

Perfil del usuario 2.0 de estudiantes de doctorado del área educativa

User 2.0 profile of doctoral students in the educational area

ALBANO TORRES GÓMEZ*

* Doctor en Educación (UATX) y post doctor en el IIBI UNAM. Correo electrónico: albano.torres@comunidad.unam.mx

Biblioteca Universitaria, vol. 26, núm 2, julio-diciembre 2023, pp. 167-176.
DOI: <http://dx.doi.org/10.22201/dgbsdi.0187750xp.2023.2.1506>

RESUMEN

La educación, por su carácter interdisciplinario, atrae a profesionales de distintas áreas a programas de doctorado, buscando fortalecer sus conocimientos pedagógicos y desarrollar habilidades para la investigación académica. El presente estudio exploratorio representa un primer acercamiento a determinados rasgos del usuario 2.0 en estudiantes del Doctorado en Investigación Educativa, del Centro de Investigación Educativa de la Universidad Autónoma de Tlaxcala; a partir del planteamiento de Villaseñor Rodríguez y Calva González (2017, p. 101-103).

A través de un cuestionario, se identificó que los doctorandos tienen una experiencia docente diversa, que en conjunto abarca todas las áreas del conocimiento. También, que su promedio de edad es de 39.5 años, lo que implica que no son nativos digitales pero muestran una buena adaptación a la evolución tecnológica, lo que les ha permitido dominar herramientas para la creación y difusión de contenido en la Web 2.0.

No obstante, más de la mitad de los sujetos encuestados no están familiarizados con plataformas novedosas como los videojuegos y sus propiedades narrativas, estéticas y pedagógicas. Por otro lado, estos doctorandos poseen una destacada capacidad para evaluar la calidad de la información y discernir influencias ideológicas externas, fruto de su análisis crítico y constante interacción con diversas fuentes de información.

Palabras Clave:

Usuario 2.0, usuarios de la información, estudiantes de doctorado, universidades.

Keywords:

2.0 users, information users, doctoral students, universities.

ABSTRACT

Education, due to its interdisciplinary nature, attracts professionals from different areas to doctoral programs, seeking to strengthen their pedagogical knowledge and develop skills for academic research. The present exploratory study, represents a first approach to certain traits of the user 2.0 in students of the Doctorate in Educational Research of the Center for Educational Research of the Autonomous University of Tlaxcala; from the approach of Villaseñor Rodríguez and Calva González (2017, 101–103).

Through a questionnaire, it was identified that doctoral students have a diverse teaching experience, which together covers all areas of knowledge. Also, that their average age is 39.5 years, which implies that they are not digital natives, but they show a good adaptation to technological evolution; which has allowed them to master tools for the creation and dissemination of content on Web 2.0.

However, more than half of the subjects are not familiar with novel platforms such as video games, and their narrative, aesthetic and pedagogical properties. On the other hand, these doctoral students possess an outstanding ability to evaluate the quality of information and discern external ideological influences, as a result of their critical analysis and constant interaction with various sources of information.

Introducción

La formación de investigadores en el ámbito educativo es esencial para el avance y adaptación de las prácticas pedagógicas a las necesidades de la sociedad. Es por esto que la oferta de posgrado en el área de la educación desempeña un papel crucial en este proceso, proporcionando un espacio para la investigación profunda, el análisis crítico y la innovación en el campo (Pacheco Méndez, 2011). Asimismo, los graduados de estos programas de doctorado suelen ocupar posiciones de liderazgo en instituciones académicas y centros de investigación, ejerciendo una influencia significativa en la dirección y calidad del sistema educativo.

La instrucción a nivel doctoral tiene muchos requerimientos materiales e intelectuales, entre los que se encuentra la necesidad de acceder a información pertinente, actualizada y confiable para desarrollar habilidades y conocimientos en el ámbito académico. Esto adquiere especial relevancia en la era digital con el flujo constante de datos y la proliferación de fuentes disponibles (Moreno Bayardo, 2016). Por lo tanto, conocer los distintos aspectos de su relación con la información beneficia la calidad de su trabajo. Además, esta comprensión permite a las instituciones ofrecer el apoyo adecuado que maximice el potencial de los estudiantes de doctorado en su labor investigativa (Leon Aristizabal, 2021).

De esta manera, entender a los estudiantes de doctorado como usuarios de la información es fundamental en la era de la conectividad tecnológica en la que nos encontramos. Estos individuos, que se sitúan en la cúspide de la formación académica, se enfrentan constantemente a la necesidad de navegar eficientemente por el ciberespacio, gestionar grandes cantidades de información y emplear herramientas para la creación de productos académicos; como pueden ser tesis, ponencias, exposiciones, artículos, entre otros.

A partir del escenario planteado anteriormente, se llevó a cabo una investigación y este trabajo busca explorar de manera preliminar los rasgos del perfil del usuario 2.0 de los estudiantes del Doctorado en Investigación Educativa del Centro de Investigación Educativa de la Universidad Autónoma de Tlaxcala, reconociendo su acercamiento inicial a determinadas categorías de herramientas digitales para la creación, difusión y colaboración de contenido en el contexto de la era digital.

Las características del usuario 2.0

Las investigaciones sobre usuarios son fundamentales en el ámbito de los estudios de la información, porque ofrecen una comprensión profunda de cómo los individuos buscan, acceden, usan y valoran la información en distintos contextos (Hernández Salazar, 2013).

Estas bases sirven para diseñar sistemas, herramientas y servicios que garanticen que la información no solo esté disponible, sino que sea accesible y utilizable para el público objetivo.

En un mundo saturado de datos y donde la tecnología tiene gran influencia en dinámicas sociales, académicas y profesionales, las personas han pasado de ser receptores de información a asumir nuevos roles en el entorno virtual. En consecuencia, Calva González (2017) aborda la transformación de los usuarios en el contexto digital contemporáneo a partir de la caracterización del usuario 2.0, el cual refleja el advenimiento de las plataformas digitales interactivas e inmersivas, donde los usuarios no solo son consumidores de información sino también productores y colaboradores activos en la generación de contenidos.

Para Villaseñor Rodríguez y Calva González (2017, p. 101–103), el usuario 2.0 es un creador de contenido que gestiona sus habilidades técnicas, estéticas y narrativas para expresar su identidad en ambientes digitales, donde interactúa en comunidades que le permitan encontrar nuevas ideas y conocimientos que le sean útiles e interesantes. Pereira y Moura (2018) mencionan que estas habilidades para generar contenidos originales se ven reflejadas en publicaciones en blogs, videos, podcasts y posts en redes sociales, empleando aplicaciones computacionales y lenguajes que combinan texto, audio y video.

Además, el usuario 2.0 posee la destreza para difundir sus creaciones, seleccionando los canales adecuados, dialogando con audiencias y adaptándose a los constantes cambios tecnológicos y de formatos. Esto facilita que cada usuario se convierta así mismo en una fuente de información (Koskimaa, 2018, p. 6); sin embargo, esto implica el uso adecuado de recursos que tiene a su alcance, donde el tiempo adquiere una importancia crucial. Dicha gestión también implica la comunicación efectiva, el trabajo colaborativo en comunidades en línea, la construcción de redes y la participación en discusiones; reconociendo y valorando las contribuciones de otros.

En este sentido, la evolución tecnológica es constante, tal como se puede observar en el caso de los video-

juegos; que más allá de ser meras herramientas de entretenimiento, muchas propuestas modernas ofrecen plataformas en las que la personalización estética, la construcción de mundos y la creación de narrativas están al alcance de los internautas, permitiendo que estos contribuyan activamente al universo del juego (Guerrero–Pico y Lugo, 2018, p.41). Muestra de la integración de los aportes de este tipo de plataformas digitales, en ámbitos que van más allá de lo lúdico, es la llamada *gamificación*, la cual consiste en la adaptación de elementos y mecánicas propias de los videojuegos en el diseño de estrategias de aprendizaje en las escuelas (Mirabet Medina, 2018, p. 30).

Finalmente, en el entramado complejo de la era digital, caracterizado por un flujo incesante de información, el perfil del usuario 2.0 demanda una perspicacia y un discernimiento más agudos que nunca, debido a que la mayoría de los contenidos -ya sea de medios institucionales o generados por particulares- llevan inherentes connotaciones culturales e ideológicas, sea de manera explícita o implícita (Caldera Serrano, 2017).

Por lo tanto, es esencial que el usuario 2.0 pueda identificar y reflexionar sobre las intenciones y significados que conlleva la información, garantizando una comprensión más holística y crítica de lo que consume y comparte (Masanet y Establés, 2018). Si bien el Internet ha dado voz a una diversidad de perspectivas, también ha llevado a una saturación informativa, donde no todo el contenido es preciso o confiable. La desinformación y la polarización ideológica son desafíos reales en el entorno digital actual. Por ello, los usuarios 2.0 deben ser conscientes de las implicaciones sociales y éticas de la información que generan y difunden para su propio enriquecimiento y protección.

Metodología

Este estudio de investigación adopta un enfoque cuantitativo y tiene un propósito exploratorio–descriptivo. Se contó con la colaboración de los alumnos del Doctorado en Investigación Educativa perteneciente a la Universidad Autónoma de Tlaxcala. Dado el contexto, se optó por un muestreo no probabilístico basado en la conveniencia

según la disponibilidad de los participantes. Se consiguió la inclusión de 21 estudiantes activos desde la generación 2020 hasta la 2023, cubriendo el 91.3% de la población registrada de ese programa de educativo.

La metodología de investigación empleada involucró el uso de un cuestionario (referido en el anexo 1) integrado por 18 ítems, que se alinean con las características del usuario 2.0 descritas previamente (ver tabla 1). Dicho cuestionario fue aplicado en marzo de 2023; debido a la flexibilidad de horarios de clase y la variedad de cargas de actividades de los doctorandos, se optó por la herramienta digital Google Forms para distribuir el instrumento de recolección de datos.

Tabla 1. Dimensiones de análisis del usuario 2.0

Características del usuario 2.0	Ítems del cuestionario
Antecedentes de los doctorandos	1, 2, 3, 4 y 5
Creador y difusor de contenido digital	6,7, 8, 9 y 10
Gestor social e individual de recursos y conocimientos	11, 12 y 13
Participante en las nuevas narrativas multimedia	14, 15 y 16
Colaborador con sentido ideológico y ético	17 y 18

Fuente: elaboración propia a partir de Villaseñor y Calva (en Calva, 2017)

Presentación de resultados

Dentro de los aspectos que describen a los sujetos de esta investigación se ha podido identificar que cuentan con una edad promedio de 39.5 años, de los cuales doce (57%) pertenecen al sexo femenino y nueve al sexo masculino (43%). También, se reconoce que 17 estudiantes (81%) son becarios del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías (CONAHCYT), por lo que cuentan con apoyo económico para su formación doctoral; mientras que el resto (4 casos, 19%) asume estos gastos de manera personal.

Dado que tener experiencia docente es parte del perfil de ingreso deseable para poder cursar el programa de posgrado al que pertenece la comunidad de aprendizaje objeto de esta investigación, se abordaron las áreas del conocimiento en las que estos profesores han impartido clases como parte de su trayectoria profesional. Se ha tomado como referencia la clasificación que propone la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) para agrupar su oferta académica (Dirección General de Asuntos del Personal Académico, UNAM, 2023), aunque durante la aplicación del estudio los encuestados solicitaron desagregar una opción para Administración y Mercadotecnia con el fin de ofrecer mayor claridad en sus respuestas, las cuales se pueden observar en la tabla 2. Cabe señalar que es frecuente que un docente pueda haber dado clases en más de un área, por lo que las frecuencias son acumulativas.

Tal como se puede observar en la tabla 2, hay una marcada tendencia en las áreas de Humanidades y Artes y de Ciencias Sociales como área de conocimiento en la que los docentes han impartido clase. Adicionalmente, se consultó sobre el contraste en la frecuencia de uso entre la biblioteca y los recursos de información en Internet, llegando a haber una marcada diferencia pues en el primer caso sólo el 38% (8 casos) usa esa unidad de información de manera habitual, mientras que el 87% (17 casos) de los estudiantes utiliza de manera constante los materiales digitales que encuentran en línea.

Producción multimedia de información

En una era donde la información se consume a través de diversos canales y formatos, ser capaz de traducir hallazgos académicos a videos, infografías, podcasts o presentaciones interactivas no sólo potencia el alcance y la comprensión del público. Es por esto que una primera dimensión de las competencias de producción en diversos soportes se refiere a la habilidad de creación y edición de fotografías y videos; en donde se reportó que 10% (2 casos) de los encuestados no cuenta con nada de habilidad, mientras que 33% (7 casos) considera que tiene poca habilidad, esta misma frecuencia se repitió para los que expresaron contar con algo de habilidad y solamente 24% (5 casos) menciona tener bastante habilidad.

Tabla 2. Área de conocimiento en la que los doctorandos han impartido clases

Área de conocimiento	Frecuencia de casos	Porcentaje de docentes
Humanidades y Artes	15	71.4%
Ciencias Físico–Matemáticas y de las Ingenierías	1	4.8%
Ciencias Biológicas y Químicas	2	9.5%
Ciencias de la Salud	2	9.5%
Ciencias Sociales	13	61.9%
Administración y Mercadotecnia	5	23.8%

Fuente: elaboración propia.

A continuación, se tiene la escritura de textos como la segunda dimensión de esta categoría de análisis. Los datos se concentran solamente en dos respuestas: 62% (13 casos) en algo de habilidad y 38% (8 casos) con bastante habilidad. Cabe señalar que la habilidad de redacción académica es esencial para los estudiantes de doctorado, porque es el principal medio mediante el cual comunican y validan sus investigaciones ante la comunidad académica y científica. Además, una buena redacción es clave para la publicación en revistas especializadas, conferencias y otros espacios académicos, lo que a su vez influirá en su reputación, reconocimiento y oportunidades futuras en su carrera investigativa.

Por último, la tercera dimensión de habilidades se refiere al dominio de aplicaciones de ofimática. Es decir, el dominio de procesadores de texto, hojas de cálculo y programas de presentación visual mediante diapositivas, que aseguran que los doctorandos puedan: presentar su trabajo de manera coherente y estandarizada, colaborar con otros investigadores y cumplir con las expectativas y formatos requeridos por instituciones, conferencias y revistas académicas. En el caso de los sujetos investigados en este estudio se muestra que solo un estudiante considera tener poca habilidad para manejar este tipo de herramientas, pero el resto de sus compañeros se reparte de manera equitativa entre algo (47.5%, 10 casos) y bastante (47.5%, 10 casos).

Gestión social e individual de la información

Como primer elemento de interés en esta categoría de competencia se puede encontrar el uso de redes sociales, entre las que destacan Facebook, Instagram y TikTok; reportando los siguientes porcentajes en los niveles de habilidad: nada (5%, 1 caso), poco (29%, 6 casos), algo (52%, 11 casos) y bastante (14%, 3 casos). Estas herramientas son importantes porque permiten a los doctorandos estar al día con los avances más recientes en sus campos, compartir sus propios hallazgos y obtener retroalimentación de colegas de todo el mundo. Además, las redes facilitan la creación de comunidades académicas y grupos de discusión especializados, proporcionando un espacio para el intercambio de ideas, la búsqueda de oportunidades profesionales y la construcción de una presencia académica digital que puede ser esencial para su carrera futura.

Otro de los aspectos relevantes de gestión para los estudiantes de doctorado es el que está relacionado con el uso del tiempo. La formación doctoral exige dedicación a proyectos a largo plazo, con múltiples etapas y objetivos interrelacionados, desde la revisión bibliográfica hasta la recopilación y análisis de datos, y finalmente la redacción y publicación de resultados. Sin una gestión del tiempo eficaz los estudiantes pueden encontrarse sobrepasados por tareas, enfrentando periodos de estrés intenso, o incluso prolongando innecesariamente la duración de sus estudios. En el

caso de la comunidad de aprendizaje considerada en el presente texto, se logró identificar que no hay alguien que piense que tiene nula capacidad en la gestión del tiempo, pero el 19% (4 casos) cree que tiene al menos poca habilidad, el 48% (10 casos) respondió con algo y el 33% (7 casos) dijo que bastante.

Cabe señalar que, por la naturaleza de sus investigaciones, a menudo se involucran datos sensibles o confidenciales, cuya divulgación inapropiada podría tener repercusiones éticas, legales o profesionales. Cualquier desliz en la gestión de la información compartida puede afectar la percepción de la comunidad académica sobre su profesionalismo y rigurosidad. Por lo que es esencial ser cauteloso y estratégico en cuanto a lo que se divulga y cómo se hace.

Es por esto que, como tercer elemento del grupo de análisis, se enlistan los porcentajes que describen el cuidado en la información que los estudiantes del Doctorado en Investigación Educativa de la Universidad Autónoma de Tlaxcala comparten públicamente en Internet, en donde los resultados se concentran en los siguientes niveles: 24% (5 casos) algo y 76% (16 casos) bastante. Estos resultados podrían ser reflejo de la influencia que tiene su trayectoria de formación académica con el entendimiento sobre la responsabilidad y consecuencias del intercambio de información.

En el último lugar de esta categoría de análisis, los encuestados informan sobre la autopercepción que tienen sobre su habilidad para colaborar con otras personas. Dada la complejidad y amplitud de la labor de investigación científica, a menudo requiere la combinación de múltiples disciplinas, técnicas y perspectivas. Además, la colaboración fomenta el intercambio de ideas, el aprendizaje mutuo y la construcción de redes profesionales, facilitando el acceso a recursos, oportunidades y conocimientos que potencian la calidad y el impacto de sus contribuciones académicas.

Asimismo, en el caso de este trabajo de investigación, se ha identificado un solo caso que considera que tiene poca habilidad para colaborar con otras personas; mientras que el resto de los encuestados ha quedado igualmente repartido entre algo (47.5%, 10 casos) y

bastante (47.5%, 10 casos). Esto puede indicar que, por la experiencia docente que esta comunidad de aprendizaje tiene, la interacción interpersonal es un aspecto de su perfil que está desarrollado y que se pone en práctica de manera continua.

Experiencia narrativa relacionada con la información

Los videojuegos, más allá de ser mero entretenimiento, son plataformas ricas en narrativas complejas, mecánicas interactivas y experiencias inmersivas que tienen una influencia creciente entre los estudiantes de todos los niveles educativos (Guerrero-Pico y Lugo, 2018). Entender su estructura narrativa y dinámicas permite a los doctorandos explorar nuevas formas de comunicación, aprendizaje y representación. Para investigadores del área educativa, este acercamiento puede abrir puertas a innovadoras metodologías de investigación, comprensión profunda de audiencias contemporáneas y el desarrollo de propuestas interdisciplinarias en la frontera de la tecnología y la narrativa.

Es por esto que se contempló el nivel de dominio que los estudiantes de este posgrado perciben sobre este tipo particular de recursos digitales. Se encontró que poco más de la mitad (57%, 12 casos) no tiene nada de experiencia con esta clase de aplicaciones tecnológicas, mientras que sólo un 19% (4 casos) percibe que tiene poca habilidad, seguido de un caso (5%) con algo de habilidad y, de nuevo, un 19% (4 casos) con bastante habilidad.

Ideología y ética de la información

En esta era de la información, la creciente influencia que tiene la tecnología en la manera de pensar de la sociedad genera retos de diversos tipos, entre los que está la necesidad de diferenciar la información real de aquella que potencialmente es falsa. Las respuestas que los encuestados han proporcionado indican que el 48% (11 casos) considera tener una buena habilidad para hacer esta distinción; de manera complementaria, el 52% (11 casos) llega a percibirse como bastante hábil.



Tal como indican estos datos, es natural esperar que un estudiante de doctorado tenga una buena habilidad para identificar noticias falsas porque, en el transcurso de su formación académica avanzada, desarrolla habilidades críticas y analíticas para evaluar y discernir la calidad y veracidad de la información. Además, su compromiso con la integridad académica y la producción de conocimiento válido lo sensibiliza sobre la importancia de la veracidad y la objetividad, haciendo que esté alerta ante contenidos engañosos o falsos.

Además, otro aspecto del manejo de la información en el ámbito digital está relacionado con la capacidad de reconocer los momentos en los que existe una influencia externa de ideas distintas a las que se tienen previamente, mostrando un ligero descenso en el desempeño para esta cualidad de análisis en comparación con la dimensión anterior. En este sentido, se reporta un caso (5%) que menciona tener poca habilidad, seguido del 38% (8 casos) con algo de habilidad y el 57% (12 casos) que respondieron la opción de bastante.

Acercamiento a algunos de los rasgos iniciales del perfil del usuario 2.0

Luego de revisar los resultados presentados en los apartados anteriores, es posible proponer un primer acercamiento a algunos rasgos del usuario 2.0 para los estudiantes del Doctorado en Investigación Educativa del Centro de Investigación Educativa, Universidad Autónoma de Tlaxcala. De esta manera se esta-

blece que son académicos con experiencia docente en todos los niveles educativos y con un dominio multidisciplinario en diversas áreas del conocimiento.

Además, cuentan con habilidades suficientes en la creación de contenido audiovisual, sin llegar a considerarse expertos. Su fortaleza se concentra en el desarrollo de textos y manejo de datos mediante software de ofimática dedicado a estos fines. Este perfil de usuarios ya muestra una familiaridad generalizada en el uso de redes sociales para colaborar y compartir información en la construcción de conocimiento académico. Entre otros aspectos positivos, se considera que tienen buen manejo en la gestión del tiempo, la privacidad de los datos, un compromiso ético de trabajo y una valoración crítica de la información. Sin embargo, aún muestran un desconocimiento relativo a las nuevas narrativas digitales como las que se presentan en los videojuegos y ambientes tecnológicos de última generación.

Conclusiones

La naturaleza interdisciplinaria de la educación, como campo de estudio, atrae a individuos de diversas disciplinas para cursar doctorados en educación, tal como lo han mostrado los resultados, debido a la universalidad del acto educativo y a la multiplicidad de perspectivas desde las cuales puede ser abordado (Hernández Vélez, 2020). Además, muchos profesionales ven en un programa de doctorado en educación una oportunidad para mejorar sus habilidades pedagógicas o para

investigar sobre la eficacia de distintos métodos educativos en su campo de origen (Schmelkes, 2020).

Dado que el promedio de edad mostrado ronda los 40 años, los sujetos de este estudio no pertenecen a la generación de nativos digitales (París, 2021), pero han crecido y se han formado profesionalmente en una era donde la tecnología y las herramientas en línea han ido ganando terreno y relevancia. Muchos de ellos han vivido la transición y evolución tecnológica, adaptándose y aprendiendo a medida que estas herramientas se volvían más predominantes en la sociedad.

Es por esto que su adaptabilidad y exposición continua a los avances digitales les ha brindado un nivel de dominio comparable a la de generaciones más jóvenes, especialmente en el uso de herramientas como hojas de cálculo y procesadores de texto. Sin embargo, esto no ha sido así en el caso de las narrativas y novedades estéticas que ofrecen los videojuegos, poco más de la mitad de los sujetos no ha tenido experiencias productivas con este tipo de plataformas; por lo que no estarían familiarizados con este tipo de contenido y las oportunidades pedagógicas y académicas que ofrece.

Por otro lado, es natural esperar que un estudiante de doctorado tenga una buena habilidad para evaluar la calidad de información que maneja (Rodríguez-Montoya y Zerpa, 2019), ya que este estudio identificó buenas habilidades para reconocer la influencia de ideas externas en términos ideológicos y éticos. Esto puede explicarse por el ejercicio continuo del análisis profundo y crítico de múltiples perspectivas y fuentes de información. Esta inmersión constante en un mar de ideas, y su necesidad de contextualizar y fundamentar su investigación, los lleva a desarrollar una aguda conciencia sobre la procedencia, evolución e interconexión de los conocimientos desarrollados. A manera de síntesis, se enlistan las principales características encontradas en este primer acercamiento exploratorio en la definición de un perfil de usuario 2.0 en estudiantes de doctorado del área educativa:

- Poseen experiencia docente en todos los niveles educativos y un dominio multidisciplinario.

- Tienen habilidades en creación de contenido audiovisual, pero no se consideran expertos.
- Son fuertes en el desarrollo de textos y manejo de datos usando software de ofimática.
- Muestran familiaridad en el uso de redes sociales para colaboración y construcción de conocimiento académico.
- Poseen habilidades en la gestión del tiempo, privacidad de datos, compromiso ético y una valoración crítica de la información.
- Desconocen las nuevas narrativas digitales presentes en videojuegos y tecnologías recientes.
- Aunque no son nativos digitales, los sujetos han experimentado la evolución tecnológica adaptándose a las herramientas en línea.

Su exposición a avances digitales les ha brindado un dominio en herramientas digitales, pero no en las narrativas emergentes de los videojuegos.

Se espera que los estudiantes de doctorado tengan habilidades para evaluar la calidad y origen de la información, así como sus influencias ideológicas y éticas.

Finalmente, es importante resaltar la importancia de dar seguimiento al estudio del perfil informativo de los estudiantes de posgrado con acercamientos flexibles y fundamentados, tal como lo es la caracterización del usuario 2.0, ya que estos esfuerzos pueden ayudar a las instituciones a diseñar programas de doctorado más efectivos y adaptados a las necesidades de sus estudiantes. Además, dada la naturaleza avanzada y especializada del estudio doctoral, es crucial entender cómo estas comunidades de usuarios pueden influir en la colaboración interdisciplinaria, la difusión de investigaciones y la evolución del aprendizaje en línea. ■

REFERENCIAS

- Caldera Serrano, J. (2017). Interactuación 2.0 entre medios de comunicación televisivos y usuarios: Uso de redes sociales en medios españoles y mexicanos. En J. J. González (Coord.), *Usuarios 2.0 de la información audiovisual y textual* (págs. 37–62). UNAM, Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información.
- Calva González, J. J. (2017). Usuarios 2.0: Definición. En J. J. González (Coord.), *Usuarios 2.0 de la información audiovisual y textual* (págs. 7–12). UNAM, Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información.
- Dirección General de Asuntos del Personal Académico. (2023, febrero). *Áreas del conocimiento*. DGAPA-UNAM <https://dgapa.unam.mx/index.php/posdoctoral-2016/2-uncategorised/797-areas-conocimiento>
- Guerrero-Pico, M. y Lugo, N. 2018. Competencias narrativas y estéticas. En C. A. Scolari (Ed.), *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula* (págs. 65–73). Transliteracy H2020 Research and Innovation Actions.
- Hernández Salazar, P. (2013). El fenómeno usuarios de la información desde un enfoque cognitivo. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, bibliotecología e información* 27 (61): 107-131. [https://doi.org/10.1016/S0187-358X\(13\)72556-5](https://doi.org/10.1016/S0187-358X(13)72556-5)
- Hernández Vélez, A., (2020). La identidad epistemológica de los estudiantes de doctorado en Educación. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 11, 816. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.816
- Koskimaa, R. (2018). Competencias de gestión. En C. A. Scolari (Ed.), *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula* (págs. 38–48). Transliteracy H2020 Research and Innovation Actions.
- Leon Aristizabal, M. (2021). Necesidades informacionales en estudiantes de doctorado. Una mirada a instituciones de España, México y Colombia: Informational needs in doctoral students and researchers. A look at institutions in Spain, Mexico, and Colombia. *Biblioteca Universitaria*, 24(2). <https://doi.org/10.22201/dgbsdi.0187750xp.2021.2.1169>
- Masanet, M. y Establés, M. (2018). Competencias en la prevención de riesgos, ideología y ética. En C. A. Scolari (Ed.), *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula* (págs. 74–82). Transliteracy H2020 Research and Innovation Actions.
- Mirabet Medina, M. E., (2018). Imaginación, fantasía y creatividad en la clase. Propuestas de actuaciones. *Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación*, (17), 27–34. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2018.v2.i17.4>
- Moreno Bayardo, M. G., (2016). Los doctorados en educación y la formación de investigadores educativos. ¿Un lazo indisoluble? *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 7(12), 1–13. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5534/553458153008/553458153008.pdf>
- Pacheco Méndez, T., (2011). La formación de doctores en educación en la UNAM (2000-2009). *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, II (4), 62–85. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=299124247004>
- París, J. A., (2021). La muerte de las marcas en manos de los nativos digitales. *Ciencias Administrativas*, (18), 53–62. <https://doi.org/10.24215/23143738e085>
- Pereira, S. y Moura, P. (2018). Competencias de producción. En C. A. Scolari (Ed.), *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula* (págs. 26–37). Transliteracy H2020 Research and Innovation Actions.
- Rodríguez-Montoya, C., y Zerpa, C. E. (2019). Gestión del Conocimiento en Programas de Postgrado: Un Modelo Prescriptivo. *Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación*, (55), 179–209. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2019.i55.10>
- Schmelkes, S., (2020). El doctorado como proyecto de vida: visión del doctorado en educación internacional de la UAT. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 25(85), 469–473. https://www.comie.org.mx/v5/sitio/wp-content/uploads/2020/05/RMIE_85.pdf
- Villaseñor Rodríguez, I. y Calva González, J. J. (2017). El perfil del Usuario 2.0 de la información audiovisual y textual: Análisis y discusión. En J. J. González (Coord.), *Usuarios 2.0 de la información audiovisual y textual* (págs. 101–103). UNAM, Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información.

ANEXO 1

CUESTIONARIO

Instrucciones: Contesta las siguientes preguntas.

1 Edad: ____ 2 Sexo: ____ 3 Generación perteneciente de doctorado: ____

4 ¿Eres estudiante becado por parte de CONACYT? Sí () No ().

5 ¿En qué áreas del conocimiento has impartido clases?

Humanidades y Artes () Ciencias Físico - Matemáticas y de las Ingenierías () Ciencias Biológicas y Químicas () Ciencias de la Salud () Ciencias Sociales () Administración y Mercadotecnia ().

6 Indica la frecuencia con la que usas la biblioteca como recurso de información.

Raramente () Ocasionalmente () Constantemente ().

7 Indica la frecuencia con la que usas materiales digitales que encuentras en línea.

Raramente () Ocasionalmente () Constantemente ().

Marca con una X ¿Qué tan hábil te consideras para realizar las siguientes actividades?

Actividades	Nada	Poco	Algo	Bastante
8 Crear y editar fotografías y videos				
9 Escribir textos				
10 Usar el software de Office				
11 Usar redes sociales (Instagram, Tik Tok o Facebook)				
12 Gestionar mi propio tiempo				
13 Cuidar la información que comparto en redes				
14 Colaborar con otras personas				

Gracias por su participación.