

RECIBIDO: 27 DE MAYO DE 2025. REVISADO: 28 DE MAYO DE 2025. ACEPTADO: 29 DE MAYO DE 2025.

USO DE CHATGPT EN EL ÁMBITO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO

*USE OF CHATGPT IN THE ACADEMIC ENVIRONMENT
OF HIGH SCHOOL STUDENTS AT THE UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE QUERÉTARO*

M. en D. Brenda Trejo Juárez

Maestra en Docencia. Escuela de Bachilleres
Universidad Autónoma de Querétaro
brenda.trejo@uaq.mx

ORCID: 0000-0003-0042-5482

RESUMEN

A finales de 2022, el modelo de lenguaje de inteligencia artificial ChatGPT se dio a conocer públicamente y el número de usuarios fue creciendo rápidamente. Actualmente, su uso se ha popularizado entre los adolescentes. Por lo que surge el interés por explorar el uso que se le da a esta herramienta en el ámbito académico, así como las razones para emplearla. Se realizó una investigación con enfoque descriptivo-mixto, en la que participaron 104 estudiantes inscritos en 4° semestre de un bachillerato propedéutico, público de Querétaro. Se encontró que el acceso y el uso de aplicaciones como ChatGPT, es generalizado, y que la postura crítica y reflexiva ante estas herramientas es esencial, pues así como se tiene la concepción de ChatGPT como un apoyo académico, también se le ve como un generador de tareas, lo que implica un riesgo de mermar el desarrollo de conocimiento y habilidades cognitivas en los adolescentes.

Palabras clave: Inteligencia Artificial; ChatGPT; Herramienta de aprendizaje.

ABSTRACT

In late 2022, the artificial intelligence language model ChatGPT was publicly released and the number of users was growing quickly. Currently, its use has become popular among teenagers. Therefore, there is an interest in exploring the use of this tool in the academic environment, as well as the reasons for using it. A descriptive-mixed approach research was carried out with the participation of 104 students enrolled in the 4th semester of a public high school in Querétaro. It was found that access and use of applications such as ChatGPT is generalized, and that a critical and reflective stance towards these tools is essential, because just as ChatGPT is conceived as an academic support, it is also seen as a generator of homework, which implies a risk of undermining the development of knowledge and cognitive skills in adolescents.

Key Words: Artificial Intelligence; ChatGPT; Learning tool.

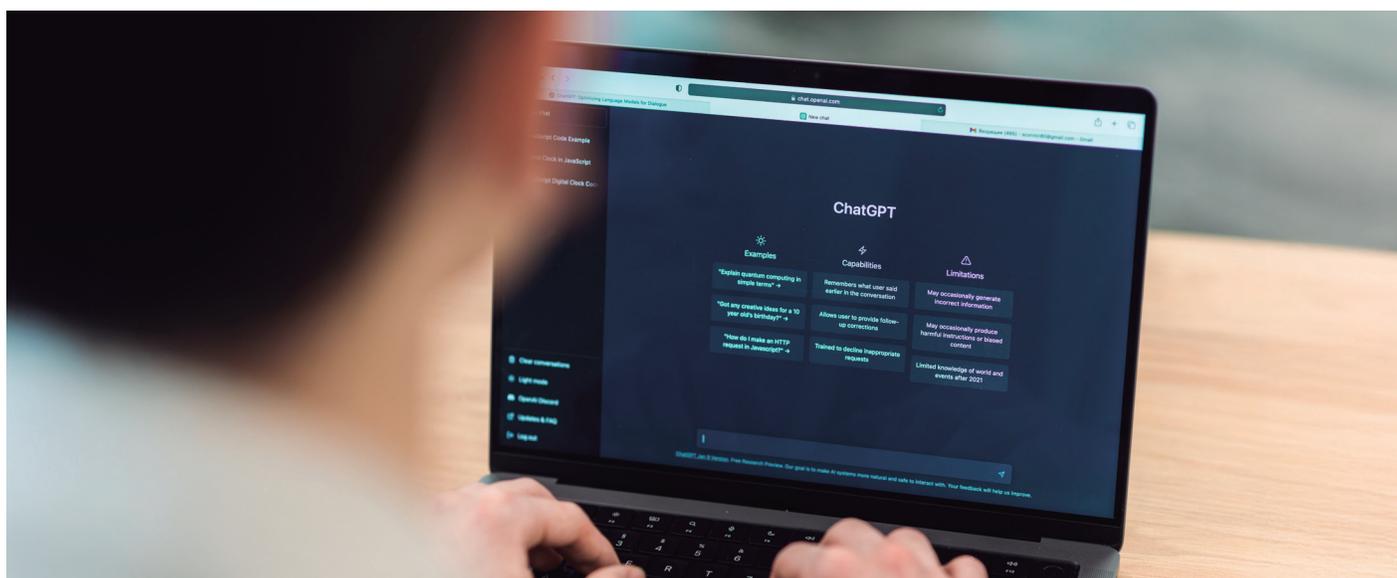
INTRODUCCIÓN

E

n la actualidad, el uso de las tecnologías de la información es común y recurrente en distintos ámbitos y grupos sociales. En el ámbito educativo, la incorporación de estas tecnologías ha sido pertinente, amplia y novedosa por la posibilidad que brinda de potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del uso crítico, reflexivo y consciente de ciertas herramientas. El modelo de lenguaje de inteligencia artificial ChatGPT es una de las herramientas que ha tenido un impacto relevante en los últimos dos años, cuyo uso, por parte de la comunidad estudiantil de nivel medio superior, es recurrente y cotidiano, por un lado, por la facilidad de acceso y por otro, debido a la rapidez con la que se accede a la información, se resuelven dudas y se genera contenido. No obstante, su utilidad también radica en la forma en la que se utiliza la herramienta, pues aunque una de sus características es emular algunas capacidades humanas, esto no sustituye

a las habilidades cognitivas complejas de los estudiantes, necesarias para un proceso de aprendizaje efectivo.

En este artículo se presentan los resultados de una exploración respecto al acceso y uso de ChatGPT como una herramienta de aprendizaje en estudiantes de 4º semestre de un bachillerato público de tipo propedéutico, ubicado en la capital del estado de Querétaro. Como punto de partida se consideró que los adolescentes del grado en cuestión, son usuarios activos de internet y que tienen acceso generalizado a diferentes herramientas y aplicaciones digitales, tanto dentro como fuera de la institución escolar. Por lo tanto, el objetivo del estudio fue conocer y analizar la aplicación que la comunidad estudiantil le da a ChatGPT en su proceso de aprendizaje, así como las motivaciones que se tienen al respecto y, con ello, identificar las ventajas y desafíos para optimizar el uso de esta herramienta digital con fines académicos.



MARCO TEÓRICO

El término Inteligencia Artificial (IA) alude a una ciencia computacional interdisciplinaria, relativamente joven, que se ha desarrollado en el último siglo a partir de ciencias como: computación, matemáticas, psicología, neurociencia y lingüística. Formalmente, se considera que su nacimiento fue en 1956, cuando McCarthy, Minsky, Rochester y Shannon presentaron un proyecto en la conferencia de Dartmouth College, en Nuevo Hampshire, EE.UU., en el que conceptualizaron a la IA como “la capacidad de una máquina para realizar tareas que requieren inteligencia humana” (McCarthy, Minsky, Rochester & Shannon, en Fernández de Silva, 2023). La investigación y aplicación que ha tenido esta ciencia en los últimos años, se ha expandido a múltiples campos de conocimiento, siendo actualmente un área que continúa en vertiginoso desarrollo y su uso es cada vez más amplio.

López de Mántaras y Brunet (2023), distinguen entre la IA basada en conocimiento y la IA basada en datos; la primera emula el conocimiento humano a partir de modelos informáticos y es útil en tareas que requieren razonamiento o planificación. Por otro lado, la IA basada en datos, también conocida como aprendizaje automático (*machine learning*), se basa en datos de la actividad humana que son procesados con algoritmos estadísticos, a partir de los cuales se extraen patrones que permiten realizar predicciones, completar datos o “emular el comportamiento basado en el comportamiento humano en condiciones similares en el pasado” (Steels & López de Mántaras, 2018). La IA basada en datos trabaja en dos fases, la primera es de aprendizaje, por medio de la cual se integra una ingente cantidad de información y, la segunda, es el uso en sí mismo que se le da en los dispositivos electrónicos, a través de la cual, además de procesar información y dar respuesta a las entradas (inputs) que las personas ingresan, la IA continúa integrando datos, es decir, continúa “aprendiendo” (López de Mántaras & Brunet, 2023).

Una de las aplicaciones de más reciente creación, creada por la empresa OpenAI, que funciona con IA basada en datos, es el ChatGPT (*Generative Pre-trained Transformer*), cuya plataforma se abrió públicamente el 30 de noviembre de 2022 (Scotto, 2024). En la plataforma, los usuarios formulan preguntas o una instrucción específica, a lo que se le conoce como *prompt* y, en seguida, el ChatGPT genera una respuesta a partir de la información proporcionada, ésta puede ir desde un nivel cognitivo básico hasta uno más complejo, emulando así, algunas capacidades del ser humano. En este sentido, ChatGPT es un Asistente Virtual y un Chatbot, en tanto que es una herramienta interactiva que permite una comunicación natural, fluida, accesible y acorde a las instrucciones y lenguaje del usuario que la utiliza.

En el ámbito escolar, el uso de la aplicación resulta útil para tareas que implican búsqueda de información, explicación de conceptos, análisis y traducción de textos y comparación de datos, asimismo, se puede utilizar para generar ideas que den pie a trabajos o proyectos escolares, entre otros (OpenAI, 2025).

A diferencia de los buscadores de internet, que muestran información y documentos tal como han sido almacenados, el ChatGPT ofrece “una versión ultra procesada de complejos tomos bibliográficos” (Scotto, 2024), es decir, adecúa una respuesta para cada usuario a partir del análisis de una gran cantidad de información y documentos, pudiendo simular incluso, una conversación. De esta manera, la tarea humana de hacer revista a múltiples fuentes para extraer la información de interés, es realizada por ChatGPT en cuestión de segundos. En este sentido, desde su lanzamiento, y dada la inmediatez con la que se generan las respuestas, la aplicación ha sido altamente aceptada y utilizada en el ámbito escolar, aunque, cabe recordar que su uso se extiende a múltiples campos de conocimiento. Sin embargo, también se reconoce que la aplicación no cumple con un filtro riguroso en la información que presenta, pudiendo brindar datos erróneos o incompletos, asimismo, su uso implica un criterio personal para discernir entre la información verídica y actualizada y la que no lo es (Quinzo, Llanos, Altamirano, Quinzo & Trujillo, 2024).

Particularmente, en la comunidad estudiantil de nivel medio superior de zonas urbanas, el acceso a internet es común. De acuerdo con la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), en el 2023, el 92.4% de la población adolescente de entre 12 y 17 años eran usuarios de internet, siendo el dispositivo móvil la principal herramienta de acceso, seguida de la computadora (INEGI, 2024). En este sentido, el uso del celular en los espacios escolares también es común, utilizándose principalmente para comunicarse (93.8%), acceder a redes sociales (90.6%) y, en menor medida, para buscar información (89.3%) y apoyar la educación (83.3%) (Íbid).

Como se mencionó previamente, el ChatGPT es precisamente, una aplicación de fácil acceso cuyas funciones alcanzan el ámbito académico, es decir, es una herramienta digital susceptible de utilizarse en el proceso de aprendizaje, entendido éste como el proceso por el que una persona desarrolla habilidades y destrezas, incorporando el conocimiento previo al actual, para adoptar nuevos esquemas de conocimiento y/o acción (Sánchez, en Embleton, 2023). Durante este proceso, el estudiante pone en marcha diversas estrategias y herramientas, incluyendo los recursos cognitivos, materiales y digitales. En lo que respecta al uso de ChatGPT como recurso digital, su impacto tiene que ver con el diseño interactivo, y las respuestas y retroalimentación inmediata, además de que fomenta un aprendizaje autodirigido cuando los estudiantes investigan temas de interés o repasan conceptos vistos en clase (Quinzo, Llanos, Altamirano, Quinzo & Trujillo, 2024). Sin embargo, no debe dejarse de lado que un uso desmesurado o excesivo, más allá de ser benéfico, limita el desarrollo de habilidades cognitivas y de pensamiento crítico, principalmente en los adolescentes, quienes se encuentran en una etapa crucial para el desarrollo de estas habilidades.

Finalmente, es importante recalcar que los adolescentes que actualmente tienen entre 16 y 17 años pertenecen a la denominada Generación Z, nacidos entre los años 1994 y 2010. El término Generación hace referencia a un

“grupo de edad que comparte a lo largo de su historia un conjunto de experiencias formativas que los distinguen de sus predecesores” (Castro, Patera y Fernández, 2020, p.281). Particularmente, este grupo se caracteriza por haber crecido en una sociedad globalizada y de la información, en un entorno en el que la tecnología es de uso común y normalizado, por lo que la comunicación y relaciones por medio de dispositivos móviles es habitual, así como generar y compartir contenido, buscar y encontrar lo que demandan en tiempo real, priorizando la inmediatez (Álvarez, Heredia y Romero, 2019). No es de extrañar que el uso de las tecnologías de la información permee también el ámbito educativo; Castro, Patera y Fernández (2020) señalan que la inmersión y fascinación por los medios es un factor influyente en la baja tolerancia a la frustración, la búsqueda de inmediatez, así como la disminución de atención hacia la tarea y la ausencia de reflexión, esto, en espacios de aprendizaje.

METODOLOGÍA

La investigación se realizó bajo un enfoque descriptivo-mixto, a partir del cual se obtuvo información tanto cuantitativa como cualitativa; la primera permite tener información estadística sobre el tema en cuestión, en tanto que la segunda, posibilita realizar un análisis del discurso e identificar patrones, temas o tendencias emergentes (Cueva, Córdova, Arias, Flores & Balmaceda, 2023). En conjunto, el enfoque mixto acerca a una explicación integradora de la realidad.

POBLACIÓN

Para realizar este estudio, la población se integró por tres grupos de estudiantes de 4º semestre del Plantel Norte de la Escuela de Bachilleres de la Universidad Autónoma de Querétaro. Este bachillerato es público, de tipo propedéutico y se ubica en la capital del estado. La muestra para la investigación fue elegida por conveniencia y, considerando los tres grupos, participó un total de 104 estudiantes.

Para recabar la información se realizó una encuesta digital semiestructurada que contenía tres tipos de preguntas: abiertas, cuyo objetivo fue conocer las opiniones y experiencias de los estudiantes a partir de su propio discurso; preguntas de tipo escala Likert, que permitieron identificar sus percepciones y actitudes hacia el tema en cuestión; y, finalmente, preguntas cerradas de opción múltiple, para recopilar datos cuantitativos generales. La encuesta se dividió en 3 secciones:

1. Datos generales: se recabó información estadística sobre el acceso a un dispositivo móvil y el uso de aplicaciones de IA en el ámbito académico.
2. Uso de ChatGPT: esta sección fue contestada por estudiantes que han utilizado la aplicación en el entorno escolar. Se recabó información sobre la percepción que se tiene de ésta, las motivaciones para su uso y actividades concretas en las que se suele utilizar.

3. Uso nulo de ChatGPT: la tercera sección fue dirigida a estudiantes que no suelen utilizar esta aplicación en el entorno escolar. Se recabó información sobre la percepción que tienen sobre ella y los motivos por los que no se utiliza dicha aplicación.

RESULTADOS

Los resultados se obtuvieron a partir de la participación de 104 estudiantes, 53 de género femenino y 51 de género masculino, de entre 16 y 17 años. Respecto al acceso a un dispositivo móvil, se encontró que la totalidad de estudiantes tienen un teléfono inteligente propio con acceso a internet, es decir, para uso personal. Asimismo, la edad a la que la mayoría de ellos tuvo acceso a este dispositivo propio, fue entre los 11 y 13 años (Tabla 1).

Tabla 1.

Acceso a un teléfono inteligente

	Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Acceso a un teléfono inteligente propio	Dispositivo adquirido por sí mismo	16	15.4%
	Dispositivo comprado o regalado por un familiar	88	84.6%
	Total	104	100%
Edad de acceso a un teléfono inteligente propio	Antes de los 7 años	4	3.8%
	8-10 años	23	22.1%
	11-13 años	74	71.2%
	14-15 años	3	2.9%
	Total	104	100%

Respecto al uso de aplicaciones de IA, el 100% de estudiantes manifestaron haber utilizado alguna o algunas de ellas con fines académicos al menos una vez (Tabla 2). Las menciones por persona fueron desde 1 hasta 7

aplicaciones empleadas; en promedio, se tiene que cada estudiante ha utilizado 2 aplicaciones distintas como herramienta académica. Cabe mencionar que el acceso a ellas es a través del propio dispositivo móvil.

Tabla 2.

Aplicaciones de IA utilizadas por estudiantes

	Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Uso de aplicaciones de IA con fines académicos	ChatGPT	95	91.34%
	Meta	36	34.61%
	Google Lens	15	14.42%
	PhotoMath	15	14.42%
	Gemini	9	8.65%
	DeepSeek	5	4.80%
	Cici	3	2.88%
	Luzia	3	2.8%
	Claude	1	0.9%
	Copilot	1	0.9%
	Brainly	1	0.9%

Entre las aplicaciones mencionadas se encuentran, principalmente, asistentes virtuales y chatbots educativos, que utilizan modelos de lenguaje de IA y que agilizan o realizan tareas solicitadas por los usuarios, proporcionan información, responden preguntas, brindan tutoría básica y facilitan la navegación por los recursos educativos disponibles en línea (Mujica, 2024); entre este tipo de aplicaciones están: ChatGPT, Meta, Gemini, DeepSeek, Cici, Luzia, Claude, Copilot y Brainly. También se mencionan herramientas que, a partir del reconocimiento y procesamiento de imágenes, resuelven problemas o procesan información, como PhotoMath o Google Lens. Finalmente, Copilot es una herramienta de apoyo para la programación.

Como se puede apreciar en la Tabla 2, ChatGPT es la aplicación que tuvo mayor número de menciones en su uso y, aunque 9 estudiantes (8.6%) refirieron no haberla utilizado nunca, confirmaron conocerla o haber escuchado de ella.

La segunda sección de la encuesta estaba enfocada propiamente en el uso de ChatGPT. Esta sección fue contestada por 95 estudiantes, quienes manifestaron utilizar la aplicación con fines académicos, el 23.2% de ellos, desde primer semestre de bachillerato, el 61.1% a partir de segundo y, el 15.8% en el transcurso de tercero. En la encuesta se incluyeron preguntas en escala tipo Likert, con valores de 1-5 que van desde *Totalmente en desacuerdo*, hasta *Totalmente de acuerdo* (Tabla 3), enfocadas en la percepción hacia la aplicación y su uso.

Tabla 3.

Percepción de ChatGPT y su uso

Criterio	Promedio
Considero que ChatGPT es una herramienta útil para el desarrollo de mis actividades académicas.	3.78
Considero que utilizar ChatGPT disminuye mi capacidad para aprender por mí mismo/a.	3.05
La información proporcionada por ChatGPT es 100% confiable.	2.77
Utilizo ChatGPT cuando considero que mis conocimientos son insuficientes para realizar mi tarea o actividades.	2.8

Asimismo, en la encuesta se incluyeron 3 preguntas cerradas de opción múltiple y 2 abiertas, a partir de las cuales se encontró que su uso va desde la investigación de temas o conceptos, hasta contestar un examen (Tabla 4), cabe mencionar que, en promedio, cada estudiante mencionó 4 tipos de uso diferentes.

Tabla 4.

Usos de ChatGPT

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Investigar temas o conceptos	90	94.73%
Repasar temas vistos en clase	43	45.26%
Generar ideas para iniciar alguna tarea o proyecto.	57	60%
Para que elabore alguna tarea (resúmenes, cuestionarios, ensayos, etc.)	50	52.63.07%
Traducir textos.	31	32.63%
Resolver problemas matemáticos	33	34.73%
Comparar ideas o textos	28	29.47%
Practicar vocabulario en inglés	20	21.05%
Solicitar redacción de opiniones y/o reflexiones	18	18.94%
Contestar un examen	4	4.2%

En cuanto a las motivaciones o circunstancias que inciden en su uso, se mencionó como una de las más relevantes, la rapidez y efectividad con la que brinda la información requerida, además de la facilidad en la elaboración de una tarea, principalmente cuando no se tiene el tiempo necesario, ya sea por otras actividades, intereses u ocupaciones ajenas a la escuela, o bien, porque simplemente se postergó la elaboración de la tarea, dejándola para “último momento”. En este sentido, la rapidez de la herramienta también resulta atractiva cuando hay falta de disposición o interés por realizar la tarea o actividad en cuestión, al respecto, se mencionó la “flojera” e “indisposición emocional”. Otro motivo importante para su uso es por la dificultad percibida de la actividad escolar (Tabla 5).

Tabla 5.
Motivos de uso de ChatGPT

Criterios	Frecuencia	Porcentaje
Rapidez, facilidad y precisión	41	43.15%
Falta de tiempo	29	30.52%
Dificultad de la actividad escolar	21	22.10%
Falta de disposición e interés por la actividad escolar	12	12.63%

Las asignaturas en las que más se recurre a la aplicación, son historia (48.42%) y lógica (26.31%). Sin embargo, a excepción de cultura física, en todas se ha recurrido a su asistencia (química, matemáticas, lectura y redacción, informática e inglés). No menos importante, se ha de mencionar que 5 estudiantes hicieron alusión al uso de ChatGPT con fines distintos al escolar, entre los que se encuentra el “apoyo emocional” y “conversar mejor que con un ser humano”.

Finalmente, pese a los variados motivos y altos porcentajes de su uso, el 50.5% de estudiantes mencionaron ser conscientes de que la efectividad de la aplicación depende de que se utilice correctamente, como apoyo y no como reemplazo de las propias capacidades, asimismo, expresaron que un uso excesivo puede caer en la dependencia, situación que tendría que evitarse.

Por último, la tercera sección de la encuesta, que incluyó preguntas en escala tipo Likert, con valores de 1-5 que van desde *Totalmente en desacuerdo*, hasta *Totalmente de acuerdo*, y 1 pregunta abierta, fue contestada por 9 estudiantes, quienes refirieron no utilizar ChatGPT para sus actividades académicas. Las preferencias y percepción que tienen respecto al uso de la aplicación se resumen en la Tabla 6.

Tabla 6.
Percepción sobre ChatGPT

Criterio	Promedio	Porcentaje
Considero que utilizar ChatGPT disminuye mi capacidad para aprender por mí mismo/a	3.60	94.73%
Tengo dudas sobre la precisión de la información proporcionada por ChatGPT	3.44	45.26%
Puedo hacer mis tareas, generar ideas o crear proyectos, sin necesidad de este tipo de ayuda	4.0	60%
Prefiero buscar información en libros u otro tipo de fuentes para mis tareas o actividades escolares	3.66	52.63.07%
Prefiero solicitar ayuda directamente a mis profesores o compañeros en lugar de usar ChatGPT	3.77	32.63%

En cuanto a las razones mencionadas para no recurrir a esta aplicación, se mencionó lo siguiente (Tabla 7):

Tabla 7.

Criterios	Frecuencia	Porcentaje
Prefiero hacer las actividades yo mismo/a	4	44.4%
Desconocimiento y desconfianza	3	33.3%
Es deshonesto	2	22.2%
Tiene un efecto negativo en el desarrollo académico	2	22.2%

Por otro lado, 5 personas reconocieron su utilidad a pesar de no utilizarla, sin embargo, se critica el mal uso y dependencia de algunos de sus compañeros hacia esta herramienta.

DISCUSIÓN

El proceso de aprendizaje implica un rol activo por parte del estudiante, en el que emplea estrategias que requieren de diferentes tipos de recursos, uno de ellos es el recurso digital, cuya relevancia tiene que ver con el contexto actual de una sociedad de la información. Para este estudio se puso particular énfasis en el uso de ChatGPT como un recurso en el ámbito educativo debido a que es una herramienta emergente de generalizada aceptación y uso en adolescentes de 16 años en adelante, sin embargo, se reconoce que no es la única aplicación que utilizan o podrían utilizar para fines académicos.

A partir del análisis de datos se encontró que el 100% de estudiantes que fueron encuestados, tienen acceso a un teléfono móvil y a servicios de internet, teniendo con ello la entera posibilidad de utilizar aplicaciones digitales en este medio, en el ámbito académico. Entre las que tienen uso prioritario, se encuentran ChatGPT y Meta, ambas emplean modelos de lenguaje de IA para proporcionar información y responder preguntas de diversa índole; la primera ha sido utilizada por el 91.3% de los 104 estudiantes encuestados, mientras que la segunda, por el 34.6%.

Además, 95 jóvenes refieren utilizar ChatGPT de manera recurrente con fines académicos, la mayoría empezó a utilizarla mientras cursaba segundo semestre del bachillerato, es decir, tienen poco más de un año de estar apoyándose de esta herramienta por considerarla útil en el desarrollo de las actividades académicas, por lo que, quienes utilizan la aplicación, para 4º semestre ya estaban completamente familiarizados con ella. Cabe mencionar que la “utilidad” de ChatGPT a la que se hace alusión, puede apreciarse en un amplio abanico de tareas, pues, mientras que hubo 90 menciones de uso para investigar temas o conceptos y 43 para repasar temas vistos en clase; también hubo 50 menciones de haber utilizado ChatGPT para que les diseñara su tarea (resúmenes, cuestionarios, ensayos, etc.); 18 para que les redactara una opinión o reflexión —mismas que constituyen un ejercicio de análisis individual—; y

finalmente, hubo 4 comentarios en los que se menciona haber contestado un examen con el apoyo de la aplicación. Considerando estas menciones, es posible identificar la gran diversidad que hay en la apreciación hacia el uso de ChatGPT, mientras que algunas de sus funciones podrían potenciar el proceso de aprendizaje siendo, efectivamente, un apoyo, hay otras tantas que sustituyen el ejercicio y práctica de conocimientos que los estudiantes deberían realizar para favorecer el andamiaje en el proceso de aprendizaje.

En este sentido, cabe resaltar que, aunque no hay tendencia a percibir la información proporcionada por ChatGPT como 100% confiable, se recurre a ésta por la facilidad con la que se obtiene, disminuyendo, en el 12% de casos, el esfuerzo por realizar la actividad académica debido a la falta de disposición e interés y valiéndose de la accesibilidad a la aplicación y la rapidez con la que emite datos, resuelve problemas matemáticos, traduce textos, procesa información, genera ideas creativas, etc., tareas que de realizarse personalmente, implicarían procesos mentales volitivos, afectivos y cognitivos de orden superior, así como la inversión de cierta cantidad de tiempo. Pudiendo notar así, algunas características que han sido destacadas en este grupo etario: la búsqueda de solución inmediata y la ausencia de reflexión en entornos académicos (Castro, Patera y Fernández, 2020), sin que, con esto, se llegue a totalizar a la población estudiantil.

Por otro lado, se debe resaltar que, tanto el 50.5% de estudiantes que utilizan ChatGPT, como el 44.4% de quienes no la utilizan, reconocen que recurrir a esta herramienta tiene ventajas al utilizarse adecuadamente, en cambio, emplearla como una generadora de las tareas académicas, es sinónimo de no hacerse cargo de las propias responsabilidades, corriendo el riesgo de ser dependientes de esta aplicación y mermar así las propias capacidades. Una idea similar expresa Selwyn (en Quinzo, Llanos, Altamirano, Quinzo & Trujillo, 2024), al explicar que “existe el riesgo de que el uso excesivo de ChatGPT lleve a una dependencia de la IA, lo que podría limitar el desarrollo cognitivo a largo plazo” (p. 10308), esto debido a la disminución en el ejercicio de habilidades cognitivas que se tiene al obtener respuestas inmediatas pues, cabe mencionar que las habilidades cognitivas se desarrollan y fortalecen a partir de su práctica constante.

Con estos datos, es relevante cuestionarse si la postura crítica que emiten los estudiantes, al considerar como un riesgo el mal uso de ChatGPT, se hace pensando verdaderamente como algo que podría ocurrir en un futuro a corto, mediano o largo plazo, o bien, solo se ve como una posibilidad lejana que no alcanza a incidir en las decisiones del presente respecto de su uso.

Finalmente, como dato ajeno al tema de la investigación, se encontró que el 5.26% de estudiantes han recurrido a ChatGPT con fines de apoyo social y emocional. Si bien, el porcentaje es mínimo, se debe recordar que éste no fue un eje de investigación y, sin embargo, se mencionó, de ahí que resulta relevante abordar estas cuestiones en otros estudios, pues el tema de salud mental y su abordaje es fundamental en el desarrollo de la etapa adolescente, siendo los especialistas en el tema quienes deberían estar al frente, y no una IA.

CONCLUSIONES

El uso de la IA, tal como se conoce hoy en día, ha sido un parteaguas en la transformación de los procesos de aprendizaje, lo que implica un proceso de adaptación y aprendizaje sobre ella y su uso adecuado. A partir de los datos resultantes de la investigación, se confirma que ChatGPT es una herramienta versátil y flexible, cuyo uso podría abonar al desarrollo del aprendizaje autónomo y brindar estrategias de aprendizaje acordes a las características de cada estudiante, siempre y cuando se use con este fin, lo que implica saber cómo hacerlo y ser consciente y crítico al respecto. En este sentido, se identificó como un reto la necesidad de brindar orientación sobre el uso y acompañamiento de ChatGPT, incluyendo las dimensiones ética y actitudinal, con el objetivo de evitar un uso inapropiado que tenga repercusiones tanto a nivel cognitivo como afectivo.

Al hacer mención en la orientación, se reconoce que tendría que participar una persona con conocimientos de dicha herramienta, lo que implica que el cuerpo académico o un estudiante más experimentado, también esté inmerso y pueda ser ese puente de andamiaje. Pero, más importante, está el hecho de fomentar las habilidades de pensamiento crítico y creativo, el interés y quizá, el

amor por el conocimiento y aprendizaje genuinos, por la lectura y la creación, tarea que no es sencilla y que, por supuesto, no se limita ni al cuerpo académico ni al tránsito por el nivel medio superior. Solo así, las herramientas digitales serán vistas como un apoyo, no como un sustituto de las capacidades humanas. Cabe mencionar que también hay estudiantes, aunque son minoría, con esta visión y esto, es un reflejo.

Finalmente, se debe hacer mención de que este tema es un campo fértil para investigarse, pues si bien, ahora se reflexiona sobre los posibles efectos del uso desmesurado de ChatGPT, habrá que ver si éstos, efectivamente se suscitan, si solo son una especulación generada a partir de un nuevo contexto, o si se logra generar un equilibrio y se alcanza un uso benéfico en el proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, E., Heredia, H y Romero, M. (2019). La Generación Z y las Redes Sociales. Una visión desde los adolescentes en España. *Revista Espacios*, 40(20), 1-13. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n20/a19v40n20p09.pdf>
- Castro, A., Patera, S., & Fernández, D. (2020). ¿Cómo aprenden las generaciones Z y Alpha desde la perspectiva docente? Implicaciones para desarrollar la competencia aprender a aprender. *Aula Abierta*, 49(3), 279-285. <https://reunido.uniovi.es/index.php/AA/article/view/14909>
- Cueva, T., Córdova, O., Arias, J., Flores, F. A. & Balmaceda, C. A. (2023). Métodos mixtos de investigación para principiantes. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/119/161/190>
- Embleton, S. B. (2023). Los procesos de aprendizaje y el papel de las TIC en la educación antes y durante el COVID-19. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 1376-1384. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9585526.pdf>
- Fernández de Silva, M. R. (2023). La Inteligencia Artificial en educación. Hacia un futuro de aprendizaje inteligente. Escriba. Escuela de Escritores. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/926431.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2024). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2023. https://www.inegi.org.mx/contenidos/sala-deprensa/boletines/2024/ENDUTIH/ENDUTIH_23.pdf
- López de Mántaras, R. & Brunet, P. (2023). ¿Qué es la inteligencia artificial? *Papeles de relaciones ecosociales y cambio global*, 164, 13-21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9287111>
- Mujica-Sequera, R. (2024). Clasificación de las Herramientas de la Inteligencia Artificial en la Educación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 31-40. <https://doi.org/10.37843/rtded.v17i1.513>
- OpenAI. (2025). ChatGPT (versión del 09 de mayo) [Modelo de lenguaje de gran tamaño]. <https://chat.openai.com/chat>
- Quinzo, J. I., Llanos, A. R., Altamirano, J. M., Quinzo, G. E. & Trujillo, E. J. (2024). Los beneficios y desafíos de ChatGPT en adolescentes: un análisis de su impacto en la educación y el desarrollo emocional. *Ciencia Latina Internacional*, 8(4), 10291-10314. <https://goo.su/F6ntNhh>
- Scotto, V. (2024). El ChatGPT y el fin de la historia: una elaboración teórica sobre sus peligros y promesas leídas desde la filología. *Recial*, XV(25), 118-146. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9728257.pdf>
- Steels, L. & López de Mántaras, R. (2018). The Barcelona declaration for the proper development and usage of artificial intelligence in Europe. *AI Communications* 31, 485-494. <https://content.iospress.com/articles/ai-communications/aic180607>