y con qué intención se genera; suelen hablar de una especie de diálogo interno crítico, que no proviene de una enseñanza escolar explícita. En la niñez y adolescencia no hacían tales cuestionamientos, pero ahora consideran que por su bienestar deben poner a prueba y validar lo que leen, así como las herramientas que utilizan. Es un indicador de que han ido modificando su visión y relación con las tecnologías digitales, de la adopción de una perspectiva más reflexiva, la cual deberá profundizarse en torno a correlatos éticos y profesionales.

Nunca me había preguntado si la información que había en internet era falsa o no, cuando apenas surgió Chat GPT, le pedí que me redactara un texto que me pidieron en una materia, mi sorpresa fue cuando me dio referencias que parecían muy confiables. Fue hasta ese momento cuando me hice consciente de poner a prueba todo lo que hay en las redes y también lo que nos pueden generar ciertas herramientas de Inteligencia artificial que si lo son¹: Me engañaron muy bien (Victoria).

Hoy en día el alumnado se ha hecho consciente de los llamados sesgos y alucinaciones de las tecnologías ²de última generación, como es el caso de la IA y toman consciencia de que ellos tienen que filtrar con sentido crítico tal información.

Riesgos y responsabilidad ética en el ciberespacio

Ya se ha dicho que, en la encuesta de hábitos de usuarios mexicanos de 2024, el 82% teme por el robo de sus datos, pero al parecer, no tiene los elementos para prevenirlo. El alumnado de psicología de nuestro estudio parece tener una mayor claridad sobre los riesgos de la privacidad y la manera de cuidar su seguridad en la red. La plenaria fue la pauta para discutir el tema, donde el asunto del “sexting seguro” pareció acaparar mucho su interés y reivindicar su doble cara, como derecho sexual y como delito cuando no hay consentimiento y se divulga la intimidad personal en la red, causándole a la persona implicada una exposición que la vulnera.

No obstante, desde la perspectiva de género y desde lo que indica la legislación actual, existen importantes debates que hay que articular para profundizar en la responsabilidad ética en la publicación de mensajes donde se comparten datos sensibles de otras personas. Resultó evidente que el conocimiento del hecho no siempre se

¹ La estudiante indica cómo es que a partir de su experiencia usando la IA cambió su perspectiva sobre la confiabilidad de la información en las redes y la proporcionada por las aplicaciones como el Chat GPT, Gemini o Copilot, que siempre hay que verificar bajo sospecha de sesgo, falsedad de información o datos inexactos.

² Las alucinaciones o sesgos es la IA son respuestas engañosas o resultados incorrectos generados por los sistemas de inteligencia artificial.

traduce en el cambio de una actitud o de una práctica arraigada, o en conductas preventivas como lo narra una estudiante:

He caído en la rutina de usar el mismo correo y contraseñas para todo, porque es muy práctico, pensando que es inofensivo, pero esto expone mis datos, a veces pienso cómo hacían mis abuelitos para grabarse números telefónicos y direcciones, yo no podría (Marisela).

Llama la atención que identifiquen capacidades cognitivas de los adultos mayores que ahora conciben como obsoletas o no funcionales, como la memorización de números telefónicos. Ciertamente que desde la perspectiva de la mente auxiliada ya no parece ser necesario el desarrollo de tales capacidades, porque se dispone de “prótesis de la mente” que automatizan muchos procesos, ante todo, la memoria de información. Fue importante cuestionar con el alumnado que las capacidades cognitivas no son tan “naturales” o “espontáneas” como se piensa, sino que se desarrollan en contextos de interacción y tienen un sentido funcional, y que como bien plantea la visión vigotskiana, el aprendizaje precede al desarrollo.

Captaron la idea de que la construcción de una identidad digital es resultado de un proceso socio histórico inédito, propiciado en las sociedades industriales tecnificadas y que tiene otros correlatos en otro tipo de sociedades no industrializadas.

Herramientas Digitales; artefactos mediadores del desarrollo personal y profesional

En las narrativas fue frecuente la mención al tipo de aplicaciones que emplean y sus prácticas de uso en lo cotidiano, lo escolar y laboral. En las reflexiones, el estudiantado reconoce que hay determinadas aplicaciones que consideran indispensables para regular su vida diaria y propiciar el aprendizaje en contextos informales y formales. En sus discursos se entremezclan los tipos de mente virtual y los fondos de identidad que se han apropiado:

Herramientas como Canva y Tiki-Toki me permiten organizar y presentar ideas de manera visual y atractiva, lo cual es esencial para mi futuro profesional. En mis tiempos de descanso definitivamente necesito música, por lo que empleo Spotify y Google Music, cuando quiero aprender algo nuevo que me llama la atención busco en la plataforma de Coursera, ahí hay muchos cursos gratuitos, apenas tomé uno de lengua de señas muy bueno (Patricia).

Por lo general, mencionan aplicaciones móviles que gestionan a través de sus teléfonos celulares, en algunos casos en laptops o tabletas, estas últimas sobre todo cuando tienen que realizar proyectos o diseños en contextos escolares. En todo caso, incursionan en lo cotidiano en escenarios de aprendizaje móvil (M-learning) que les permiten romper límites de tiempo y espacio. Algunos estudiantes destacaron la organización y planeación de su día a día, incluyendo lo académico y recreativo

principalmente. El ordenar una agenda, enviar trabajos, gestionar horarios, ordenar los sitios que consultan, acceder a contenidos académicos, entre otros, ha representado un auto aprendizaje muy significativo para su identidad como aprendiz universitario.

No obstante, la mayoría reconoció no conocer o acceder ocasionalmente a otros apoyos al aprendizaje de la profesión, como las bibliotecas digitales especializadas en psicología, los sitios web de universidades de prestigio con contenidos científicos y validados con evidencia de investigación, los portales académicos de asociaciones internacionales reconocidas en la disciplina, entre otros. Reportan que no existe orientación al respecto y que es probable que el mismo profesorado desconozca todo ello. Por ejemplo, mencionan haber explorado alguna aplicación de realidad aumentada y virtual con aplicaciones en el campo de la psicología, pero ha sido infrecuente que dichas herramientas sean utilizadas por sus docentes en la enseñanza de contenidos psicológicos en las asignaturas regulares.

En las discusiones plenarias reportaron casi no tener conocimiento de las tecnologías asistivas como herramientas de apoyo al aprendizaje de personas con alguna discapacidad o diversidad funcional, tampoco de los acervos de objetos de aprendizaje o de canales educativos para la enseñanza-aprendizaje de la psicología o en el campo de la educación. Resultaron novedades que comenzaron a descubrir en el contexto de esta asignatura, así como la necesidad de desarrollar competencias para el diseño educativo, la conducción de proyectos y solución de problemas en contextos virtuales e híbridos. A su juicio, la tendencia en la institución fue “regresar a la educación presencial” cuando se decretó el fin de la pandemia por Covid-19, aunque algunos apoyos y aprendizajes en la virtualidad persisten.

Un aspecto importante a tener en cuenta es que varios estudiantes reportan experiencias de autoaprendizaje o aprendizajes iniciados por su cuenta, que no pasan por el circuito formal de la educación. Por ejemplo, la educación no formal ofrecida en plataformas de autoaprendizaje como Coursera ayuda a estos jóvenes a adquirir diversos conocimientos adaptados a sus tiempos e intereses de una manera flexible, sin apegarse a un esquema tradicional de aprendizaje. Así, han estudiado idiomas, música, arte, lengua de señas, u otros, en función de su interés personal. Este tipo de recursos representan espacios de aprendizaje autónomo, continuo y personalizado que les ayudan a fortalecer y ampliar sus fondos de identidad.

Autorregulación del uso de la tecnología digital

En esta categoría el estudiantado identificó la importancia y necesidad de gestionar y controlar sus tiempos ante el uso de la tecnología en escenarios de virtualidad. Identificaron una latente necesidad de autorregulación y de pensamiento crítico, para equilibrar su bienestar y productividad como alumnos(as) y de manera personal, sin caer en la sobreexposición y evitar una posible dependencia de los medios y tecnologías, lo que les produce ansiedad y malestar emocional.

Trato de mantener consciente que es fundamental la autorregulación en el uso de la tecnología ya que la mayoría de las aplicaciones con los algoritmos están

Departamento de Educación - Facultad de Ciencias Sociales - Universidad de Chile

diseñadas para captar nuestra atención, basta con que busque un tema una vez para ver una o dos horas completas de contenido relacionado (Yolanda).

El alumnado percibe que, en la industria tecnológica, dados sus fines comerciales, hay claras intenciones de adhesión y control de los usuarios para insertarlos en un esquema de consumo, por eso han optado por establecer sus propios límites al uso de las tecnologías y dispositivos. En esta población se notó escepticismo respecto a los mensajes que encuentran en medios, redes sociales e internet, pero también la necesidad de apropiarse de criterios concretos para filtrar mensajes y entender su procedencia e intenciones. Esto corrobora que sus competencias se encuentren en el nivel intermedio, no en el avanzado y que no es tan sencillo desmenuzar la argumentación e intenciones dobles que acompañan a determinados mensajes.

Otro aspecto de interés es que las tecnologías, su manejo y la adquisición continua de nuevas aplicaciones, por lo general ha sido resultado de aprendizajes por su cuenta, en intercambio con pares o través de tutoriales o cursillos informales, no mediante el circuito de educación formal. Tal personalización ha ocurrido a su ritmo, tiempo y en función de sus intereses.

Con relación a la nueva etapa en la que ha entrado la sociedad, la revolución industrial 4.0, se plantean una serie de expectativas e incógnitas, son conscientes que habrá importantes cambios que tendrán incidencia en su identidad. Por ejemplo:

Poder expandir nuestras capacidades para profundizar en el desarrollo, llevar la mente humana más allá de los límites (Ana).

[Lograr] la conciencia en el saber de uno mismo [...] una extensión del cerebro humano (Pavel).

DISCUSIÓN

La experiencia de realizar un autodiagnóstico sobre sus competencias de ciudadanía digital promovió que los estudiantes tomaran mayor conciencia sobre su posición identitaria ante las nuevas tecnologías y su rol como internautas, además de desvelar los tipos de mente virtual que se privilegian a través de las prácticas recurrentes en el ciberespacio.

Identificaron entre sus mayores retos el de ahondar en estrategias para la protección de la información y sus datos personales, el conocimiento de los principios éticos para el manejo de la tecnología, sobre todo de la reciente IA, la necesidad de transitar del rol de consumidor al de productor de contenidos de calidad vinculados a la disciplina y profesión psicológica en la que se están formando.

Por otra parte, los estudiantes identificaron que aunque se autodefinen como nativos digitales, la identidad no es una condición generacional, es más bien un proceso

Departamento de Educación - Facultad de Ciencias Sociales - Universidad de Chile

relacional, experiencial y biográfico-narrativo por lo que fue de gran importancia contrastar sus fondos de identidad (escenarios, redes sociales, artefactos, prácticas en el ciberespacio) con los de sus pares y con lo que se ha encontrado con la población mexicana; esto les permitió identificar similitudes y diferencias, reconocer brechas digitales y plantearse retos a superar. Concluyeron que se requieren políticas y programas educativos en las universidades, dirigidos para formarse como ciudadanos digitales, que no hay la debida claridad al respecto en nuestro contexto.

Comprendieron que todo tipo de tecnología es producto del ingenio humano y cubre una necesidad social, pero que las tecnologías como artefactos culturales, transforman mentalidades y prácticas, por lo que inciden de forma significativa en las sociedades, tanto entre quienes tienen acceso como entre los que quedan excluidos. Propusieron pros y contras, sobre todo en relación con aspectos económicos y éticos.

Respecto a la inteligencia artificial generativa (IAG), que ya la mayoría ha explorado o dice emplear, dijeron que era necesario aprender a ser conscientes de los límites y riesgos a los que pueden estar expuestos o exponer a otras personas. También concluyeron que se tiene que aprender a cómo usar estas tecnologías de manera informada, garantizando que la IAG complemente sus ideas y competencias sin sustituir su juicio personal o creatividad.

Derivado de esta experiencia y los hallazgos encontrados se recomienda fomentar la educación no formal y continua en el uso de tecnologías, por ejemplo, en plataformas MOOC como Coursera y similares, para que independientemente de sus estudios formales, los estudiantes continúen la actualización de conocimientos o inicien la adquisición de nuevas competencias de manera constante y personalizada, a su propio ritmo, fortaleciendo y ampliando sus fondos de identidad. En este caso, la labor de tutoría y orientación de los agentes educativos (incluso de tutores inteligentes) puede ayudar a trazar trayectorias personales de aprendizaje complementarias o entrecruzadas con la educación formal para la profesión elegida.

Dado que el test Ikanos ayuda como punto de partida centrándose en competencias digitales de los alumnos es importante complementar el uso de este con marcos conceptuales referenciales que definan la ciudadanía digital de las y los alumnos para ampliar su mirada hacia prácticas críticas, éticas y responsables, no basadas de manera unilateral en sus destrezas tecnológicas.

Aunque los resultados muestran que los estudiantes se identifican como nativos digitales (Prensky, 2001) esta visión de los alumnos podría conducir a lo que Pérez-Velasco (2023) denomina ciudadanía cero es decir centrada en la funcionalidad de las tecnologías por lo que será muy importante que los alumnos se conciban como internautas capaces de ejercer una ciudadanía digital. Insistimos que este concepto debe entenderse como la capacidad que poseen los internautas para interactuar y asumir responsabilidades en los entornos digitales considerando dimensiones políticas, éticas y sociales en el uso de las TIC.

Consideramos que es relevante generar este tipo de experiencias reflexivas en las universidades, que hay que asegurar las competencias descritas en los marcos como DigComp (Aupey, 2018) pero ir más allá, a través de promover políticas educativas que reconozcan y fomenten la participación activa del estudiantado en actividades académicas y profesionales. La literacidad o alfabetización digital no puede quedarse en desarrollar habilidades técnicas, sino que debe incidir en la generación de un pensamiento crítico e informado sobre el uso estratégico, ético y seguro de todo tipo de tecnología, identificando su sentido humano y la responsabilidad social y profesional en la que se incurre en su empleo.

CONCLUSIONES

El asunto de explorar la identidad como constructo cambiante, itinerante y en continua construcción, resulta del mayor interés, dado que en las narrativas de los participantes se encuentra tanto la *mismidad* como la *alteridad*. La relevancia del tipo de narrativas autobiográficas elaboradas por el alumnado es que permitieron entender lo que la persona dice ser en un momento determinado, conceptualizando su espacio privado, autobiográfico y subjetivo, pero al mismo tiempo, como espacio de repercusión intersubjetiva, acción social en contexto, que representa un yo-social que siempre desvela correlatos afectivos, situados y colectivos.

Finalmente, el uso de la tecnología no es aséptico ni neutral, hay que enfatizar una actitud ética y responsable respecto a nuevas tecnologías como la IAG, porque avizora la ruptura de la realidad como la hemos conocido y adelanta escenarios de posverdad y transhumanismo que requieren revisarse con lentes críticos. La existencia de espacios de reflexión relacionada a estos temas será muy importante sobre todo para los futuros psicólogos, pues la identidad ciudadana digital se constituirá en gran parte *en los espacios* o territorios que se les brinden a las personas para interactuar y reflexionar constantemente sobre sus prácticas en entornos digitales.

Desde una perspectiva latinoamericana, se plantea como reto ineludible el avanzar en pro de hacia la construcción de una ciudadanía digital que no se quede limitada a la hipercompetencia técnica digital, sino que esté basada en la reflexión crítica y responsabilidad social en los entornos digitales y en los usos de las tecnologías de última generación (Pérez-Velasco, 2023). En este sentido, futuros estudios deben profundizar en la exploración del papel mediador de dichas tecnologías en la construcción de la identidad aprendiz y la mente digital del estudiantado, así como en el análisis comparativo en distintos contextos con el fin de poder visualizar alcances y restricciones persistentes en el uso de las tecnologías con fines educativos y de formación de ciudadanos digitales.

Concluimos que el estudio de la identidad humana es un tema complejo, tiene muchas aristas, requiere la integración de diversas perspectivas y planos analíticos, miradas interdisciplinarias, creación de nuevos métodos e instrumentos para su estudio. Al mismo tiempo que es posible reconocer una identidad personal única en cada

individuo, hay que reconocer procesos de discontinuidad, disrupción y cambio, ambos en el tejido intra e interpsicológico y social. La identidad digital no escapa a dicha dialéctica.

AGRADECIMIENTO:

A la DGAPA-UNAM por su apoyo al Proyecto PAPIIT IN301023 “Hibridación, transversalización de género e inclusión: estudio de diseño educativo en asignaturas de Psicología”

Al programa de Doctorado en Psicología de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), con apoyo financiado la por Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación SECIHTI al CVU: 1006254

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asociación de Universidades Populares de Extremadura (AUPEX). (2018). *Marco común de competencia digital docente (DigComp)* [Traducción de “DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use”]. Comisión Europea, Centro de Investigaciones Comunes. <http://www.aupeix.org/centrodocumentacion/pub/DigCompEs.pdf>
- Asociación Mexicana de Internet (2024, mayo). *20° Estudio sobre los Hábitos de Personas Usuaris de Internet en México*. <https://www.asociaciondeinternet.mx/estudios/asociacion>
- Badía, A. y Monereo, C. (2013). *La perspectiva dialógica en la construcción de la identidad humana a lo largo de la vida*. Módulo 3 de la asignatura del grado de Psicología: “Aprendizaje a lo largo de la vida”. Editorial EDIUOC.
- Bruner, J. (2004). Life as a narrative. *Social Research*, 71(3), 691-710. https://ewasteschools.pbworks.com/f/Bruner_J_LifeAsNarrative.pdf
- Coll, C. y Falsafi, L. (2010). La identidad de sujeto de proceso de aprendizaje (LI). Una herramienta educativa y analítica. *Revista de Educación*, 353, 211-233. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:68aa642b-d74c-4577-99bc-bbd407bf1b4a/re35308-pdf.pdf>
- Esteban-Guitart, M. (2012). La multimetodología autobiográfica extendida (MAE). Una estrategia cualitativa para estudiar la identidad, los fondos de conocimiento y las formas de vida. *Revista Electrónica de Metodología Aplicada*, 17(2), 51-64.
- Gobierno Vasco. (s.f.). *Una competencia clave*. Euskadi.eus. <https://www.euskadi.eus/gobierno-vasco/-/informacion/una-competencia-clave/>

- INEGI (2021). *Resultados de la encuesta para la medición del impacto Covid-19 en la educación (ECOVIED-ED) 2020*. INEGI.
<https://www.inegi.org.mx/investigacion/ecovied/2020/>
- Martos, E., y Martos, A.E. (2014). Artefactos culturales y alfabetización en la era digital: discusiones conceptuales y praxis educativa. *Teoría de la Educación*, 26(1), 119-135. <http://dx.doi.org/10.14201/teoredu2014261119135>
- Monereo, C. (2004). La construcción virtual de la mente: implicaciones psicoeducativas. *Interactive Educativa Multimedia*, 9, 32-47, noviembre.
[http://www.ub.edu/multimedia/iem/down/c9/Construction_of_the_mind_\(SPA\).pdf](http://www.ub.edu/multimedia/iem/down/c9/Construction_of_the_mind_(SPA).pdf)
- Pérez-Velasco, A.F. (2023). Educación para la ciudadanía digital, y no una ciudadanía cero. Retos y amenazas desde una mirada crítica-social. *Revista Boletín REDIFE*, 12(7), 36-64. <https://revista.redife.org/index.php/1/article/view/1982/1971>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de psicología. (s.f.). *Programa de la asignatura nuevas tecnologías en educación*
<https://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/curricula/ps/1730NuevasTecnologias%20en%20Educacion.pdf>