

## Educación e identidad digital de los estudiantes universitarios

*Education and digital identity in University students*

**Marisol Pamela Hernandez Orellana**

Universidad Autónoma, Chile

[marisolho@gmail.com](mailto:marisolho@gmail.com)

**[marisol.hernandez@uautonoma.cl](mailto:marisol.hernandez@uautonoma.cl)**

Universidad Autónoma, Chile

[marisol.hernandez@uib.es](mailto:marisol.hernandez@uib.es)

### Resumen

La tecnología ha trastocado nuestra cotidianeidad y nuestra realidad. En este contexto el avance tecnológico no solo nos ha permitido acceder al conocimiento e interactuar con nuestro medio ubicuamente, sino que, además, en este accionar con otros y con uno mismo se construye y reconstruye a diario nuestra identidad digital.

Nuestros estudiantes no escapan a esta realidad, donde su comportamiento tecnológico y su identidad digital dicen mucho acerca de sí mismos y de la forma en que aprenden. Esta investigación en curso, de corte cualitativo con apoyo cuantitativo, no experimental y de temporalidad transversal pretenderá determinar cuál de las múltiples definiciones y tipologías asociadas a la identidad digital que adhiera la muestra de estudiantes examinados es la que predomina. Acorde a ello se definirán las posibles herramientas tecnológicas y los diseños de aulas virtuales que debiéramos seguir como co-constructores del proceso educativo e identitario de nuestros estudiantes. Diseñando para y con los estudiantes.

**Palabras clave:** Identidad digital, reputación online, identidad mosaico, identidad híbrida, identidad interactiva.

## Abstract

Technology has changed our daily lives and our reality. It is within this context that technological advance has not only allowed us to access knowledge and to interact ubiquitously with our environment, but also, in this constant personal and peer interaction, we are able to build and rebuild our digital identity on a daily basis.

Our students do not escape this reality, where their technological behavior and digital identity expresses something significant about themselves and about the way they learn.

The objective of this non-experimental, cross-sectional and qualitative research, supported by quantitative methodology, is to determine which of the multiple definitions and typologies, associated to digital identity and that apply to the examined student sample, prevail. Based on the aforementioned, we will be able to define which technological tools and virtual room design should be applied as co-builders of our students' learning and identity process; designing with and in benefit of our students.

**Key words:** digital identity, online reputation, mosaic identity, hybrid identity, interactive identity.

**Fecha recepción:** Julio 2016

**Fecha aceptación:** Diciembre 2016

## Introducción

Entendiendo que el aprendizaje, hoy en día, se tornó conectado, ubicuo, permanente e invisible (Trujillo, 2014), no ha de extrañarnos que un 98,7% de estudiantes santiaguinos de primer año de educación media del Saint George's, College manifiesten que el celular es una herramienta útil para ampliar sus conocimientos (Apse & Leiva, 2016). Interesante, si se toma en consideración un estudio realizado a estudiantes chilenos de segundo año medio, quienes manifestaron que el 90% de las competencias digitales que poseen las adquirieron por medio de aprendizaje informal<sup>1</sup> (Albornoz, Tapia, & Viveros, 2015). Por tanto, para soslayar el aburrimiento educativo el mundo

---

<sup>1</sup> Entenderemos por aprendizaje informal a cualquier actividad que se realiza relacionada con el trabajo y ocio y que, por tanto, implica un aprendizaje desestructurado, no evaluado, que se produce de manera fortuita. A diferencia de la educación no formal que implica una actividad educativa organizada, pero realizada fuera del sistema educativo reglado (Ministerio de Educación, 2016: 18).

estaría fuera de las murallas de las instituciones educacionales trasladándolo, por excelencia, al espacio informal donde los jóvenes estarían enseñándose a sí mismos y a los demás (Prensky, 2011).

De modo que, la formación del alumnado está sometido a lo que Área y Correa llaman una “especie de esquizofrenia” donde se divorcian realidades coexistentes “la cultura de fuera de la escuela -que es audiovisual e informática-, y la cultura impresa del conocimiento escolar” (Trujillo, 2014: 12).

El desafío está en comprender que la forma en que los estudiantes se relacionan con el proceso de aprendizaje ha mutado. Así como, desde la perspectiva de la construcción permanente de su identidad, conceptos como lo público y lo privado han perdido sentido en el ámbito de la educación lo formal e informal también. Y es que internet, la web 2.0 y los dispositivos móviles han transformado todas las esferas del ser humano. Se juega, informa, socializa y hasta se estudia desde nuestros dispositivos electrónicos. De hecho, hoy en día “no somos lo que somos, sino lo que hacemos” (Giddens, 1997: 99), al ser fruto del esfuerzo reconstructivo del accionar con otros y con uno mismo digitalmente.

Por tanto, el avance tecnológico no solo nos ha permitido acceder al conocimiento e interactuar con nuestro medio ubicuamente, sino que, además, en este accionar con otros y con uno mismo reconstruir a diario nuestra identidad digital.

Como docentes y diseñadores de aulas virtuales y plataformas educativas, parecemos ignorar esta valiosa información para crear buenas prácticas pedagógicas e integrar adecuadamente las TIC al aula presencial y virtual. Por tanto, esta investigación en curso apunta a desentrañar la identidad digital que manifiestan y despliegan los estudiantes chilenos de la escuela de psicología de la Universidad Autónoma, en la esfera de los contextos educativos formales e informales, para proponer criterios de diseño de aulas virtuales. Para ello, se partió desde la consideración que la identidad y el aprendizaje son interdependientes (Zurlinden, 2010), de manera que habrá diseños de aulas virtuales y estrategias pedagógicas que serán, más acordes que otras, en función de las identidades digitales que los estudiantes manifiestan en el marco educativo. Más aún, si tomamos en consideración la pedagogía de la coasociación, que plantea que es el estudiante quien debe saber usar la tecnología y no el docente; puesto que éste debiera concentrarse en su rol de orientador y generador de escenarios adecuados para un aprendizaje efectivo (Prensky, 2011).

## 1 METODOLOGÍA

La metodología a utilizar en esta investigación transitará desde lo exploratorio y descriptivo hacia lo analítico y propositivo. Teniendo presente que los participantes estarán inmersos en un proceso de integración de aulas virtuales, en apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje presencial, se adherirá a la teoría fundamentada, siguiendo el paradigma de codificación (Leal, 2012).

Por tanto, esta investigación presentará una orientación metodológica cualitativa, no experimental y de temporalidad transversal, con un enfoque de método descriptivo, donde el objetivo es describir un fenómeno determinado a partir de datos cualitativos con apoyo cuantitativo (Bisquerra, 1989).

El universo en estudio serán los alumnos de pregrado diurno de la Universidad Autónoma de Chile. Cuya muestra estará dada por los más de 1.800 estudiantes matriculados en las escuelas de psicología, pertenecientes a las 4 sedes que posee la institución ubicadas en las ciudades de Temuco, Talca y Santiago (campus de Providencia y El Llano).

El procedimiento apuntará a resguardar los criterios de rigor metodológico investigativo y, para ello, se aplicarán las técnicas metodológicas de encuesta, en primera instancia, luego se invitará a participar a los estudiantes de grupos focales (virtuales y/o presenciales) para concluir con una serie de entrevistas semiestructuradas a aquellos jóvenes que muestren representar la mirada del conjunto. Triangulación metodológica que resguardará la veracidad, aplicabilidad, consistencia y neutralidad a los datos recogidos.

Para el proceso de tratamiento y análisis de la información tanto cuantitativo como cualitativo (codificación) se realizará apoyándose en el software Atlas.Ti

## 2 RESULTADOS

Esta investigación en curso apunta, como propósito principal, a establecer una serie de criterios de diseño de aulas virtuales que integren las distintas identidades digitales desplegadas por los estudiantes en los contextos educativos formales e informales.

El objetivo general de la investigación apunta a definir una estrategia de uso pedagógico de aulas virtuales en apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje presencial en coincidencia con las

identidades digitales de los estudiantes. Para lo cual, en primer término, se describirá la significación que los estudiantes de pregrado presencial otorgan a la identidad digital y a la reputación digital en el contexto pedagógico, junto con, las identidades digitales desplegadas y manifiestas por éstos. Para, en segundo término, analizar el despliegue de las identidades digitales en los contextos educativos formales y no formales.

Dado lo anterior, será clave desentrañar y describir la significación que los estudiantes de pregrado presencial de la escuela de psicología de la Universidad Autónoma otorgan a la identidad digital y a la reputación digital en el contexto pedagógico. Además de, identificar las diversas identidades digitales desplegadas y manifiestas por los estudiantes, analizándolas tanto en los contextos educativos formales como en los no formales.

Identificar, por ende, qué elementos de la convergencia cultural de cada uno de los actores está en las aulas virtuales, es una condición necesaria para la cristalización de una identidad digital será fundamental. Más aún, si se entiende que "la convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros" (Jenkins, 2008: 15; en Caro, 2012: 63).

Finalmente, es importante determinar si el estudiante valora positivamente la actividad formativa dentro de la construcción de su identidad digital. Tal como lo expresa Begoña Gros (2011), una de las características de la identidad es que no es unívoca, muchos usuarios y usuarias poseen identidades separadas que utilizan para proyectar imágenes públicas ajustadas a cada ámbito. Por tanto, del lugar que ocupe la actividad formativa dentro de su identidad digital, dependerá el aprovechamiento de su potencial, con finalidades académicas.

### **Identidad digital**

“La Identidad digital es el conjunto de características que nos identifican dentro de la Red” (Ministerio de Educación, 2016: 50). Lexicológicamente la RAE define identidad como "conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás", si lo extrapolamos a la identidad digital, no dista mucho de lo anterior. Para la OCDE (Magro, 2016) la identidad digital es social, subjetiva, valiosa, referencial, compuesta, dinámica,

contextual y produce consecuencias; todas características que nos son propias y cercanas. De hecho y, acorde a lo anterior, podemos definir la identidad digital como la "habilidad de gestionar con éxito la propia visibilidad, reputación y privacidad en la red como un componente inseparable y fundamental del conjunto de habilidades informacionales y digitales, las cuales se han convertido en fundamentales para vivir en la sociedad informacional" (Giones-Valls & Serrat, 2010).

Por ello, no ha de extrañarnos, que esta temática sea abordada desde múltiples perspectivas: seguridad informática y login, e-commerce o e-marketing. No obstante, sus visiones meramente administrativas le asignan una mirada funcional y, para efectos de esta investigación, se abordará desde una perspectiva integral asociada a la identidad digital académica. Comprendiendo por esta última, a la autopercepción que se tiene como actor educativo ya sea dentro de un campus virtual, la tradicional aula presencial o como agentes autoinstructivos en el ámbito informal con nuestros pares, familiares y amigos. Esa que nos dice si somos alumnos destacados, reflexivos, prosumidores<sup>2</sup>, nómades virtuales<sup>3</sup>, individuos con conciencia ecológica digital<sup>4</sup> y que conectamos a una forma particular de aprender al adherir a una determinada identidad.

Por tanto, más allá de ahondarse en la construcción misma de la identidad "digital" (entendiendo que hoy en día nuestra identidad nominal -propia del ámbito físico/real- es parte constitutiva de la del espacio virtual) se apuntará a identificar qué entienden los estudiantes universitarios y frente a qué tipo de identidad se sienten más cercanos e identificados. Puesto que existen una serie de definiciones particulares para ésta e incluso se podría hablar de tipologías.

Acorde a la tabla N° I sobre "Los tipos de identidades digitales" se puede visualizar cuatro tipos de identidades: mosaico, híbrida, interactiva y distribuida.

---

<sup>2</sup> El término apunta a sujetos activos en la red, que no solo participan como consumidores, sino también como productores de contenido o marcas (Cerezo et al., 2011).

<sup>3</sup> Tapia, Gómez Nieto, Herranz de la Casa y Matellanes, en el año 2010, denominan nomadismo virtual a la conducta que manifiestan los jóvenes de saltar de una plataforma a otra sin exigencias de fidelidad (Yus, 2014: 405).

<sup>4</sup> Thompson, en el año 2008, plantea el término conciencia ecológica digital, apuntando a que a partir de la poliacroasis se genera la sensación de estar conectado con el grupo y se percibe una presencia reconocible en el entorno virtual (Cerezo et al., 2011).

Tipos de Identidad	Mosaico	Híbrida	Interactiva	Distribuida
Medios de conexión y expresión	Internet y redes sociales.	WiFi, conectividad móvil, aplicaciones en nube y multiplataforma.	En redes sociales	Internet, conectividad móvil y redes sociales
Ámbitos de acción	Identidad individual y colectiva se presentan y potencian simultáneamente.	Fusión entre lo social y lo privado (hibridación). Por tanto, diluye los límites entre lo digital y lo físico, lo real y lo imaginario, lo público y lo privado.	Identidad individual y social coexisten diferenciadamente afectándose mutuamente	Identidad individual y colectiva coexisten y se potencian simultáneamente
Características	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Inexistencia de coherencia temática, de autoría o de formato.</li> <li>✓ Presenta comunicación fragmentada.</li> <li>✓ Consumidor de la cultura imperante.</li> <li>✓ Surfeadores de información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se expresa a través de storytelling.</li> <li>✓ Es prosumidor.</li> <li>✓ Presenta comunicación sincrónica.</li> <li>✓ Multiubico.</li> <li>✓ Omnipresente.</li> <li>✓ Utiliza dispositivos móviles.</li> <li>✓ Presenta hibridación pública/privada (extimidad)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se expresa a través de la comunicación verbal, visual y multimodal.</li> <li>✓ Presenta comunicación sincrónica.</li> <li>✓ Nomadismo virtual.</li> <li>✓ Conciencia ecológica digital.</li> <li>✓ Utiliza telefonía móvil.</li> <li>✓ Presenta hibridación física/virtual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se expresa a través de texto, fotografías y multimedia.</li> <li>✓ Presenta comunicación asincrónica con audiencia de nicho.</li> </ul>

Tabla I: Cuadro general sobre los tipos de identidades digitales. Elaboración propia.

La identidad Mosaico es aquella identidad que el individuo construye en la red (Lara, 2007) o la “identidad que se define ante su red de contactos mediante la recomendación y redistribución de contenidos culturales de toda temática, autoría y formato gracias al desarrollo de un proceso de convergencia (Caro, 2012). Ésta se caracteriza por la inexistencia de coherencia temática, de autoría o de formato de los elementos publicados, compartidos o retwitteados a través de internet y redes sociales. Los que comúnmente pueden ser teselas de contenidos, fragmentos de películas, anuncios, comentarios originales, frases célebres u otras. Lo que nos lleva a que la identidad individual y colectiva se presenten y potencien simultáneamente en el individuo (Caro, 2012).

En este escenario la identidad se ve constreñida a la actividad en la plataforma virtual y su representación es válida o no en función de las acciones de sus contactos y de la propia actividad. Para Jenkins los rasgos de la identidad mosaico están dados, justamente, porque dentro de la convergencia se ubican en un mismo plano material y cultural a sujetos, objetos y abstracciones que deciden qué y cómo cubrirán sus necesidades en este medio hiperpersonal de comunicación virtual fragmentaria (Jenkins, 2008 en Caro, 2012), por lo que se podría derivar en la construcción de “sujetos”. Los cuales presentarían una actividad charlatana de consumidores de teselas de contenidos que no suponen profundidad ni compromisos fuertes, pero que están abiertos a diferentes contextos y a la interconexión (Verdú, 2006: 55). Justamente, la caracterización que define este tipo de identidad para Lucía Caro (2012) coincide con la que realiza Verdú (2006), un individuo consumidor de la cultura imperante, que se exhibe y construye su identidad en la red.

Por su parte la identidad distribuida o el yo conectado apunta a “Esta representación [que] gira en torno a listas públicas de contactos sociales o amigos, que se utilizan para autenticar e introducir al yo en un proceso reflexivo de asociación ágil con círculos sociales. Así, la identidad individual y la colectiva se presentan y potencian simultáneamente” (Papacharissi, 2011: 317). Siendo las redes sociales digitales el medio o espacio para hacer visible y tangible al yo co-construido.

Considerando que Lucía Caro para crear su tipología identitaria toma como sustrato el planteamiento de la Dra. Zizi Papacharissi y, dada la gran similitud y pequeñas sutilezas entre la identidad Mosaico y la distribuida, es que se les dará un mismo tratamiento y, para efectos de esta investigación, se le dejará subsumida ésta última a la identidad mosaico.

Tal como se aprecia en la tabla N° I la identidad híbrida presenta una visión compleja de los espacios en que interactúa el ser humano en la actualidad, borrando las barreras offline-online, real-virtual, lo público y lo privado. Inscribe el concepto de identidad digital como presencia en el ciberespacio, en el que se rompe con la separación entre lo físico y lo digital y, el individuo se convierte en narrador de su identidad gracias a la generación, transformación y difusión de contenidos en cualquier momento y lugar (García, 2012).

Estamos en presencia de un prosumidor que se expresa consciente del entorno que le rodea (context awareness) y de su posición geográfica (location awareness) a través de storytelling<sup>5</sup>. Justamente, el que sea asiduo consumidor de wifi, multiplataformas, de aplicaciones en nube y, especialmente, de smartphones y de todo tipo de dispositivos móviles (tablets, notebooks, consolas portátiles de videojuegos y reproductores multimedia) que le permiten ser multiubico y omnipresente.

La persona que adscribe a una identidad híbrida presenta, por consiguiente, una coexistencia entre el ámbito público y privado. La denominada hibridación de lo público/privado (García, 2012) en que se privatiza lo social y socializa lo privado (Zafra, 2010). Ello lleva a que la web 2.0 junto a todas las variantes que pueden tomar los blogs, permitan romper la frontera entre lo privado y lo público ingresando en escena lo éxtimo<sup>6</sup> (Sibilia, 2008). El cuarto propio conectado a las interfaces y estructuras de código y softwares con que la persona se relaciona en internet, no solo se transforma en un “lugar” y un “no lugar” dependiendo del contexto en que el individuo se sumerja (Augé, 2000), sino que insta a cuestionar el concepto de intimidad-extimidad, lo público-privado. La habitación se transforma en un “lugar no doméstico”, un territorio vacilante e híbrido que articula la esfera íntima y la construcción identitaria del yo (Zafra, 2010).

---

<sup>5</sup> Storytelling es la narración como una manera de simular, convencer y movilizar a la opinión pública. Para Christian Salmon (2008), es el arte de contar historias con un fin comercial, político, moral o religioso; pero que se puede convertir en un arte peligroso dado que se ha transformado en un arma de comunicación de gran penetración ([http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n8/resenas/R1\\_Storytelling\\_La\\_maquina\\_de\\_fabricar\\_historias\\_y\\_formatear\\_las\\_mentes.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n8/resenas/R1_Storytelling_La_maquina_de_fabricar_historias_y_formatear_las_mentes.pdf)).

<sup>6</sup> El término éxtimo para Sibilia (2008) es un juego de palabras que busca dar cuenta de la paradoja de exponer la propia intimidad en las vitrinas globales de la red.

Por último, la identidad interactiva asume la identidad más bien como un “puente” o “bisagra” entre la identidad personal y la identidad social, ya que las especificidades de las interacciones cotidianas nos moldean, tanto en el plano individual como en el grupal. (Yus, 2014).

Para Yus (2001) la identidad es relacional e inferencial, puesto que nace de la interacción comunicativa. “Desde una perspectiva cognitiva la identidad sería una especie de “goteo o residuo informativo” sedimentado en el individuo a partir de las interacciones mantenidas con los demás por medio de discursos” (Yus, 2014: 401). Discursos que no solo se expresan a través de la comunicación verbal, sino también, la visual y la multimodal por medio de las redes sociales (ciberpragmática<sup>7</sup>).

Como muestra la figura N°1, la construcción de la identidad personal antes de la llegada de internet, tenía un componente fundamental en la identidad intergrupala y, en menor medida, la actividad intragrupal. Llegando, por goteo, a la conformación de la identidad personal. Internet y las redes sociales mantuvieron en el centro de la construcción de la identidad a la actividad intragrupal, enfatizándose su marca discursiva (solo que ahora ésta se realizaba por medio de la interacción virtual) y la construcción personal (individual-social) adquirió relevancia y se amplió, pero se fragmentó por la posibilidad de jugar con múltiples identidades en la web. Dada la forma comunicativa textual de estos espacios virtuales, los rasgos macro-sociales, es decir, la actividad intergrupala quedó suprimida a su mínima expresión.

---

<sup>7</sup> La ciberpragmática es un término que acuñó Yus para establecer las peculiaridades de la comunicación interactiva asincrónica que permite la red de nodos (internet) en situaciones de co-presencia física de los interlocutores (Yus, 2001).

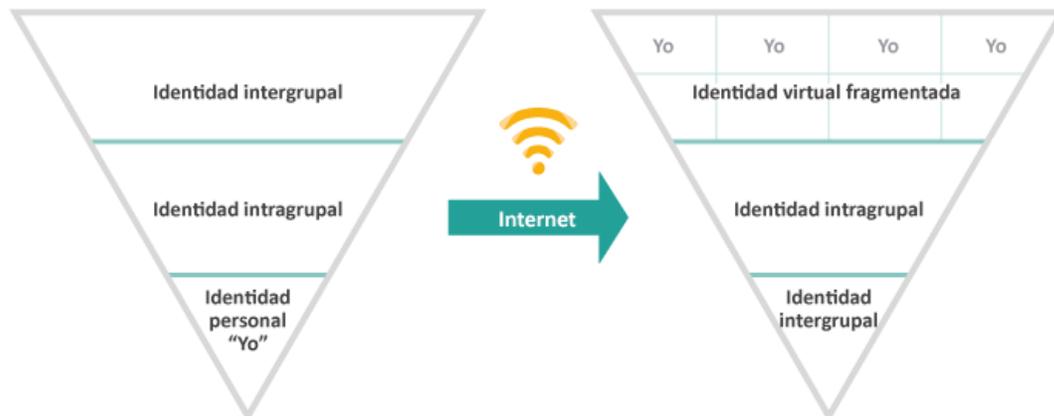


Figura N°1: Adaptación personal a partir de lo planteado por Yus (2014).

El individuo fragmentado se torna un nodo, con múltiples interacciones en escenarios difusos, líquidos, producto de la hibridación de redes físico-virtuales; donde los nicks quedan superados por el teléfono móvil y la identidad virtual se vuelve más real y ubicua (Yus, 2014).

Las personas que adhieren a una identidad interactiva suelen mostrar nomadismo virtual, su perfil en redes sociales coincide con su identidad personal, interaccionan por medio de publicaciones en su muro y chat sincrónico, hacen gala de su identidad social intragrupal (exhibe fotos de sus amigos) y, dada la importancia comunicacional ciberpragmática, presentan conciencia ecológica digital.

Cada uno de los autores insta a mirar con detención, alguna o algunas, de las esferas de expresión de la identidad digital que posee la persona. Dicotomías entre lo social-personal, colectivo-individual, privado-público, presencial-virtual; criterios que pueden ser meramente metodológicos, pero que tienen como factor común a internet: que archiva todo lo que decimos y se dice de nosotros y nuestro(s) “yo”.

## **Identidad y educación**

En la actualidad, “muchas de las viejas suposiciones e ideas muy consolidadas se han dado la vuelta, y muchos otros cambios bruscos vienen de camino” (Prensky, 2011: 11). Es más, se debiera reconceptualizar el verbo aprender dado que, a partir de 1990, con la llegada de internet, el aprendizaje se tornó conectado, ubicuo, permanente (por la obsolescencia de los contenidos) e invisible (Trujillo, 2014). Por tanto, “la cultura del siglo XXI es intangible, inaprehensible, variable, intercambiable, interactiva, de consumo inmediato, en permanente transformación: es decir, líquida” (Área, 2011: 97).

Las instituciones de educación superior con el ingreso a escena de plataformas educativas han intentado dar un paso más allá en este tema. Y, los procesos que se dan en las aulas virtuales, instan al estudiante a empoderarse y le están permitiendo acceder a un rol principal en el proceso pedagógico, en tanto el docente-guía, debe mediar y garantizar el aprendizaje en el aula presencial y en línea. Para ello, éste deberá contar con competencias digitales (tecnológicas, pedagógicas y sociales/ emocionales), lo que implica reescribir la didáctica educativa y, por ende, la identidad de los actores (Soto, 2014).

En este escenario las representaciones mentales y significaciones se tornan trascendentales, tanto para el estudiante como para el docente. Así, por ejemplo, si el docente posee competencias digitales descendidas, pero muestra una significación favorable relativa a educar con tecnología, éstas serían susceptibles de superarse favorablemente (Hernández, 2009). Lo que nos demuestra que en educación el cambio más estructural no solo dice relación con reperfilar el papel de los docentes respecto del conocimiento y la tecnología, sino que también, apunta a “Una resignificación de lo que implica ofrecer y recibir educación” (Cobo, 2016: 19).

Por ende, el punto clave, entre identidad digital y educación, estará dado por el prisma con que se mire porque “(de nuevo en palabras de un alumno): «Hay tanta diferencia entre cómo piensan los alumnos y cómo piensan los profesores...»” (Prensky, 2011: 12).

Dado lo anterior, en la actualidad, las instituciones de educación superior, no solo deben diseñar espacios pedagógicos acorde a los requerimientos de la web 2.0 y 3.0, multiubicuas en los que la comunicación bi y multilateral sean la constante. También, deben estar abiertos a la coexistencia con otros entornos abiertos, flexibles e innovadores. Porque, tal y como lo manifiesta Prensky

(2011: 9), los estudiantes están cambiando gracias al aprendizaje informal que adquieren como resultado de sus experiencias con la tecnología.

De modo que, la metáfora de la virtualidad o del ciberespacio, como una entidad no ligada al espacio físico dejó de ser válida (Winocur, 2012: 92) y, en este contexto, las plataformas digitales representan el vehículo que enmarca tanto la "identidad digital" de los estudiantes como de los docentes-tutores (Fernández, 2012: 71). De allí que autonomía y socialización enmarquen, en estos espacios virtuales, aprendices que se apropian de las tecnologías. Logran construir y ser partícipes comunidades digitales y gestores de información; residentes digitales<sup>8</sup>, capaces de resolver los problemas a partir de su identidad digital (Trujillo, 2014: 16).

### 3 CONCLUSIONES O DISCUSIÓN ABIERTA

Determinar cuál de las múltiples definiciones y tipologías asociadas a la identidad "digital" que adhiera la muestra de estudiantes a estudiar, dará luces de cuáles debieran ser las herramientas tecnológicas y los diseños de aulas virtuales que se debiera seguir como co-constructores del proceso educativo e identitario de los y las estudiantes. Diseñando para y con los y las estudiantes.

Pero, si bien este ya es un desafío importante, aún más interesante será visualizar si estas múltiples definiciones son susceptibles de cristalizarse en un tipo de estudiante o bien pueden presentar una mixtura entre ellas. Es loable de pensar que, así como para Lucía Caro el yo conectado o identidad distribuida planteada por Papacharissi es un sustrato o parte de lo que implica la identidad mosaica, así también, la identidad interactiva planteada por Yus podría ser coincidente con la identidad mosaico. Ello porque al ser solo sutilezas de enfoque o profundizaciones las que han llevado a los autores a dar nuevos nombres a cada expresión identitaria podría ser que la muestra analizada adhiriera a más de una tipología.

---

<sup>8</sup> David White y Allison Le Cornu en 2011 plantean una nueva tipología para el usuario digital. En ésta el residente digital apropia las tecnologías; entendiendo la web como un espacio más de su vida y, por ende, construye su identidad tanto en el espacio on-line como off-line ([https://docs.google.com/file/d/0B9vhK\\_eXYvneZ2VBeFd3WjN2OGM/edit](https://docs.google.com/file/d/0B9vhK_eXYvneZ2VBeFd3WjN2OGM/edit)).

De modo que son más bien, las esferas de acción el elemento diferenciador, pero, así como la extimidad dejó en jaque la esfera pública-privada, bien podríamos encontrarnos con una encrucijada difícil de resolver si los estudiantes universitarios presentan varios “yo fragmentados”. Respuesta que solo al término del estudio se podrá dar y que, por ahora, queda en la fragilidad de la trinchera de la interrogante.

## Bibliografía

- Albornoz, M., Tapia, Á., & Viveros, R. (2015). Percepción de los estudiantes de 2º año de enseñanza media del colegio London-Anexo sobre sus habilidades digitales para el aprendizaje, establecidas por el Ministerio de Educación y la significancia que les atribuyen a éstas. Tesis de Magíster no publicada. Santiago: Universidad Mayor.
- Apse, A., & Leiva, M. (2016). Experiencia en la incorporación de los celulares como herramienta de aprendizaje en el estudiantado de Primer año de Enseñanza Media. Tesis de Magíster no publicada. Santiago: Universidad Mayor.
- Área, M. (2011). Tic, identidad digital y educación. Cuatro reflexiones. *Reencuentro*, (62), 97–99. Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34021066012>
- Augé, M. (2000). *Los no lugares: Espacios del anonimato*. Barcelona, España: Gedisa Editorial.
- Bisquerra, R. (1989). *Métodos de Investigación Educativa*. Barcelona, España: Editorial CEAC.
- Caro, L. (2012). La encarnación del yo en las redes sociales digitales: Identidad mosaico. *Telos. Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*, (91), 59–68. Recuperado a partir de [https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es\\_ES&id=2012042611540001&activo=6.do](https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2012042611540001&activo=6.do)
- Cerezo, J. (dir), Alonso, J., Polo, F., Martínez, D., Llaneza, P., Del Fresno, M., ... Congosto, M. (2011). Identidad digital y reputación online. *Cuadernos de comunicación Evoca*, 5, 3–50. Recuperado a partir de <http://neolabs.es/evoca/down/cuadernos5.pdf>
- Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Montevideo: Colección Fundación Cebal/ Debate.

- Fernández, A. (2012). De la auto-objetivación como fuente de control: User profiling. *Telos. Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*, (91), 69–78. Recuperado a partir de [https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es\\_ES&id=2012042611540001&activo=6.do](https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2012042611540001&activo=6.do)
- García, J. (2012). Identidad híbrida en la era “post-PC”: Movilidad y cambio social. *Telos. Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*, (91), 89–95. Recuperado a partir de [https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es\\_ES&id=2012042611540001&activo=6.do](https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2012042611540001&activo=6.do)
- Giddens, A. (1997). *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona, España: Ediciones Península.
- Giones-Valls, A., & Serrat, M. (2010). La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital. *BiD: Textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, (24). <https://doi.org/10.1344/105.000001545>
- Hernández, M. (2009). Integración de las TIC al currículo educacional: significaciones que adquieren en la práctica profesional de los docentes de la escuela Tecno Sur de La Granja. Tesis de Magíster no publicada. Santiago: Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.
- Leal, J. (2012). *La Autonomía del Sujeto Investigador y la Metodología de Investigación* (3ra Edición). Mérida: Talleres de Signos, C.A.
- Magro, C. (2016). *Educación Conectada en Tiempos de Redes* (1º Ed.). España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Papacharissi, Z. (2011). Conclusion: A Networked Self. En Z. Papacharissi (Ed.), *A Networked Self: identity, community and culture on social* (p. 325). New York: Routledge.
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. (S. Cáliz, Ed.). Estados Unidos: Ediciones SM.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A.
- Soto, D. (2014). La función tutorial desde la perspectiva de los estudiantes del Campus Virtual de Uniacc. Tesis de Magíster no publicada. Santiago: Universidad de Artes, Ciencias y

Comunicación (UNIACC).

Trujillo, F. (2014). *Artefactos digitales. Una escuela digital para la educación de hoy.* (F. Trujillo, Ed.). Barcelona, España: Editorial Graó.

Verdú, V. (2006). *Yo y tú, objetos de lujo: La primera revolución cultural del siglo XXI.* Madrid, España: Debate.

Yus, F. (2001). *Ciberpragmática. El uso del lenguaje en Internet.* Barcelona, España: Editorial Ariel.

Yus, F. (2014). El discurso de las identidades en línea: El caso de Facebook. *Discurso & Sociedad*, 8(3), 398–426. Recuperado a partir de [http://www.dissoc.org/ediciones/v08n03/DS8\(3\)Yus.pdf](http://www.dissoc.org/ediciones/v08n03/DS8(3)Yus.pdf)

Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado: (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo.* Madrid, España: Fórcola.

Zurlinden, P. A. (2010). La identidad y el aprendizaje: una perspectiva social. *Multidisciplina. Revista electrónica de la Facultad de Estudios Superiores de Acatlán*, 6(3), 5–13. Recuperado a partir de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/multidisciplina/article/view/27792/25727>