

LOS JÓVENES ¿SON CIUDADANOS DIGITALES?: ESTUDIO DESCRIPTIVO EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

YOUNG PEOPLE ARE DIGITAL CITIZENS?: DESCRIPTIVE STUDY IN BACHELOR STUDENTS

*Brenda Mendoza González, *Tania Morales Reynoso,

*Carolina Serrano Barquín, *Javier Margarito Serrano García

Universidad Autónoma del Estado de México*

Correspondencia: taniamreynoso@gmail.com

RESUMEN

Las habilidades, pensamientos y acciones respecto al uso de Internet, que logran que una persona tenga una participación activa dentro de las sociedades construidas en el mundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación da origen a la ciudadanía digital, necesaria para alcanzar una convivencia armónica. El objetivo del estudio es conocer la incidencia de las conductas en Ciudadanía Digital, identificando las diferencias significativas entre hombres y mujeres. Se realizó una investigación cuantitativa, descriptivo y diseño transversal, con 350 estudiantes mexiquenses de una escuela pública. Para medir la variable de estudio se utilizó la Escala de Ciudadanía Digital ($\alpha = .88$). Los resultados señalan que los jóvenes no tienen habilidades básicas para comprender y evaluar los contenidos e información mediática para tomar decisiones, así como tampoco tienen participación política ni social “en línea”, los resultados también indican que no hay un sexo que predomine en ciudadanía digital.

Palabras clave: Ciudadanía digital, TICs, habilidades digitales.

ABSTRACT

Skills, thoughts and actions regarding the use of Internet, making a person to participate in societies built on the world of information technology is called digital citizenship, which is necessary for communication and social participation today. The objective of the study is to know the incidence of behaviour in Digital citizenship, identifying significant differences between men and women. He was a quantitative research, descriptive and cross-sectional design with 350 students State of a public school. Digital citizenship ($\alpha = .88$) scale was used to measure the variable of study. The results indicate that young people do not have basic skills to understand and evaluate the contents and information media to take decisions, as well as don't have political participation and social "line", the results also indicate that no There is a sex that predominates in digital citizenship.

Key words: Digital citizenship, ICTs, digital skills

INTRODUCCIÓN

El ser humano es un ente social caracterizado por la vida en grupo ya sea como forma de protección, construcción cultural o ideológica. Desde la aparición de los primeros asentamientos hasta la creación de las grandes urbes, la idea de pertenencia está ligada estrechamente a la participación activa motivada por el interés por el bienestar y desarrollo del grupo del que se es parte.

La organización social más representativa a lo largo de la historia ha sido la ciudad, de donde proviene el concepto de ciudadanía (latín *civitas*). Desde la aparición de las polis griegas como formas de sociedad-estado ya se hablaba de la idea de *ciudadano*. Aristóteles lo define como aquel que tiene "... el goce de las funciones de juez y magistrado" (Aristóteles, 1974, p. 77) es decir, contaba con la oportunidad de participar en la política teniendo voz y voto en la toma de decisiones de la polis, siendo condición necesaria para que se le reconociera como miembro de una comunidad con derechos y obligaciones.

De ahí que la idea de ciudadanía esté ampliamente relacionada con la participación activa dentro de un entorno social, el cual, representa una condición privilegiada

que concede poder a quien la ejerce (por ejemplo, las mujeres y los esclavos no eran considerados ciudadanos).

Para García (2018), existen tres perspectivas teóricas relacionadas con el concepto de ciudadanía: la liberal-individualista, la cívica-republicana y la comunitaria (García, 2018, p.18). Dentro de la primera, ciudadanía se entiende como aquella que busca el bienestar de un individuo sin alterar los derechos de las personas por parte del gobierno, en donde éste es pasivo en cuestiones de tipo político, siendo la libertad personal lo más importante. Se participa pero solamente en cuestiones muy locales y de poca importancia para la sociedad.

Por el contrario, la idea republicana pugna por la participación política como parte de las obligaciones de una persona que se considere ciudadano asociando el concepto con el reconocimiento del bien común sobre el propio. Da prioridad a los intereses de la mayoría frente al propio.

En cuanto a la perspectiva comunitaria, se entiende desde los vínculos sociales que se entrelazan en un contexto geográfico específico, haciendo énfasis en el individuo crítico, interesado en las demandas colectivas y pugnando por la igualdad frente a la falta de oportunidades existentes, manteniendo sobre todo, las tradiciones y costumbres de sus ciudadanos.

Actualmente éste tema está cobrando un interés por los investigadores. Esto debido a los grandes problemas sociales existentes que imposibilitan una igualdad social, cultural, económica y jurídica. La ciudadanía se entiende entonces desde una universalidad que no tiene que ver con la cultura, origen étnico o ideología en donde todos podemos ser ciudadanos con derechos y obligaciones por igual. Por eso la participación se relaciona fundamentalmente con la resolución de los conflictos que se presenten dentro del espacio donde el individuo convive con sus pares. Es decir, se entiende por ciudadanía “un proceso político en el que todas las personas tienen derechos y deberes de participar, directa, activa y responsablemente en el proceso de toma de decisiones, para enfrentar los problemas que les afectan y que constituyen sus necesidades y demandas políticas” (Gracia, 2018, p. 36).

Para Galindo (2009), un ciudadano necesita un espacio de comunicación que permita un diálogo que ayude a la construcción y conformación de derechos

y deberes comunes y es precisamente en éste, donde reside el alma de lo que denominamos sociedad.

El gran reto actual consiste en asumir de forma personal, la necesidad de transformación social a través del compromiso activo que aporte soluciones a conflictos ciudadanos permitiendo así, un cambio positivo en nuestros entornos de desarrollo social.

Nuevas formas de ciudadanía en la era digital

Las posibilidades tecnológicas han impactado nuestra vida, pero en ningún aspecto tienen más relevancia como en los procesos de socialización. Hasta finales del siglo pasado, la idea de remplazar la comunicación síncrona por la asíncrona era tan lejana que no se dimensionaban las posibilidades que alcanzaría el vertiginoso desarrollo de los ambientes virtuales.

Para Castells (2000): “la universalidad del lenguaje digital y la pura lógica reticular del sistema de comunicación crearon las condiciones tecnológicas para una comunicación horizontal, global” (Castells, 2000, p. 77). De acuerdo a ello, se conforma un nuevo orden social: la llamada *Sociedad de la Información* que Galindo (2009, p.168) define como: “una sociedad informada, que construye conocimiento gracias a la asimilación de tecnología por parte de todos sus ciudadanos, de forma que quede incorporada a sus vidas diarias”.

En este sentido, si la ciudadanía implica involucrarse dentro de los diferentes ámbitos en los que se desenvuelven las personas, los cibernautas deberían comprometerse a participar en acciones políticas, sociales y culturales a través del ambiente virtual participando no sólo como espectador sino como un *ciudadano digital*.

Para Sardá (2013), éste término puede ser entendido desde dos dimensiones:

El concepto de ciudadanía digital (también denominado ciberciudadanía o e-ciudadanía) viene empleándose con dos sentidos, partiendo desde dos ópticas y áreas de conocimiento distintas pero confluentes: por un lado, hay quien lo utiliza para referirse a la aplicación de los derechos humanos y derechos de ciudadanía a la sociedad de la información, y, por otro, quien lo limita a aquellas nuevas cuestiones

relativas a los derechos y deberes de los ciudadanos que surgen en el entorno de las nuevas tecnologías (Sardá, 2013, p. 2).

Es decir, “si el gobierno en sentido llano se reconoce en la presencia física de sus instituciones y la ciudadanía se ejerce cuando el habitante de la ciudad establece comunicación con ellas, el gobierno digital o electrónico hará referencia a la visión sinónima de las formas de interacción con el ciudadano” (Galindo, 2009, p.168). De tal suerte que, el cibernauta habita en ese otro espacio de comunicaciones.

Aunque el proceso de convertirse en un ciudadano digital lleva tiempo y “se está ejerciendo... bajo peculiares condiciones y circunstancias que lo hacen un asunto polémico por sus beneficios y sus perjuicios, por sus virtudes y sus vicios, por sus avances y limitaciones en la sociedad” (Ortega, 2015, p. 836). El lapso que llevará al reconocimiento del ciudadano digital será indefinido, flexible y dinámico.

A pesar de que el tema de la ciudadanía digital parece estar tomando fuerza, existen muy pocos estudios relacionados con el tema. La mayoría de ellos son de tipo teórico, abarcando la delimitación del concepto, su significado y características ideales de un ciudadano digital.

Ávila (2016), hace evidencia de la necesidad de educar a los estudiantes en cuestiones de responsabilidad ciudadana digital haciendo énfasis en la falta de preparación, tanto de los profesores como de los alumnos, en aspectos de ciberética y civerconvivencia, fundamentalmente.

En cuanto al estudio de Robles (2009), se hace énfasis en lo que implica ser un ciudadano digital que supone “posicionarse en contraste al principio de isegoría, a un nivel privilegiado con respecto a los demás ciudadanos, con el consecuente riesgo de crear desigualdades a nivel de participación política”(Robles, 2009, p. 37).

Por su parte, Gutiérrez; Cabero y Estrada (2016), destacan por su estudio sobre competencias digitales entre estudiantes universitarios de la Comunidad Autónoma de Andalucía con muestra de 2038 estudiantes universitarios, tomando seis factores de análisis siendo el quinto el que mide la ciudadanía digital. Estos autores

la entienden como la habilidad para comprender los asuntos humanos, culturales y sociales relacionados con las TIC y practicando conductas legales y éticas.

Por lo anterior, se observa que aún es vago el estudio sobre la ciudadanía digital, pero es necesario retomarlo ya que es la clave para la buena convivencia de la nueva sociedad tecnologizada en la que los jóvenes viven, y que en un futuro será aún mayor su impacto en la conformación de las relaciones personales.

El presente estudio tiene por el objetivo conocer la incidencia de las conductas en Ciudadanía Digital, identificando las diferencias significativas entre hombres y mujeres, con la intención de dar cuenta de lo que sucede con nuestros jóvenes, cómo entienden el mundo digital, su compromiso con la participación política desde las TIC, y su compromiso con el buen uso de este tipo de ambientes en los que viven.

METODOLOGÍA

Se realizó una investigación de tipo cuantitativa, a través de un estudio descriptivo y diseño transversal (esto último debido a que se recolectaron los datos en un solo momento (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

En cuanto a los participantes, son alumnados de una escuela preparatorio pública del Estado de México, (350) de los cuales el 50% son hombres (175 alumnos) y 50% mujeres (175 alumnas) con un rango de edad de 15 a 19 años (media 17.5 años). Se eligieron a través de un muestro por conveniencia (no probabilístico), participaron todos los alumnos inscritos, su participación fue voluntaria contando un consentimiento informado tanto de ellos como de los padres (en caso de ser menores de edad).

El instrumento que se utilizó fue el de Ciudadanía Digital DCS (Choi, 2015), cuyo objetivo es medir la percepción de ciudadanía digital, es decir, las habilidades, pensamientos y acciones respecto al uso de Internet, que logran que una persona participe en sociedades construidas en el mundo de las tecnologías de la información. El instrumento tiene un índice de confiabilidad del .88, se conforma por 26 reactivos con una escala de Likert de 7 niveles de respuesta (Totalmente en desacuerdo a Totalmente de acuerdo).

El instrumento Ciudadanía Digital DCS cuenta con cinco factores:

- 1) Habilidades Técnicas (habilidades básicas para comprender y evaluar los contenidos e información mediática para toma de decisiones);
- 2) Conciencia Local y Global (ser crítico y tratar los problemas culturales, sociales y éticos que tiene relación con la tecnología);
- 3) Activismo Político en Línea (participación libre de los usuarios en aspectos sociales, económicos, políticos y culturales.);
- 4) Perspectiva Crítica (Enfoques críticos de participación activa en línea) y;
- 5) Gestión de Redes (Habilidades alfabetización mediática, como comunicar, colaborar, publicar y comentar)

Para llevar a cabo la investigación primero se hicieron gestiones necesarias con los directivos de la escuela preparatoria, estableciendo días y horarios de aplicación, así como los requerimientos necesarios para que se realizaran las aplicaciones. El personal que aplicó los instrumentos fue capacitado en la Facultad de Ciencias de las Conducta por dos de los investigadores responsables del proyecto.

Después se llevó a cabo la aplicación dentro de las instalaciones de la preparatoria en una sesión de una hora y no se reportaron incidencias. Se obtuvo un consentimiento informado, y cada participante fue notificado sobre la confidencialidad de la información. Para el caso de los menores de edad, se solicitó que los padres aprobaran la colaboración de los estudiantes.

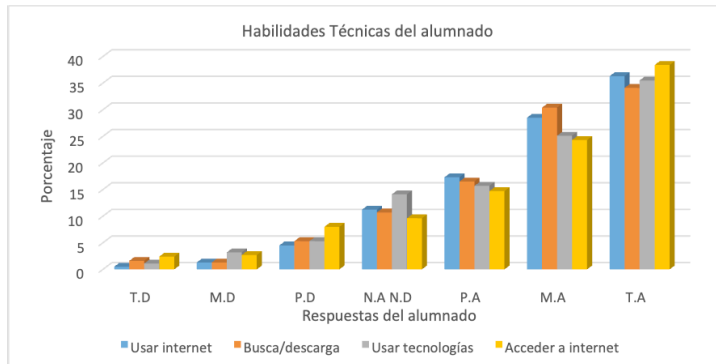
Para cumplir con el objetivo general de la investigación se desarrolló un análisis de frecuencias obteniendo los porcentajes de las respuestas de los participantes en los factores que componen al instrumento, así como un contraste de medias a través de la prueba *t de student*, para contrastar las respuestas de chicos y chicas en cada uno de los factores evaluados.

RESULTADOS

A continuación se muestran los resultados de cada uno de los factores analizados en el instrumento.

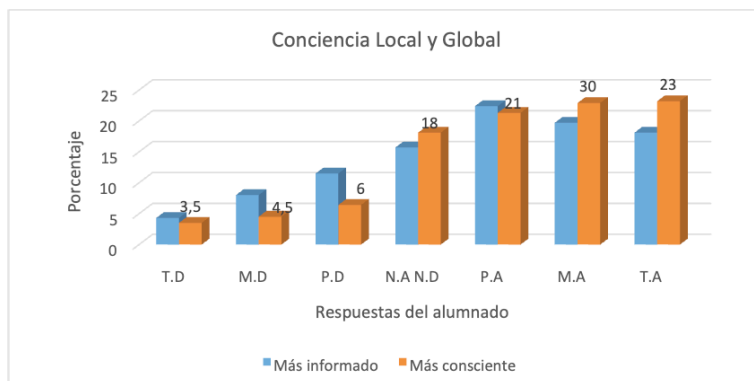
Incidencia del Comportamiento en Ciudadanía Digital

Con el objetivo de describir las principales conductas de Ciudadanía Digital, se realizó un análisis de frecuencias, obteniendo el porcentaje de las respuestas del alumnado para cada uno de los reactivos que conforman los cinco factores, a continuación se muestran los resultados para el primer factor: Habilidades Técnicas.



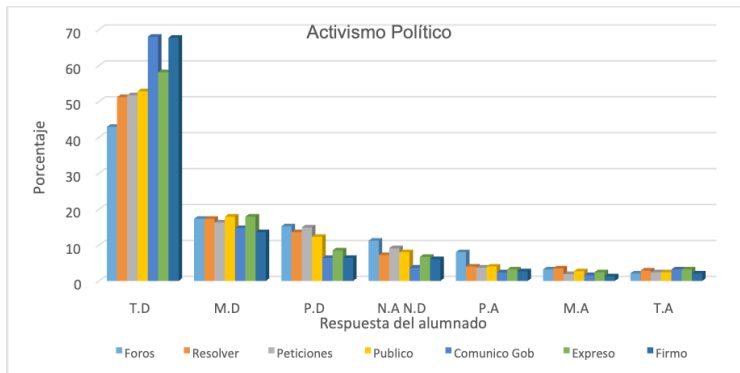
De acuerdo a la opinión del alumnado, consideran que tienen habilidades para: usar internet (36%), buscar y descargar aplicaciones (34%), usar tecnologías (36%), acceder a internet (38%), (Ver Figura 1).

A continuación, en la Figura dos, se muestran las respuestas del alumnado para el factor conciencia local y global (ser crítico y tratar los problemas culturales, sociales y éticos que tiene relación con la tecnología).



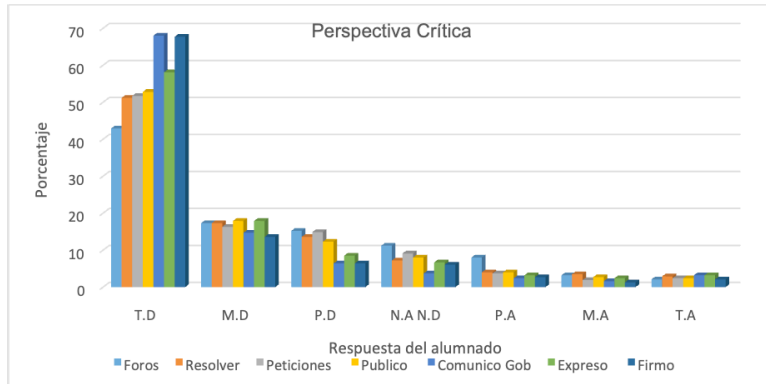
Conforme la opinión del alumnado, se identifica que desde que usan internet, están más informados sobre tema políticos (18%) y son más conscientes de los problemas mundiales (23%), lo anterior gracias al uso de las tecnologías digitales.

En la figura tres, se encuentran los resultados obtenidos de las frecuencias en que los alumnos están Totalmente de acuerdo conforme al Factor 3 Activismo político en línea, tal y como se aprecia a continuación



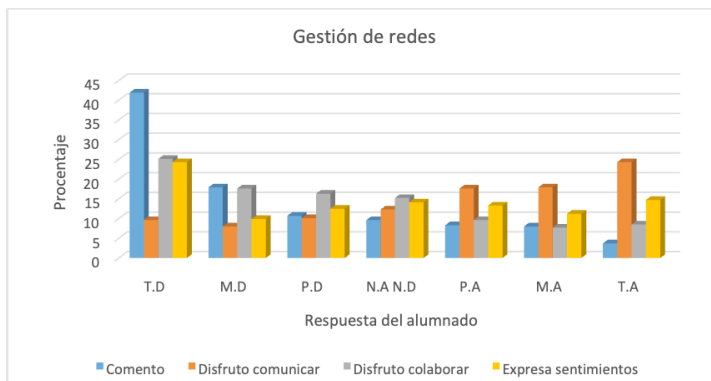
El alumnado de bachillerato tiene poco activismo político, ya que participan en reuniones políticas o foros públicos en local, ciudad o asuntos escolares a través de métodos en línea (2.1%), trabajo con otros en línea para resolver problemas locales, nacionales o globales (2.9%), organizan peticiones sobre temas sociales, culturales, políticos o económicos en línea (2.4%); publican regularmente pensamientos relacionados con asuntos políticos o sociales en línea (2.4%), se comunican con funcionarios del gobierno sobre un tema que es importante para mí a través de métodos en línea (3.2%); Expresan opiniones en línea para desafiar las perspectivas dominantes o el status quo con respecto a cuestiones políticas o sociales (3.2%); Firman peticiones en línea sobre asuntos sociales, culturales, políticos o económicos. (2.1%); trabajo o soy voluntario para un partido político o candidato a través de métodos en línea (1.9%) y Pertenecen a grupos en línea que están involucrados en asuntos políticos o sociales (2.7%), en actividades y comunidades en línea sobre asuntos sociales, políticos, culturales y económicos.

A continuación en la figura 4 se presenta el porcentaje a cada una de las respuestas que dio el alumnado de bachillerato a cada uno de los reactivos del factor 4, Perspectiva Crítica.



La participación del alumnado con perspectiva crítica es muy baja, lo que se constata con un 6% de alumnos que creen que la participación en línea es una manera efectiva de hacer un cambio a algo que creo que es injusto; 8% cree que el uso del internet le da la oportunidad de reconsiderar sus creencias con respecto a un tema en particular; el 6% cree que la participación en línea es una forma efectiva de comprometerse con cuestiones políticas o sociales; el 6% Cree que la participación en línea promueve el compromiso “cara a cara”; 11% cree que en internet se reflejan prejuicios y el dominio presentes en las estructuras de poder o de la sociedad (11%); 4% está más comprometidos social o políticamente cuando estoy en línea que fuera de línea y 2% participa en movimientos sobre temáticas sociales en plataformas en línea (Ver figura 4).

En la figura cinco, se muestra el porcentaje de las respuestas a las preguntas del factor 5 Gestión de redes, que el alumnado proporcionó.



En la figura cinco, se observa que el 4% de los alumnos comentan los escritos de otras personas en noticias, sitios web, blogs, o redes sociales; el 24% disfruta comunicarse con otros en línea; el 8.5% disfrutan colaborar con otros en línea más que “fuera de línea” y por último el 15% expresan sentimientos, en redes sociales, blogs e internet, a través de mensajes, audios, imágenes o videos originales.

Diferencias significativas entre hombres y mujeres

Para conocer si existen diferencias significativas entre hombres y mujeres estudiantes de bachillerato, se hizo un contraste de medias a través de la prueba estadística *t de student*, el contraste se hizo para cada uno de los cinco factores del instrumento y los resultados se muestran a continuación en la tabla 1.

| Tabla 1. Ciudadanía Digital: Diferencias significativas en función del género. | | | | | |
|--|--------|-------|---------------------|------------|----------|
| Factores del Instrumento Ciudadanía Digital | Género | Media | <i>T de Student</i> | <i>g.l</i> | <i>P</i> |
| Habilidades técnicas | Hombre | 23.17 | 2.09 | 372 | 0.37 |
| | Mujer | 22.12 | | | |
| Conciencia local y global | Hombre | 10.13 | 0.38 | 373 | 0.7 |
| | Mujer | 9.95 | | | |
| Activismo político en línea | Hombre | 17.57 | 0.39 | 372 | 0.69 |
| | Mujer | 17.16 | | | |
| Perspectiva crítica | Hombre | 20.32 | -1.02 | 370 | 0.3 |
| | Mujer | 21.5 | | | |
| Gestión de redes | Hombre | 13.71 | -1.71 | 372 | 0.087 |
| | Mujer | 14.77 | | | |

El contraste de medias, a través de la prueba estadística empleada demuestra que no hay diferencias significativas, para ninguno de los factores del instrumento.

En síntesis, los chicos y las chicas participantes cuentan con las mismas habilidades para el uso de tecnologías digitales, se encuentran igualmente informados y participan de misma manera en línea.

CONCLUSIONES

La ciudadanía se asocia directamente con la participación activa de los individuos en la toma de decisiones dentro del grupo social al que pertenecen. En el caso del mundo digital este comportamiento debería de estar presente entre los internautas quienes tienen un deber con el ambiente en el que conviven de forma virtual.

Sin embargo, aún existen retos a los que los jóvenes se enfrentan para convertirse en ciudadanos digitales plenos, siendo mayor en las comunidades rurales como en la que se desarrolló el estudio, pues menos del 40% de los alumnos evaluados usan internet para buscar y descargar aplicaciones que les sirvan; son capaces de usar tecnologías digitales como Tablet o Laptops; tienen acceso a Internet en el momento deseado a través de tecnologías digitales como computadoras portátiles. Sin duda alguna, estos resultados deben tomarse para el desarrollo de políticas públicas que permitan alcanzar las metas de la agenda 2030 de la UNESCO, ya que uno de sus objetivos es lograr calidad en la educación, brindando acceso a internet, logrando además que los jóvenes tengan las habilidades necesarias para obtener información a través del uso y acceso a la tecnología (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, 2015), lo que sin duda es un reto económico, educativo y cultural que se deberá contemplar en la agenda de gobierno en el Estado de México.

Por otra parte llama la atención que muy pocos son los jóvenes que participan activamente en temas políticos a través de redes sociales y haciendo uso de la tecnología, identificándose que menos del 3% participan en foros políticos; o que resuelven problemas locales; o que organizan peticiones sobre temas sociales, culturales, políticos o económicos en línea; o que se comunican con funcionarios del gobierno sobre un tema que es importante para ellos; o que participan en actividades y comunidades en línea sobre asuntos sociales, políticos, culturales y económicos, estos datos son importantes ya que son los jóvenes quienes tienen gran interés por comunicar sus pensamientos y emociones, lo que resulta inherente a la etapa evolutiva en la que se encuentran (UNESCO, 2017), por ello, se hace necesario que la juventud tenga acceso a la información a través de capacitaciones, cursos o talleres gratuitos que les puedan dar herramientas tecnológicas para comunicarse activamente en temas de su interés.

Se identificó también que el alumnado de bachillerato participante tiene poca perspectiva crítica, es decir, no participa activamente en foros en línea con un enfoque crítico a temáticas relevantes socialmente, tampoco tienen las habilidades para comunicar, colaborar, publicar y comentar información haciendo uso de la tecnología.

Finalmente, se observó que hombres y mujeres tienen pocas habilidades para usar internet, plataformas digitales, redes sociales y tecnologías digitales, así como los hombres y las mujeres cuentan con las mismas habilidades técnicas para el funcionamiento, conciencia global, aportaciones para el activismo político, tienen perspectiva crítica y manejan el uso de redes, en línea con dispositivos digitales, sin que sea un sexo el dominante en algunas de las áreas medidas.

A manera de conclusión, son pocos los estudios que intentan entender el fenómeno de la ciudadanía digital, muchos de ellos se centran en identificarla como una idea de acceso a la tecnología más que al estudio de la participación de éstos en la transformación del mundo digital en la toma de decisiones políticas, sociales o culturales.

Es por ello, que se considera necesario ampliar este tipo de estudios que nos permita comprender la dinámica del mundo digital, el cual es una realidad entre los jóvenes, quienes pasan mucho tiempo conviviendo con otras personas de forma virtual.

El reto es alcanzar una comprensión de las formas de socialización en estos ambientes y desde nuestras posibilidades, intentar orientarles para que alcancen el nivel de un ciudadano digital pleno, consciente y crítico.

REFERENCIAS

- 】 Aristóteles (1974). *La Política*. Madrid: Espasa Calpe.
- 】 Ávila, P. (2016) "Construcción de la ciudadanía digital: un reto para la educación. En: *Signos Edad. IX Conferencia Internacional Guide*, 3-17.
- 】 Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*, volumen I, La sociedad red. Madrid: Alianza Editorial.

- 】 Choi, M. (2015). Development of a scale to measure digital citizenship among young adults for democratic citizenship education (Unpublished doctoral dissertation). The Ohio State University, Columbus.
- 】 Galindo, J. (2009) “Ciudadanía digital” En: *Signo y pensamiento*, vol. XXVIII, núm. 54, enero-junio, pp. 164-173.
- 】 García, J. (2018). “Sociedades actuales: reconsideración de la ciudadanía y la participación”. En: Caro, N. y Rodríguez, A. (2018) *Ciudadanía y participación. Una mirada desde lo local*. México, Colegio Mexiquense A. C.
- 】 Gutiérrez-Castillo, Juan-Jesús; Cabero-Almenara Julio y Ligia Isabel Estrada-Vidal (2017). “Diseño y validación de un instrumento de evaluación de la competencia digital del estudiante universitario” En: *Espacios*, vol. 38, núm. 10, año 2017, pp. 16-38.
- 】 Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill.
- 】 Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2015). Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible. Disponible en: http://xurl.es/etyev_ Consultado el 08 de mayo de 2019.
- 】 Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2017). Working Group on Education: Digital skills for life and work. Disponible en: <http://xurl.es/42j3e>, consultado el 08 de mayo de 2019.
- 】 Ortega, W. (2015). “Ciudadanía digital. Entre la novedad del fenómeno y las limitaciones del concepto” En: *Economía, Sociedad y Territorio*, vol. xv, núm. 49, pp. 835-844.
- 】 Robles, J.M. (2009). *Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Barcelona: Editorial UOC.
- 】 Sardá, C. (2013) *Ciudadanía Digital*. Madrid: UNED.

Envío a dictamen: 21 de junio de 2019

Aprobación: 12 de agosto de 2019

Brenda Mendoza González. Doctora en Psicología Experimental y Profesora Investigadora de la Facultad de Ciencia de la Conducta de la UAEMex. Correo electrónico: brenmx@yahoo.com.mx.

Tania Morales Reynoso. Doctora en Ciencias de la Educación y Profesora Investigadora de la Facultad de Ciencias de la Conducta de la UAEMex. Correo electrónico: taniamreynoso@gmail.com.

Carolina Serrano Barquín. Doctora en Ciencias Sociales y Profesora Investigadora de la Facultad de Ciencias de la Conducta de la UAEMéx. Correo electrónico: carolinasb@hotmail.com

Javier Margarito Serrano García. Maestro en Planeación y Evaluación de la Educación Superior. Profesor investigador de la Facultad de Ciencias de la Conducta de la UAEMéx. Correo electrónico serrano0406@hotmail.com