

E ditorial

Formación en psicología y entornos virtuales: ¿necesidad de nuevas competencias?

Mauricio Barrera Valencia
Universidad de Antioquia

[10.17533/udea.rpsua.9n1a01](https://doi.org/10.17533/udea.rpsua.9n1a01)

De acuerdo con el más reciente reporte publicado por el Council of Graduate Schools, en EEUU, los egresados en Psicología no están teniendo una formación acorde con las nuevas demandas del mercado laboral (Denecke, Feaster & Stone, 2017), con lo cual se limitan sus posibilidades de acceder a un empleo como psicólogo. Weir (2017), haciendo eco de esta situación, entrevistó al director ejecutivo de educación continua de la Asociación Americana de Psicología –APA–, quien considera que la formación que se brinda en muchas facultades está descontextualizada respecto a las exigencias del entorno laboral actual. El problema, según se desprende de esta entrevista, no es tanto en la actualización de los contenidos, sino en el desarrollo de habilidades transversales, que son necesarias en un mundo cada vez más globalizado. Así, hoy por hoy el estudiante tiene, paradójicamente, la posibilidad de acceder a la información más reciente sobre los temas básicos de la psicología, pero

Para citar este artículo:
Barrera-Valencia, M. (2017).
Formación en psicología y entornos
virtuales: ¿necesidad de nuevas
competencias? *Revista de Psicología
Universidad de Antioquia*, 9(1), 7-10.
DOI 10.17533/udea.rpsua.v8n2a01

carece de las habilidades para identificar, analizar e intervenir desde el creciente impacto que están teniendo aspectos como la multiculturalidad, la hiperconectividad y los entornos virtuales.

En Colombia, diversos autores (Alzate-Medina, 2008; Cabezas, Álvarez, Rodríguez y Lesmes, 2009; Ruiz, Jaraba y Romero, 2005)

han indagado por los factores que inciden en la inserción del egresado en el mercado laboral. Si bien son notorios los problemas relacionados con la sobreoferta de nuevos profesionales en Psicología y la baja calidad de algunos programas ofrecidos, se puede observar un panorama incluso más preocupante, asociado a la poca formación de nuevas habilidades ajustadas a las demandas actuales. Pero, ¿cuál es el escenario en donde se hace notoria esta falta de habilidades?, y más importante aún, ¿cuáles son esas nuevas habilidades que demanda el medio? Por razones de espacio voy a centrarme en un solo aspecto, consciente de que hay otras áreas sobre las que es necesario ahondar en la formación del psicólogo, tanto de pregrado como postgrado.

Aunque puede parecer obvio, resulta útil iniciar señalando algunos elementos que caracterizan este nuevo escenario. Empecemos por decir que las redes sociales se han constituido en una de las actividades de ocio en la que más tiempo emplean las personas desde sus hogares, colegios u oficinas. Este fenómeno, prácticamente inexistente hace diez años, está generando un gran cúmulo de información que pudiera ser de interés para analizar asuntos como el impacto de las interacciones virtuales sobre la psicología del individuo (Serino, 2017), o también para validar o reformular varias de las teorías de la psicología social. Otro elemento está asociado al efecto de los videojuegos, que están dejando muy poco espacio para la imaginación y la interacción social, pero que a su vez favorecen el desarrollo de otras habilidades, principalmente de tipo cognitivo (Markey, 2016). Estudiar estos

efectos o aprovechar las potencialidades del trabajo con videojuegos en consulta serían escenarios en donde el psicólogo podría tener un papel prominente. Por su parte, en el ámbito de la educación existe una tendencia a la virtualización de contenidos y la formación de competencias mediante cursos online, los cuales demandan nuevas maneras de ofrecer temas de forma tal que se logren los objetivos de formación y disminuyan las tasas de deserción (Van der Zee, Admiraal, Paas, Saab & Giesbers, 2017). Aquí, nuevamente, el concurso de un psicólogo educativo resulta fundamental en el desarrollo de tales contenidos. Ya en el contexto específico de la psicología, se puede observar una clara tendencia a actualizar o crear instrumentos de evaluación psicológica en formatos digitales; sin embargo, el concurso de los psicólogos en estos procesos de elaboración o actualización de dichos instrumentos es cada vez menor, cediendo el paso a profesionales que sin tener todo el conocimiento psicológico que se requiere son capaces de generar instrumentos de medición válidos y confiables.

Ante este panorama, existe una serie de herramientas con las que puede contar el psicólogo para afrontar estos nuevos retos. Así, por ejemplo, para el caso de análisis de redes sociales es posible capturar una gran cantidad de información y analizarla mediante paquetes de acceso abierto como el Pajek¹ (Mrvar & Batagelj, 2016), el cual posibilita correlacionar una gran cantidad de variables y establecer conexiones entre ellas, de tal modo que podemos visualizar la estructura de dichos datos en formas completamente nuevas.

1. Todos los software que se mencionan en este escrito son de acceso abierto. Para el caso de Pajek, ver (Program Package Pajek / PajekXXL, 2017).

Si en cambio el interés es crear tareas experimentales en psicología o replicar instrumentos de medición psicológica en ambientes virtuales, existe la herramienta de código abierto llamada Psychopy², que permite crear tareas en psicología con la ventaja de poder generar una hoja con los resultados en tiempo real de las variables que estemos interesados en medir (Ruisoto, Bellido, Ruiz & Juanes, 2016). Actualmente es posible realizar con unos pocos «clics» complejos análisis estadísticos. Para ello, además de los paquetes comerciales tradicionales, se pueden hacer los mismos análisis en r (R Foundation for Statistical Computing, 2014), que, con su ambiente de acceso abierto, permite contar siempre con la versión más reciente y la posibilidad de hacer análisis con una gran cantidad de datos.

Con fines más de tipo formativo en psicología o en ciencia cognitiva se encuentra el programa Simbrain³ (Tosi & Yoshimi, 2016), que puede generar redes neuronales artificiales y modelar conductas, con lo cual se daría un paso en la comprensión de un tema tan espinoso como la inteligencia artificial.

Sin embargo, en mi opinión, el salto en la formación del psicólogo no consiste tanto en capacitar al estudiante en estos u otros paquetes informáticos. Todos estos programas parten del supuesto de que el usuario tiene nociones en programación, y esto se da porque el común denominador de estos paquetes es su flexibilidad, la cual solamente puede ser explotada al máximo en la medida en que el usuario sea capaz de generar su propio código.

Las grandes universidades han identificado esta tendencia y, por ello, cada vez es más común que a los aspirantes de maestría o doctorado se les solicite este tipo de habilidades para acceder a dichos programas.

Conscientes de esto, varias empresas del sector informático se han unido para llevar adelante el proyecto code.org (Wing, & Stanzione, 2016), una iniciativa sin fines de lucro que busca desarrollar desde la escuela habilidades en los niños para aprender a generar su propio código; y es que cada vez resulta más claro que el analfabetismo del siglo xxi no será leer o escribir, sino saber o no programar. Esto será, muy seguramente, la nueva barrera entre países desarrollados y subdesarrollados. Por ello, dotar a nuestros estudiantes de este tipo de habilidades se constituye en el nuevo reto para nuestras facultades, no sólo de psicología, sino de todas las áreas que pretendan innovar y generar profesionales competentes en un ambiente cada vez más digitalizado.

2. Ver Peirce (2007).

3.- Ver Simbrain (2017).

Referencias

- Alzate-Medina, G. (2008). Efectos de la acreditación en el mejoramiento de la calidad de los programas de psicología de Colombia. *Universitas Psychologica*, 7(2), 425-439.
- Cabezas, A., Álvarez, M., Rodríguez, A., & Lesmes, C. (2009). Competencias académicas y profesionales del psicólogo. *Diversitas*, 5(2), 241-254.
- Denecke, D., Feaster, K., & Stone, K. (2017). *Professional development: Shaping effective programs for STEM graduate students*. Washington, dc: Council of Graduate Schools.
- Markey, P. M. (2016). The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games. *American Journal of Play*, 8(3), 404-406.
- Mrvar, A., Batagelj, V. (2016). Analysis and visualization of large networks with program package Pajek. *Complex Adaptive Systems Modeling*, 4(1), 1-8. doi: <https://doi.org/10.1186/s40294-016-0017-8>
- R Foundation for Statistical Computing (2014). *The R Project for Statistical Computing*. Recuperado el 26 de septiembre de 2017, de <https://www.r-project.org/>
- Peirce, J. (2007). PsychoPy—Psychophysics software in Python. *Journal Of Neuroscience Methods*, 162(1-2), 8-13. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.jneumeth.2006.11.017>
- Program Package Pajek / PajekXXL. (2017). Mrvar.fdv.uni-lj.si. Recuperado el 26 de september de 2017, de <http://mrvar.fdv.uni-lj.si/pajek/>
- Ruisoto, P., Bellido, A., Ruiz, J. & Juanes, J.A. (2016). Building Computer-Based Experiments in Psychology without Programming Skills. *Journal of medical systems*, 40(6). doi: <https://doi.org/10.1007/s10916-016-0511-8>
- Ruiz de Vargas, M., Jaraba Barrios, B., Romero Santiago, L. (2005). Competencias laborales y la formación universitaria. *Psicología desde el Caribe*, (16), 64-91.
- Serino, S. (2017). The psychology of social networking. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(3), 207-207.
- Simbrain. (2017). Simbrain.net. Recuperado el 26 de septiembre de 2017, de <http://simbrain.net/>
- Tosi, Z., & Yoshimi, J. (2016). Simbrain 3.0: a flexible, visually-oriented neural network simulator. *Neural Networks*, 83, 1-10.
- Van der Zee, T., Admiraal, W., Paas, F., Saab, N. & Gisbers, B. (2017). Effects of subtitles, complexity, and language proficiency on learning from online education videos. *Journal of Media Psychology*, 29, 18-30. doi: 10.1027/1864-1105/a000208
- Weir, K. (2017). Broader training sought for STEM students. *Monitor on Psychology*, 48(7), 22.
- Wing, J. M., & Stanzione, D. (2016). Progress in computational thinking, and expanding the hpc community. *Communications of the ACM*, 59(7), 10-11.