



# EL ROL DEL AUTO CONCEPTO ACADÉMICO A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN EN LÍNEA

Eje temático: 1

Autora: Dra. Susana Ramírez García

Institución: Universidad Regiomontana País: México

Correo electrónico: [sramirez@mail.ur.mx](mailto:sramirez@mail.ur.mx)

## Resumen

La investigación aborda el rol del autoconcepto académico del estudiante de posgrado mediante sus participaciones en las comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) con soporte de la plataforma tecnológica *blackboard*. La educación en línea desencadena diversos ambientes y situaciones que favorecen u obstaculizan el aprendizaje. El estudio refleja la concepción de sí mismo del estudiante ante sus colegas de la comunidad, con hincapié en el uso y manejo en las tecnologías de información y comunicación (TIC). El estudio es exploratorio, con apoyo en la triangulación de métodos cualitativo y cuantitativo que permite investigar el rol del autoconcepto académico del estudiante en la (CVA). Éstas últimas son espacios de convivencia personal y continua. La investigación se soporta a través del uso de las (TIC), sin perder de vista el autoconcepto de sus integrantes y su impacto en las (CVA). Los resultados señalan que la presencia social no se limita a comunicarse, sino tiene una consistencia y permanencia durante y mediante el proceso que se lleva a cabo. El logro del trabajo en comunidades virtuales de aprendizaje, se sustenta en su meta a lograr, que concibe una interdependencia entre sus integrantes, que comparten y complementan sus habilidades y conocimientos. Ello es coherente con su autoconcepto académico, y sus acciones dentro de la comunidad, que logran la expresión de su identidad como tal, que crean situaciones y ambientes que benefician el proceso de aprendizaje y en el replanteamiento de su autoconcepto académico como estudiante adulto en programas de posgrado.

**Palabras claves:** auto concepto académico, comunidades virtuales de aprendizaje, educación en línea y tecnología de información y comunicación.



## **Siglo XXI nuevo escenario educativo**

Actualmente, las distintas modalidades de los medios electrónicos y tecnológicos en la educación superior constituyen uno de los contextos de análisis y argumentación más significativos.

La idea principal de este estudio se centra en una dimensión psicológica del individuo implicada en la dinámica educativa en espacios virtuales. El análisis de dichos espacios permite identificar aspectos psicológicos involucrados en la interacción de sus participantes académicos, lo que constituye la base para cuestionamientos fundamentados desde el campo de la educación en línea, efectuado mediante el análisis de las prácticas como la base para diversas interrogantes sobre el desarrollo, estructura y dinámica del mundo cibernético. Este análisis permite identificar opciones metodológicas desde una visión psicológica y pedagógica, así como también elementos, herramientas de análisis y de aplicación para futuras implementaciones en la modalidad en línea en los diferentes niveles educativos.

Las nuevas situaciones que la sociedad vive en el siglo XXI, expone a la educación a nuevos escenarios y circunstancias, que en otros momentos históricos de la sociedad no se vislumbraban.

De la Torre (2004) considera lo siguiente:

Que la educación no puede sostenerse exclusivamente sobre un enfoque pragmático que reduzca la función de la universidad a la socialización, la inculturación y la adaptación o ajuste a las circunstancias de una sociedad que rige estrictamente por los valores individualistas y auto interesados propios del mercado. (p. 13)

La institución universitaria ha sido marco de cambios desde lo ético, político y científico, reflejado en la transformación social y humana.

Como señala de la Torre (2004) desde los años ochenta del siglo XX hasta la actualidad, se mantiene la idea que la educación superior es sostén del desarrollo económico, lo que conlleva un cambio significativo en la interpretación de las funciones sociales de la educación. Ésta es concebida como un “servicio” que pertenece al comercio de capital cultural: quienes ofrecen este servicio – sean instituciones públicas o privadas – compiten en el mercado con base a sus características de calidad.

Se resaltan dos aspectos:

- La focalización de las instituciones hacia la finalidad de lograr niveles de excelencia en el dominio de los objetos de conocimiento, como una comunidad académica – profesional, apoyada en la solidez de



habilidades, actitudes y valores para las demandas laborales instauradas. Aquí se señala una concepción del saber cómo “capital cultural” y del estudiante/alumnado como consumidor/cliente o usuario.

- La propia concepción del alumnado como parte de dichas comunidades académico – profesionales, y la competitividad como concepción de la responsabilidad social de las instituciones. Se incluye la demanda de las prácticas de planeación, evaluación, certificación y acreditación.

Por lo anterior, en este siglo XXI, la educación se encuentra envuelta en un panorama social que se caracteriza por el desarrollo e impacto de las tecnologías de información y comunicación (*TIC*) encaminando a una nueva sociedad concebida como escenario de transformaciones globales en el actuar social que incorpora y demanda diferentes espacios y procesos en el sector de las relaciones sociales, redes de comunicación, procesos de producción e investigación, que replantea nuevas formas sociales de vida y de desarrollo ante esta acelerada incursión y aplicación de las tecnologías que han incitado cambios en las distintas tareas de la vida del ser humano (afectivo, productivo y social) e impactando principalmente al ámbito educativo.

De esta manera, aparecen los entornos virtuales que actualmente se aplican en distintos sectores de la sociedad, siendo el campo educativo el de mayor impacto.

Vivimos una época donde predomina la búsqueda de la innovación y cambio en las formas y prácticas de las esferas de vida de todo individuo, con apoyo de la tecnologías digitales, reconociendo el ámbito educativo como una de ellas, donde la socialización e interacción juega un papel fundamental en el proceso de enseñanza- aprendizaje, acompañado de las demandas psicológicas, didácticas y sociales de sus protagonistas.

Con base a ello, se considera que las *TIC* cumplen la función de medios o recursos en los procesos educativos, más no determinan el logro de ellos, es decir, no es conveniente conceder que la transformación y la innovación en la educación dependen de ellos, pero sí reconocer que marcan nuevas tendencias y retos en los contextos educativos.

La incorporación de la *TIC* a la educación ha trazado nuevas demandas hacia los educadores, los usuarios, las instituciones educativas y, en general a las distintas esferas de la sociedad. Se debe reconocer que ha transformado la manera de entender las diversas tareas y/o actividades que desarrolla el individuo en la sociedad, e incluso ha generado nuevas metas individuales y grupales a medida que se han extendido a la práctica de la socialización en nuestra sociedad.

Algunos de los espacios sociales de incursión de la tecnología son el área comercial (*e-business*), del trabajo (*e-work*), de la gobernabilidad (*e-governance*) y de la educación (*e-learning*).

Como señala Cabero (2007) las nuevas tecnologías están modificando la forma de pensar y hacer las cosas: en el trabajo, en los momentos de ocio, en la manera de relacionarse y de aprender.

A partir del dominio de las *TIC* en la educación es necesario establecer características que diferencien los tradicionales y nuevos ambientes de aprendizaje, (Cabero y Llorente 2007):

*Tabla 1. Características de los nuevos y tradicionales ambientes de aprendizaje.*

Ambientes de Aprendizaje Tradicional	Nuevos Ambientes de Aprendizaje
Instrucción centrada en el maestro	Aprendizaje centrado en el estudiante
Estímulo de un solo sentido	Estímulo multi-sensorial
Progresión por un solo camino	Progresión por muchos caminos
Medio de comunicación único	Medios múltiples ("multimedia")
Trabajo individual aislado	Trabajo cooperado
Transmisión de información	Intercambio de información
Aprendizaje pasivo	Aprendizaje activo/exploratorio basado en la indagación
Aprendizaje fáctico, basado en los saberes	Pensamiento crítico y toma de decisiones con conocimiento de causa
Respuesta reactiva	Acción proactiva/planeada
Contexto artificial, aislado	Contexto auténtico, del mundo real

*Fuente: Cabero (2007, p.99)*

## La tecnología y el auto concepto académico del estudiante

Hoy en día la sociedad emerge de un avance constante en la aplicación y uso de la tecnología de la información y la comunicación, que ha alcanzado a los diferentes ámbitos de la actividad humana que yacen en su cultura. Ello ha proporcionado nuevas visiones de la sociedad en la que se vive, tomando en cuenta el pasaje desde la época de la era industrial a la era de la información y conocimiento.

Estas transiciones han tenido impacto en algunos factores psicológicos y sociales, lo que ha demandado adecuaciones y adaptaciones en algunos de ellos. Por ejemplo, en la comunicación, la interacción y el autoconcepto del individuo, debido a la exposición a las que se han encontrado ante las diversas modalidades que han surgido de efectuar y desarrollar las relaciones sociales e interacciones del individuo. Ello debido a la variabilidad de esferas de socialización, ubicando la educación en línea una de las áreas de mayor impacto.



Dentro de la esfera educativa se hace énfasis en el entorno, ya que es sostenida con apoyo de plataformas tecnológicas y medios electrónicos denominados entorno virtual, que presenta sus propias características, recursos, herramientas y formas de comunicación e interacción. En esta línea, el aspecto psicológico y social del individuo está involucrado como parte fundamental en el proceso de la educación en línea a través de la formación comunidades virtuales, los que son definidos como espacios de interacción humana de forma asincrónica en espacio y tiempo reales para cada uno de sus miembros de la comunidad, es decir, que puedan relacionarse sin coincidir en el tiempo ni en espacio entre sus miembros, y constituir un entorno virtual (Duart y Sangrá, 2000).

Por lo anterior, a lo virtual se le adjudica como ventaja la oportunidad de interactuar en tiempos diferidos entre sus participantes, dejando a su exposición y reflejo, el autoconcepto académico del usuario, incitando a la manifestación de diversas situaciones y ambientes a través de la interacción en los entornos virtuales.

Por consiguiente, con las *TIC*, el individuo se ha visto expuesto a cambiar, innovar y transformar sus diversos espacios de interacción, al tiempo que reconoce a la tecnología como medio y recurso que apunta a un impacto psicológico y social sobre sí mismo.

En este sentido, es importante estudiar el impacto del autoconcepto académico del estudiante de posgrado en interacción con iguales, es decir, en comunidad. Y la posibilidad que dicha concepción de sí mismo sea trastocada, reafirmada o transformada con relación a la tecnología y su aplicación, a través de la modalidad en línea.

Como señala Mead (1999) la base del autoconcepto está en las reacciones del otro con respecto al individuo. En este marco, se brinda la posibilidad de investigar la manifestación e implicación del autoconcepto en espacios virtuales específicos de interacción educativa.

Con lo antes expuesto, y con las diversas reflexiones, cuestionamientos e inquietudes que han manado del desarrollo profesional en la propia asesoría en la educación en línea, y abordando el autoconcepto como factor psicológico instaurado en el estudiante, y su injerencia en el proceso de interacción en las comunidades educativas virtuales, son las bases principales de la realización de la investigación.

Por otra parte, la tecnología ha permitido constituir y formar comunidades virtuales de aprendizaje, que proporcionan al individuo la posibilidad de crear diversos ambientes, que demanden la aplicación y el uso de habilidades cognitivas, tecnológicas y sociales en el proceso educativo en espacios sincrónicos y asincrónicos. Esto incluye la consideración del autoconcepto como factor psicológico inherente del estudiante en entornos virtuales, donde puede



favorecer u obstaculizar las condiciones ambientales –situacionales en el proceso de aprendizaje, a través de la aplicación y uso de las habilidades tecnológicas con las que cuente o desarrolle.

Desde esta perspectiva, la interacción en la virtualidad, y específicamente en la educación en línea, establece entre los estudiantes diferencias potenciadas presumidas por el autoconcepto en el ámbito académico y profesional, reflejado mediante el uso, movilidad y manejo de las herramientas y recursos tecnológicos, entre otros. Actualmente la interacción en las CVA, tiene impacto e influencia significativa en el desarrollo académico y proceso de aprendizaje del usuario.

Por consiguiente, se declara como problema de investigación, un estudio que aborde el rol del autoconcepto académico del estudiante de posgrado en comunidad, generando diversos ambientes y situaciones que favorecen u obstaculizan el aprendizaje, en la modalidad de la educación en línea.

La pregunta central de investigación es: ¿Qué impacto tiene el auto concepto académico del estudiante de posgrado, mediante su pertenencia a una CVA?

El objetivo general del estudio, es conocer el impacto del rol del autoconcepto académico del estudiante en una CVA, a partir de las diversas situaciones y ambientes generados por la interacción en línea, las que favorecen u obstaculizan el aprendizaje.

### **Contextualización del estudio**

Para el desarrollo y objetivos de la investigación, se focaliza el estudio en el curso básico de ingreso a cualquiera de los 9 programas de maestría que ofrece la “Universidad Privada”, es decir, que independientemente de la maestría y acentuación que esté inscrito el alumno, dicho curso forma parte de su plan de estudio.

Actualmente, la institución se apoya principalmente en la plataforma tecnológica *Black board (Bb)* para el diseño, desarrollo e implementación de los cursos académicos en línea que ofrece.

Dicha plataforma tiene como principal fuente la Internet, como recurso para abarcar dimensiones extraordinarias a través de la educación en línea. También se han hecho uso de la videoconferencia, multimedia y satélite.

El curso se desarrolla a través de la técnica didáctica de aprendizaje basado en proyectos (*ABP*), y se sitúa como uno de los dos cursos básicos y obligatorios en todos los programas de maestría que ofrece la Universidad Privada.

Desde esta perspectiva, la comunicación electrónica y las redes digitales han modificado la forma de expresar y recoger los mensajes emitidos mediante las

TIC, siendo los foros virtuales un recurso tecnológico que admite dichos aspectos. A la par, permite constituir y/o formar comunidades virtuales, que le proporcionen al individuo la posibilidad de crear diversos ambientes de aprendizaje, derivadas de las interacciones donde se refleja el auto concepto que emana en cada estudiante. Lo que lleva a retomar al auto concepto como factor psicológico que interviene en el proceso interactivo, propiciando y presentando diversos ambientes y situaciones que favorecen u obstaculizan el proceso educativo.

Como menciona Coll (2008) las tecnologías no sólo son herramientas que complementan las tareas que realiza el individuo, sino que evoluciona definiendo un camino a habilidades que apoyan nuevos usos y prácticas sociales.

### **Proceso metodológico**

El presente estudio es tipo exploratorio, que de acuerdo a Curcio (2002) se define como:

Un estudio que tiene por objeto esencial, familiarizar al investigador con un fenómeno desconocido o poco estudiado o novedoso. Esta clase de investigaciones sirve como punto de partida para estudios más profundos (109).

Por las características propias de la investigación, se hace necesario recurrir a la combinación de técnicas e instrumentos de recogida de datos, que permiten formar un todo integral del objetivo general de la investigación.

Por tal motivo, la guía que orienta el estudio es mixta, ya que aplica una combinación de la perspectiva cualitativa y cuantitativa, siendo lo cualitativo el elemento que predomina en el estudio por sus propias características. De acuerdo a Flick (2007) una investigación cualitativa aborda el conocimiento y prácticas interpretativas de los participantes dentro de un marco referencial. Toma en consideración que dichas prácticas son distintas debido a los diversos aspectos subjetivos y ambientes sociales vinculados con ellos.

Sin embargo, uno de los retos principales que tiene un estudio mixto es la evolución incesante de los criterios esenciales de la investigación y la combinación de los métodos mediante el análisis de los datos recogidos.

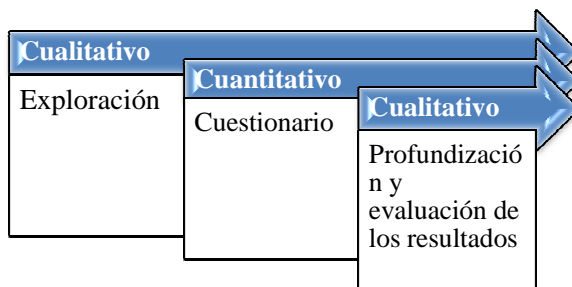
Para ello, se recurre a la triangulación que se define por Vallejo y Finol (2009):

Como procedimiento de análisis que ofrece al investigador diversas vías o caminos para contrastar diferentes puntos de vistas, métodos, espacios, tiempos, entre otros. Aprovechando la disposición de conocer la triangulación e integrarla como recurso de investigación, se recomienda su abordaje teórico y la disertación sobre los procedimientos para aplicarla en estudios educativos, tanto cualitativos como cuantitativos (p. 117).

El diseño de la investigación se sustenta en la propuesta de Miles y Huberman (1994) que combina ambos enfoques, que inicia con método cualitativo,

seguido por un estudio de cuestionario como paso intermedio, antes que los resultados de ambos pasos se profundicen y evalúen en una segunda fase cualitativa (Figura 1)

Figura 1. Diseño de investigación para la integración de lo cualitativo y cuantitativo.



Adaptado de Miles y Huberman (1997, p.41).

Para el desarrollo del proceso metodológico se aplicaron instrumentos que permitan un análisis bajo el enfoque cualitativo, como la observación no participante, entrevista focal en grupo, y la entrevista semi estructurada. Mientras que bajo el lente cuantitativo, solamente se usa un instrumento, denominado cuestionario, que se usa como apoyo para el abordaje de algunas subcategorías que requieren de ubicación estadística, sobre todo aquellos que avoquen al uso que tienen los estudiantes de las herramientas tecnológicas.

Los instrumentos y técnicas aplicadas se relacionan con la definición de sí mismo del estudiante, en el dominio en el uso de herramientas tecnológicas. Las cuatro secciones de tipo de herramientas tecnológicas que integra el cuestionario son:

1. Producción
2. Comunicación
3. De investigación
4. Solución de problemas y toma de decisión

Esto permitió que el estudiante se autodefina y sitúe en los distintos niveles que se contemplan, y que se describen a continuación:

- Experto: especialista en la herramienta, en conocer las funciones, y el uso de cada una de ellas. Obtiene un excelente aprovechamiento de la herramienta.
- Conocedor: conoce la herramienta, la mayoría de sus funciones, y usos. Obtiene aprovechamiento de la herramienta.





- Principiante: apenas conoce la herramienta de forma general, y sus funciones y usos básicos o elementales. Obtiene aprovechamiento elemental de la herramienta.
- Inexperto: no identifica la herramienta, no conoce funciones y uso. No se aprovecha la herramienta.

La observación se lleva a cabo a través de las interacciones en la plataforma tecnológica *Bb*, mediante la herramienta denominado *Grupo de tablero de discusión*, que en el idioma oficial de la plataforma se presenta como *GroupDiscussionBoard*, que son los espacios en línea donde se formaron y desarrollaron las comunidades en estudio.

Para Pelto y Pelto, (1999) la observación no participante ubica al investigador como espectador del contexto de análisis, es decir, no lo implica en las situaciones registradas. Lo instala en una posición neutral, desde un lente externo y no intrusivo. Aspecto fundamental para efectos de la investigación ya que el contexto de análisis se desarrolla en la modalidad en línea.

La entrevista focal en grupo, se aplicó en un mismo tiempo a un grupo de participantes, y es realizada por un entrevistador. Para Mayan (2001) está formado por participantes que tienen contextos y/o antecedentes similares.

Una parte fundamental en la investigación es la selección y muestreo de los participantes. Distinguiendo que la selección “determina las características relevantes de la población o fenómeno” (Goetz y LeCompte, 1998, p. 86) es decir, se basa en el perfil de individuos, contextos u objetos, según sus características empíricas para el tema a investigar.

Con un tamaño de la población total de 4574 estudiantes inscritos en ese periodo de enero mayo del 2012 en el Programa de Posgrado lo que proporciona un tamaño de la muestra de 677 estudiantes, con un 97% de nivel de confianza y un margen de error de 3.8%. A estos 677 alumnos se les procede a aplicar el cuestionario.

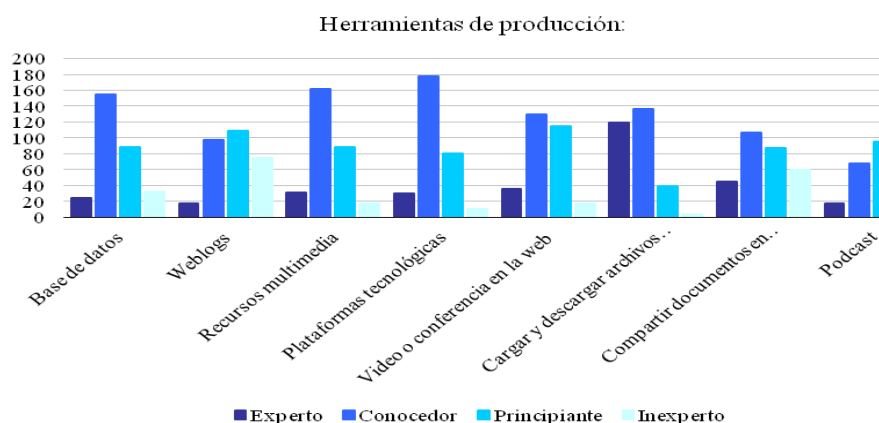
Sin embargo, la selección de comunidades se establece al considerar aquellas que estén completas por sus integrantes, a través de responder el cuestionario, es decir, comunidades donde todos sus integrantes dan respuesta al instrumento. Con ello, se logra un total de 15 comunidades completas, de 168 que al final del curso se forman. Aquellas comunidades restantes les falta algún integrante por responder el cuestionario, o en su defecto ningún integrante da respuesta a este cuestionario. Este criterio determina las comunidades a considerar para el análisis.

## **Presentación y análisis de Resultados**

A través del estudio exploratorio del estudio, se conoce el auto concepto del estudiante ante el uso de herramientas tecnológicas, a través de los siguientes

rangos: experto, conocedor, principiante e inexperto. Los resultados que se obtienen se enfocan en los siguientes cuatro tipos de herramientas tecnológicas:

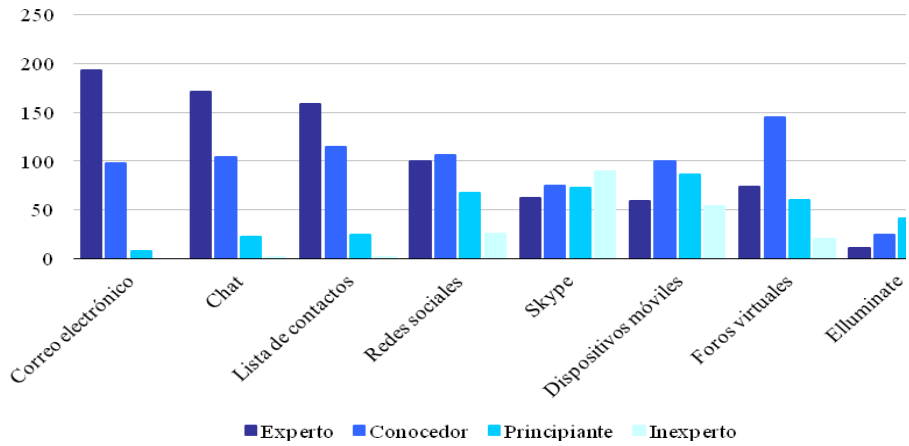
1. Herramientas de producción: son las que permiten la elaboración de cursos, videos, como materiales de apoyo y /o didácticos. Algunos de ellos son los *podcast* y plataformas tecnológicas.



Estos datos reflejan que los estudiantes, según su propia concepción, tienen noción de gran parte de las herramientas de producción, aspecto que favorece el desarrollo en cursos en línea, los que les permite hacer uso de la variabilidad de materiales que el curso proporciona.

2. Herramientas de comunicación: son aquellas que tienen un mayor uso como medio de comunicación. Permiten el flujo e intercambio de mensajes rebasando espacios y tiempos, como el correo electrónico, redes sociales, *blogs*, *chats*, *skype*, foros, videoconferencias, etc. Algunos aplican de forma que coincida el tiempo real (sincrónico), como *chats*, *skype* y la videoconferencia. Y las que no coinciden en tiempo real (asincrónicas), como el foro, correo electrónico y *blogs*.

Herramientas de comunicación:

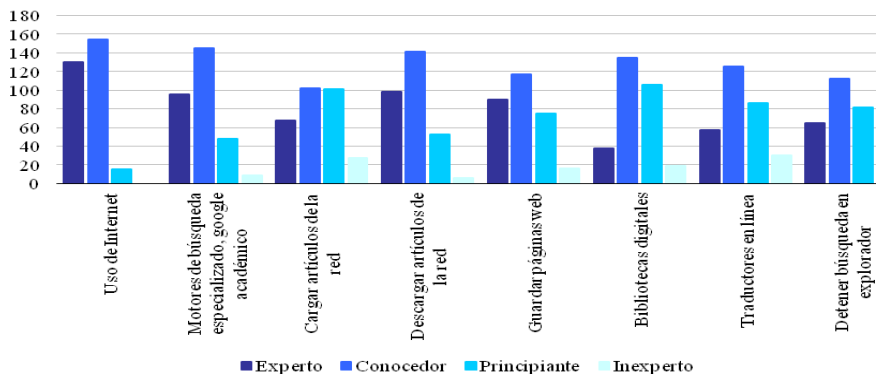


Se observa que el 65 por ciento de los estudiantes que participan en el estudio se ubica como experto en el uso de correo electrónico, con error estándar de 0.03, y confianza de 95 por ciento.

Un 48 por ciento se declara conocedor de foros virtuales, el 29 por ciento como principiante en manejo y uso de dispositivos móviles, y 75 por ciento se concibe como inexperto en la herramienta *elluminate*. Esta última se proporciona en el curso como herramienta opcional. Con un intervalo de confianza de 95 por ciento.

- Herramientas de investigación: son aquellas que proporcionan contenidos especializados en temas o tópicos específicos. Dentro de la *web 2.0*, existen variedad de ellas, que permiten la organización, gestión o administración, recolección o consulta de información. Para fines del estudio, se consideran a las bibliotecas digitales, carga y descarga de artículos de revista o de investigaciones, entre otros.

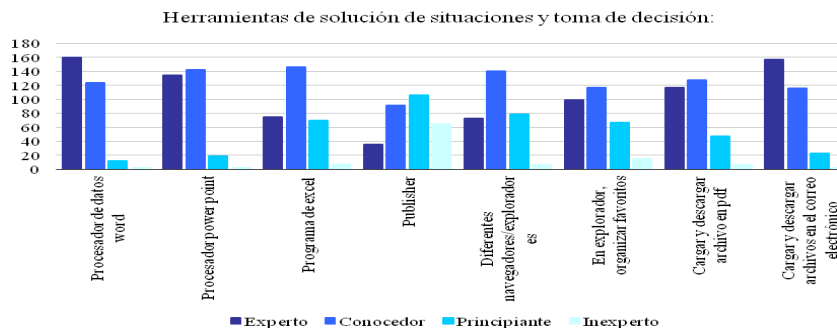
Herramientas de investigación:



La concepción que prevalece en más del 50 por ciento de los estudiantes, en el uso de este tipo de herramientas, es la de conocedor, con 0.034 de error estándar, y 95 por ciento de intervalo de confianza.

Principalmente, los alumnos se declaran más conocedores en el uso de internet, motores de búsqueda especializada, carga y/o descarga de artículos en la red y bibliotecas digitales. En las ocho herramientas indagadas, los estudiantes conocen el uso y manejo de ellas.

- Herramientas de solución de problemas y toma de decisión: son las que permiten desarrollar contenidos, escritos, la inclusión de imágenes, gráficos, realizar organigramas, como los procesadores de datos y los navegadores. Brindan soporte para realizar tareas o actividades y facilitan el trabajo en una organización o fuera de ella.



La autodefinición promedio que se adjudica el estudiante del curso *FIS*, en este tipo de herramientas es de conocedor, ya que es la autodefinición que predomina en todas herramientas que las incluyen.

En las únicas que predominan con un 54 por ciento como experto, es el procesador de datos *word*, y la carga y descarga de archivos en el correo electrónico. Con un error estándar de 0.035, e intervalo de confianza de 95 por ciento.

Y los que se encuentran muy parejos, tanto como expertos como conocedores, es el procesador de *powerpoint*, y la carga y descarga de archivos en *pdf*, con un error de confianza de 0.040, y 95 por ciento de intervalo de confianza.

En la siguiente tabla se expone la autoconcepción que predomina en los estudiantes en el uso y manejo en las distintas herramientas tecnológicas que se consideran en la investigación.

Tabla 2. Autoconcepto de los estudiantes, en el uso de herramientas tecnológicas.

Tipo de herramienta tecnológica	Herramientas que la integran	Autoconcepción del estudiante
<b>Producción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Base de datos.</li> <li>• <i>Weblogs</i>.</li> <li>• Recursos multimedia.</li> <li>• Plataformas tecnológicas.</li> <li>• Video o conferencias en la web.</li> <li>• Cargar y descargar archivos en la web.</li> <li>• Compartir documentos en <i>Google Apps</i>.</li> <li>• <i>Podcast</i>.</li> </ul>	Conocedor
<b>Comunicación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correo electrónico.</li> <li>• <i>Chats</i>.</li> <li>• Lista de contactos.</li> <li>• Redes sociales.</li> <li>• <i>Skype</i>.</li> <li>• Dispositivos móviles.</li> <li>• Foros virtuales.</li> <li>• <i>Illuminate</i>.</li> </ul>	Experto
<b>Investigación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de internet.</li> <li>• Motores de búsqueda.</li> <li>• Cargar artículos de la red.</li> <li>• Descargar artículos de la res.</li> <li>• Guardar páginas web.</li> <li>• Bibliotecas digitales.</li> <li>• Traductores en línea.</li> <li>• Detener búsqueda en explorador.</li> </ul>	Conocedor
<b>Solución de problemas y toma de decisiones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procesador datos <i>Word</i>.</li> <li>• Procesador en <i>powerpoint</i>.</li> <li>• Programa <i>Excel</i>.</li> <li>• <i>Publisher</i>.</li> <li>• Diferentes navegadores.</li> <li>• En explorador, organizar favoritos.</li> <li>• Cargar y descargar archivos <i>pdf</i>.</li> <li>• Cargar y descargar archivos en correo electrónico.</li> </ul>	Conocedor

Ese conocimiento brinda soporte a los estudiantes para llevar a cabo las distintas actividades académicas demandadas para el proyecto educativo, como producto meta del curso, mediante el trabajo en comunidad.

### Conclusiones y Recomendaciones

El autoconcepto académico del estudiante de posgrado, tiene un papel relevante en las acciones que realiza y en la participación que ejerce en las comunidades virtuales de aprendizaje.



Para Goñi (2008) el autoconcepto académico tiene relación con la producción del alumno en su contexto educativo. Sobre todo en el alumno adulto, más que el joven.

Esto debido a las características y perfil que el estudiante adulto muestra en el mundo académico (Knowles et al. (2001) y que son fundamentales para su participación dentro de la comunidad.

Las principales características del estudiante adulto son su autoconcepto académico, las previas experiencias con la que cuenta, la disposición y tendencia para aprender, y la motivación que la acompaña.

Estos aspectos se identificaron en este estudio, donde la concepción de sí mismo, la predisposición, disposición y posición, se encuentran con disyuntivas ante situaciones que fortalecen ese autoconcepto y propician mayor integración en el proceso de aprendizaje.

Para ello es fundamental la presencia social que logran los integrantes en su CVA, al obtener la aceptación y estima de sus iguales ante el desarrollo del trabajo, lo que se regula por un liderazgo y por la responsabilidad en sus integrantes.

Además, es conveniente tener apertura hacia un común denominador que integra las expectativas de los integrantes e incita a un sentido de pertenencia a la comunidad, y por ende, a una mayor presencia social en ella.

Esto se apoya en la postura de Garrison y Anderson (2005) donde un contexto de aprendizaje o comunidad, con una presencia social fortalecida y congruente en objetivos y contenidos, nutre la presencia cognitiva de sus miembros y los encamina a los resultados y las metas esperadas.

Los estudiantes consideran que esta experiencia en CVA les reafirma su auto concepto académico, además de descubrir nuevas fortalezas y áreas de oportunidad, algunas de ellas son la falta de tolerancia, de compromiso y el no reconocimiento de fortalezas en sus iguales

Desde la visión del estudiante, el contexto educativo en línea favorece su autoconcepto académico, ya que les permite fortalecer sus habilidades en la investigación y conocimientos previos, con una actitud de autocrítica.

La modalidad en línea, que caracteriza estas comunidades no es limitante para la interacción en tiempo y espacio entre los integrantes, ya que es relativo, debido a que los estudiantes cuentan con acceso a las diversas herramientas tecnológicas para comunicarse sincrónica o asincrónicamente.

La vinculación entre las habilidades tecnológicas del estudiante y su participación en el proyecto educativo dentro de su comunidad no justifica la



ausencia y constancia de aquellos integrantes que no cumplen con lo acordado por la comunidad.

Las herramientas tecnológicas de mayor uso en este contexto son las asincrónicas y las sincrónicas. La cuestión radica en que gran parte de los estudiantes de posgrado no reduce la presencia sincrónica y continua la demanda de reuniones vía *chat*, como sustitución de lo presencial. Y no solamente eso, sino que prolongan las conversaciones con contenidos personales y laborales. Se carece de minutas que faciliten una mejor organización de los resultados esperados en estas reuniones sincrónicas.

Hoy en día, la inclusión de las *TIC* no se limita a su uso y manejo, sino está rebasada por procesos más complejos y significativos, como los procesos sociales, cognitivos y procedimentales que surgen o se derivan en los ciberespacios o cibercomunidades de aprendizaje, mediante las interacciones, relaciones e intercambios que se dan entre sus integrantes.

Lo que conduce a incrementar la investigación en los procesos psicosociales que acontecen en el mundo de la virtualidad.

Son retos y desafíos los diversos procesos que se desencadenan en el ámbito educativo, y no frenarse a la inclusión de las *TIC* en educación, sino tener la perspectiva y claridad de las demandas que se presentan.

El camino que han tomado las demandas en este siglo XXI, con la inclusión de la tecnología, demandan principalmente una fortaleza de una cultura participativa y colaborativa en los contextos educativos.

El desarrollo y alcance de estas demandas sociales en el mundo virtual solicitan una visión integral y sistematizada en las diversas áreas que componen el proceso educativo.

Los estudiantes actuales, independientemente de la generación que sea, son parte de un mundo globalizado e hipervinculado por los medios digitales y tecnológicos.

Por tal motivo, es pertinente recomendar mayor apertura y flexibilidad a los cambios desde un enfoque pedagógico – metodológico, y psicológico, que permitan y muestren caminos y proceso al desarrollo intelectual, de conocimientos, de aprendizaje y de enseñanza, y obtener un cambio cultural educativo.



## Referencias bibliográficas

De la Torre, M. (2004). *Del humanismo a la competitividad*. México, D.F.: UNAM. Cabero, J. (2007b). *Tecnología Educativa*. México, D.F.: Mc Graw Hill.

Coll, C. y Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata.

Curcio, C. L. (2002). *Investigación cuantitativa*. Una perspectiva epistemológica y metodológica. Colombia.

Kinesis. Duart, J.M. y Sangrá, A. (2000). *Aprender en la virtualidad*. Barcelona:

Gedisa. Filck, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid:

Morata. Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1997). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2ª Ed.).

Thousand Oaks, CA: Sage. Mead, G. H. (1999). *Espíritu, persona y sociedad*. México, D.F.: Paidós. Pelto, P.J. & Pelto, G. H. (1999).

*Anthropological research: the structure of inquiry*. New York: Cambridge University Press. Recuperado el 25 de Noviembre de 2012 de [http://books.google.com.mx/books?id=s3\\_UcKVO-iYC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.mx/books?id=s3_UcKVO-iYC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false) Vallejo,

R. y Finol, M. (2009). La triangulación como procedimiento de análisis para investigaciones educativas. Año 4. No. 7 (pp. 117-133). *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*. Venezuela: REDHECS. Recuperado 17 de septiembre de 2012. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3063110>



## Curriculum de la autora



Doctora en Educación por la UANL. Maestría en Psicología Educativa por la Universidad Regiomontana.

Licenciada en Psicología por la UANL.

Del año 2000 a la fecha. Se desempeña como Asesora educativa en los programas y tesis de posgrado en Escuela de Graduados en Educación del Sistema Tecnológico de Monterrey.

Asesora tesis en el proyecto Modelos Pedagógicos en la Educación a Distancia y su Relación con la Tecnología Educativa” (con énfasis en las modalidades de “BlendedLearning” – Aprendizaje Combinado-, “DistributedLearning”- Aprendizaje Distribuido-, y Educación en línea –“Online Education”). Dentro de la Maestría en Tecnología Educativa.

Del año 1997 a la fecha. Es docente en licenciatura y posgrado en la Universidad Regiomontana en la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Se ha desempeñado como Diseñadora Instruccional en Proyectos y Cursos de Capacitación y Evaluación de la Universidad Virtual. (2000 al 2002) En el año 2006 fue Certificada como Profesora Tutora en el ITESM.