

COMPETENCIAS BLANDAS PRESENTES EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.

Mg. Alejandro Lezcano Mencia
Universidad de la Integración de las Américas
Asunción - Paraguay
alezcano@unida.edu.py

Mg. Fátima Rocío Rodríguez Fromherz
Instituto Nacional de Educación Superior
Asunción - Paraguay
fachu46@hotmail.com

RESUMEN

Competencias Blandas presentes en los entornos virtuales de aprendizaje es el objetivo general de este estudio, pues es un aspecto que fue muy debatido en los últimos tiempos en los ámbitos de la Educación Superior, producto de las necesidades requeridas por los sectores de empleabilidad. En la actualidad, es un tema que acompaña a los procesos educativos a nivel nacional e internacional. Es un estudio descriptivo de corte trasversal con enfoque cualitativo. La técnica de recolección de datos es la revisión bibliográfica y la entrevista semiestructurada. Los resultados muestran que las Habilidades Blandas promovidas en aulas virtuales son las citadas a continuación: Comunicación, responsabilidad, motivación, gestión del tiempo, liderazgo, autoestima, paciencia, pensamiento crítico, capacidad de adaptación, resolución de problemas, proactividad, trabajo en equipo. Referente a Habilidades Blandas que necesitan ser reforzadas por los estudiantes expresaron lo siguiente: Capacidades comunicativas tanto de comprensión lectora como de redacción, competencias tecnológicas, sentido de pertenencia, pensamiento crítico y de análisis, innovación, ética, gestión del tiempo, disciplina, asertividad, perseverancia, responsabilidad. Conclusión: Considerando los resultados se puede afirmar que las habilidades blandas se promueven desde las aulas en los entornos virtuales de aprendizaje, aunque también existen algunas que deberían ser reforzadas considerando la relevancia que tienen en todos los niveles.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, Competencia, Entornos Virtuales, Habilidades Blandas.

SUMMARY

Soft Competences present in virtual learning environments is the general objective of this study, as it is an aspect that has been much debated in recent times in the fields of Higher Education, as a result of the needs required by the employability sectors. At present, it is a theme that accompanies educational processes at the national and international level. It is a descriptive, cross-sectional study with a qualitative approach. The data collection technique is the bibliographic review and the semi-structured interview. The results show that the Soft Skills promoted in virtual classrooms are as follows: Communication, responsibility, motivation, time management, leadership, self-esteem, patience, critical thinking, adaptability, problem solving, proactivity, teamwork. Regarding Soft Skills that need to be reinforced by the students, they expressed the following: Communicative capacities of both reading and writing comprehension, technological competences, sense of belonging, critical thinking and analysis, innovation, ethics, time management, discipline, assertiveness, perseverance, responsibility. Conclusion: Considering the results, it can be affirmed that soft skills are promoted from the classroom in virtual learning environments, although there are also some that should be reinforced considering the relevance they have at all levels

KEY WORDS: Learning, Competition, Virtual Environments, Soft Skills.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, las nuevas tecnologías y formas emergentes de comunicación juegan un papel preponderante en la formación de los estudiantes en entornos universitarios. Con el correr de los años, la tecnología y la comunicación han ido evolucionando todo el sistema de la educación, que a diferencia de la clásica forma de enseñanza – aprendizaje; hoy se presenta la experiencia de la educación en línea como una opción válida para todos aquellos que por una u otra situación no pueden acudir a clases presenciales.

“Para adaptarse a las necesidades de la sociedad actual, las Instituciones de Educación Superior deben flexibilizarse y desarrollar vías de integración de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de formación. Paralelamente es necesario aplicar una nueva concepción de los alumnos-usuarios, así como cambios de rol en los profesores y cambios administrativos en relación con los sistemas de comunicación y con el diseño y la distribución de la enseñanza” (Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento, Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria)

En este escenario, la enseñanza virtual es la modalidad de educación de más crecimiento actualmente, ya que presenta muchas ventajas para los estudiantes y profesores. “Los cursos online van ganando terreno tanto en demanda como en reconocimiento, ya que son ideales para las actuales necesidades de capacitación que requieren de modelos educativos flexibles, efectivos y con soporte en la tecnología” (Pulso Social, 2016)

A esto se suma, el contexto social que se desarrolla a nivel mundial a consecuencia de la Pandemia Covid 19. “El coronavirus está cambiando instantáneamente la forma en que se imparte la educación, ya que **la escuela y el hogar, ahora se convierten en el mismo lugar** tras las necesarias regulaciones efectuadas. Según la UNESCO, más de 861.7 millones de niños y jóvenes en 119 países se han visto afectados al tener que hacer frente a la pandemia global que nos ha sacudido este año” (Observatorio de Innovación Educativa, 2020. Educación en tiempos de pandemia: COVID-19 y equidad en el aprendizaje)

Cabe destacar que esta modalidad de enseñanza virtual se basa en la tecnología, la Internet y todas las herramientas del mundo online para hacer la transmisión y comprensión de información necesaria para que el estudiante aprenda el contenido que se está desarrollando.

Para poder desarrollar o adquirir los conocimientos en el proceso de formación necesita de otras competencias vinculadas al quehacer tanto universitario y en un futuro como profesional más allá de las competencias específicas necesita incorporar también competencias genéricas

Las Competencias; “son aquellas habilidades, capacidades y conocimientos que una persona tiene para cumplir eficientemente determinada tarea” (Significados, 2017)

Las competencias son características que capacitan a alguien en un determinado campo. No solo incluyen aptitudes teóricas, sino también definen el pensamiento, el carácter, los valores y el buen manejo de las situaciones. Las competencias son adquiridas mediante el aprendizaje y la formación de las personas; son una herramienta fundamental

para el ejercicio en el campo laboral y también social. Entonces hablar de una persona competente significa que la misma es capaz de realizar una tarea con eficacia y eficiencia.

En este marco, las competencias forman parte fundamental del proceso de formación de los estudiantes de Educación Superior, puesto que una vez finalizada la carrera deberán incursionar en el ámbito profesional y para ello deberán demostrar la competencia no solo en habilidades duras sino también en habilidades blandas.

A partir de este planteamiento surgen los siguientes objetivos de investigación:

Objetivo General

- Analizar las Competencias Blandas presentes en los Entornos Virtuales de Aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Identificar el desarrollo de Competencias Blandas en Entornos Virtuales de Aprendizaje
- Presentar características sobre las Políticas Institucionales para formación de Competencias Blandas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje
- Destacar la importancia del desarrollo de las Competencias Blandas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje

Analizar las Competencias Blandas resulta de interés para precisar los aspectos que conforman el desarrollo de las mismas en pos de la mejora continua que buscan las Instituciones para garantizar la formación de profesionales integrales.

Si bien este estudio posee una muestra limitada, no debe dejar de reconocerse que será de gran aporte para quienes quieran utilizar los resultados en ámbitos académicos de forma a mejorar los niveles de desarrollo de las competencias de sus estudiantes.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente capítulo describe la metodología utilizada durante el proceso de investigación, en el que se estudió “Competencias Blandas presentes en los Entornos Virtuales de Aprendizaje” La investigación se basó en un estudio descriptivo de corte transversal sobre el tema objeto de estudio. Representa un estudio descriptivo ya que a través de las entrevistas a expertos y del análisis documental realizado se buscó especificar las características del fenómeno estudiado, y, además, es de corte transversal debido a que los hechos fueron observados y analizados de forma directa en un período específico de tiempo.

El estudio se realizó sin manipular variables, puesto que las unidades de análisis que son materiales teóricos sobre el estado del arte y docente tutores de cursos a distancia de diferentes Universidades especialistas en los EVA observados y analizados en su real contexto y espacio de tiempo, es decir, sin ninguna provocación intencional con lo cual se determinó que el diseño aplicado en la investigación fue del tipo no experimental. Según la afirmación de Hernández Sampieri, Baptista Lucio y Fernández Collado (2014) “la investigación no experimental es sistemática y empírica en la que las variables independientes no se manipulan porque ya han sucedido.” (p.153)

En la presente investigación se utilizó el enfoque cualitativo con el propósito de contextualizar ampliamente el fenómeno estudiado y así también, teniendo en cuenta que para una adecuada y profunda riqueza comprensiva de la situación descrita, se llevó a cabo un proceso inductivo consistente en, según palabras de Hernández Sampieri et al. (2014, p.8) “explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas”.

En efecto, para el caso particular aquí estudiado, se procedió a analizar una variedad de realidades subjetivas interpretadas por los expertos y especialistas seleccionados, sin

seguir una metodología secuencia lineal muy estructurada, examinándose primeramente los hechos en sí para luego desarrollar a partir de estos una teoría razonable, contraria a lo que sucede habitualmente en los enfoques de investigación cuantitativos.

Se definió como principal unidad de análisis a docentes tutores, con años en la modalidad de Educación a Distancia, además de funcionarios involucrados en los procesos académicos institucionales. Al respecto Hernández Sampieri et al. (2014) afirma que “la unidad de análisis es un segmento de contenido textual, auditivo o visual que se analiza para generar categorías”. (p. 460)

El universo lo conforma toda la documentación institucional y docentes tutores de los Entornos Virtuales de Aprendizaje. La muestra está compuesta por 5 docentes tutores de 3 Universidades de Gestión Privada; y 5 docentes de 1 Universidad de Gestión Pública. Todos ellos con vasta experiencia en Educación a Distancia.

El estudio se llevó a cabo en el área de Ciencias de la Educación, específicamente a todo aquello que compete al desarrollo personal y profesional. Los trabajos de revisión documental y las entrevistas a los actores fueron realizados en el período comprendido entre los meses de junio y agosto del año 2020.

A fin de describir en profundidad el fenómeno estudiado, en la presente investigación fueron empleadas las siguientes técnicas de recolección de datos: Revisión bibliográfica, documental y entrevista a expertos con el objeto de recoger la perspectiva de especialistas. En este sentido, se realizó un total de veinte entrevistas, bajo la modalidad “en línea vía correo electrónico y otros vía Google Formularios”, con la participación de actores claves en los procesos académicos. Las entrevistas fueron realizadas con base a preguntas semiestructuradas, con el objetivo de profundizar opiniones en torno al tema planteado. Tal como lo definen Hernández Sampieri et al. (2014, p.460) las entrevistas semiestructuradas “se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener más

información sobre los temas deseados (es decir, no todas las preguntas están predeterminadas)”.

DESARROLLO

Los 20 entrevistados corresponden a docentes tutores de Universidades de Gestión Pública y Privada, quienes tienen años de experiencias en los Entornos Virtuales de Aprendizaje y que han colaborado sus conocimientos y esas experiencias para el logro de los objetivos propuestos en el trabajo, cuyos resultados se presentan a continuación.

➤ **Desarrollo de Competencias Blandas en Entornos Virtuales de Aprendizaje**

Con relación a la pregunta sobre **Habilidades Blandas promovidas en aulas virtuales** contestaron que: Comunicación, responsabilidad, motivación, gestión del tiempo, liderazgo, autoestima, paciencia, pensamiento crítico, capacidad de adaptación, resolución de problemas, proactividad, trabajo en equipo.

En cuanto a **Actividades de aprendizajes desarrolladas con relación a Habilidades Blandas**. Los entrevistados manifestaron lo siguiente: Foro debate, donde se desarrolla pensamiento crítico; trabajos de proceso en cuanto a redacción, donde se trabaja comunicación escrita; trabajos grupales, donde se desarrolla trabajo en equipo y liderazgo, estudio de casos, donde se presentan criterios de evaluación como resolución de problemas, gestión del tiempo, adaptación; Chat en línea, puntualidad, exactitud en sus apreciaciones.

Referente a **Habilidades Blandas que necesitan ser reforzadas por los estudiantes expresaron lo siguiente**: Capacidades comunicativas tanto de comprensión

lectora como de redacción, competencias tecnológicas, sentido de pertenencia, pensamiento crítico y de análisis, innovación, ética, gestión del tiempo, disciplina, asertividad, perseverancia, responsabilidad.

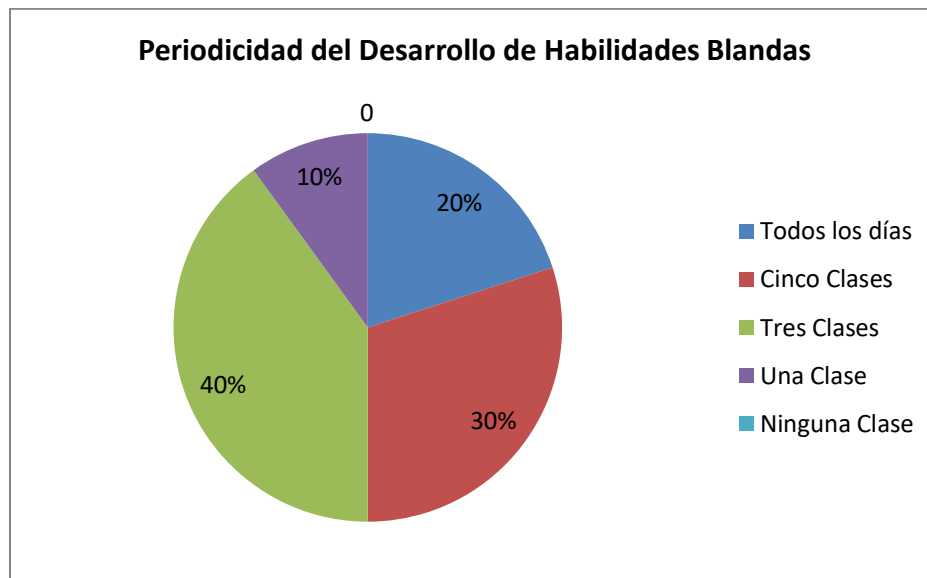
Con respecto a las **Habilidades Blandas menos desarrolladas**, destacaron los citados a continuación: Trabajo en Equipo, escucha y participación activa, sociabilidad, autocritica, empatía, solidaridad, innovación

➤ **Características sobre Políticas Institucionales para formación de Habilidades Blandas en los Entornos Virtuales de Aprendizaje**

Con respecto a cuales son las **Habilidades blandas conforme a criterios de los docentes tutores, que deber ser desarrollados**: quienes respondieron cuanto sigue: Pensamiento crítico, responsabilidad, liderazgo, trabajo en equipo, gestión del tiempo, inteligencia emocional, resolución de conflictos, creatividad, empatía, capacidad comunicativa, adaptabilidad, honestidad, organización.

Así también se consultó sobre la **Periodicidad del desarrollo de Habilidades Blandas en las clases virtuales, Percepción sobre Desarrollo de las Habilidades Blandas y Percepción sobre Gestión del Desarrollo de Habilidades Blandas como Política Institucional**, las respuestas se presenta a continuación a través de gráficos para su mejor comprensión:

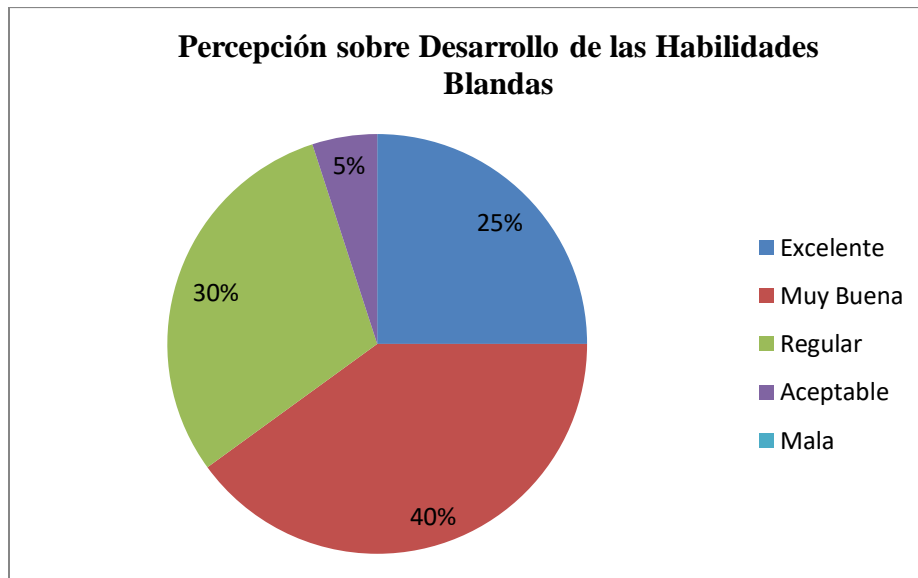
Gráfico 1
Periodicidad del Desarrollo de Habilidades Blandas



Fuente: Elaboración propia

Interpretación: conforme al análisis de los datos obtenidos durante las entrevistas realizadas a los docentes tutores sobre el desarrollo de Habilidades Blandas con base a 10 clases, arrojan los resultados de la siguiente forma: 8 docentes dicen que desarrollan sus contenidos relacionados a las habilidades blandas en 3 clases; 6 docentes que lo hacen en 5 clases; 4 docentes confirman que lo hacen en todas sus clases; 2 docentes respondieron que lo hacen en 1 clase. En este punto es importante destacar que muchas veces es difícil desarrollar ya que depende mucho del tema abordado por el docente y las características del contenido presentado.

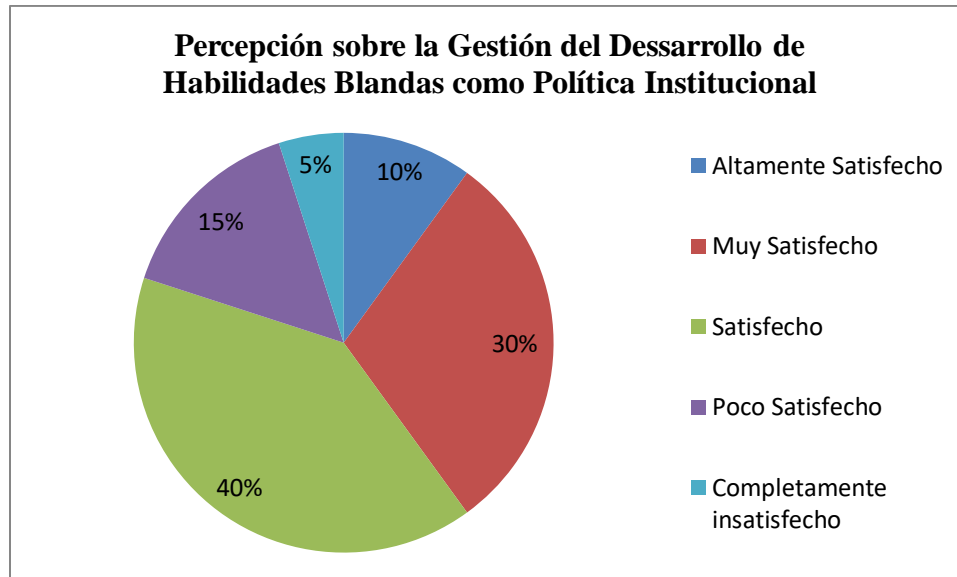
Gráfico 2
Percepción sobre Desarrollo de las Habilidades Blandas



Fuente: Elaboración de los Investigadores

Interpretación: En el gráfico 2, se observa que la mayoría percibe muy buen desarrollo de las habilidades blandas, mientras la percepción en aceptable es la minoría, en intermedios se encuentra el 30% regular y el 25% excelente. Aquí se puede observar que la percepción está sujeta a qué tipo de asignaturas lleva el docente, ya que en algunas pueden ser desarrolladas con mayor destaque.

Gráfico 3
Percepción sobre Gestión del Desarrollo de Habilidades Blandas como Política Institucional



Fuente: Elaboración de los Investigadores

A continuación en el Gráfico N° 3 y teniendo en cuenta los indicadores el 40% encuentra satisfactorio; el 30 % muy satisfactorio; el 15% poco satisfactorio, el 10 % Altamente satisfactorio y el 5% completamente insatisfecho. De forma global y total predomina lo satisfecho. Algunos entrevistados manifestaron que su Institución no cuenta con una línea definida en cuanto al Desarrollo de Habilidades, sin embargo también admiten que forma parte integral de los procesos de aprendizaje.

CONCLUSIÓN

Considerando los resultados se puede afirmar que las habilidades blandas se promueven desde las aulas en los entornos virtuales de aprendizaje, aunque también existen algunas que deberían ser reforzadas considerando la relevancia que tienen pues en todos los niveles, y más aún en Educación Superior deben ser potenciadas con miras al acceso a un campo profesional de desempeño.

Las Instituciones asumen la importancia que tienen estas habilidades, al contar con políticas institucionales que promueven el desarrollo de estas, no obstante, en aquellas que no poseen sus docentes asumen de que desarrollarlas forma parte del plan de formación integral con el que todo docente debe contar.

Cuando hablamos de empleabilidad la misma viene asociada a la posesión de las habilidades blandas que se constituyen en requisitos, a veces excluyentes, en el momento de la contratación de recursos humanos.

Debemos entender que los entornos virtuales de aprendizaje tienen sus propias características en cuanto a las actividades que pueden ser llevadas a cabo, sin embargo la variedad empleada y la expertiz docente son determinantes en el momento del desarrollo de estas habilidades

Referencias Bibliográficas

Hernández Sampieri, R., Baptista Lucio, P., y Fernández Collado, C. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill Interamericana.

Observatorio de Innovación Educativa, 2020. Educación en tiempos de pandemia: COVID-19 y equidad en el aprendizaje. Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/educacion-en-tiempos-de-pandemia-covid19>

Pulso Social, 2016 Recuperado de <https://pulsosocial.com/2016/06/09/10-beneficios-educacionenlinea>

Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento, Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. Recuperado de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiJ8a_066TrAhWkB9QKHa_ECFcQFjABegQICBAB&url=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F780%2F78011256006.pdf&usg=AOvVaw0kWIFYjfljgUjtbctllqNW

Significados, 2017. ¿Qué son competencias?. Recuperado de <https://www.significados.com/competencias/>