

Metodologías activas para el desarrollo de competencias 2030

Active methodologies for the development of competences 2030

Arely Anabel Martínez Presas¹, Andrea Noemí Vázquez Acuña¹,
Laura Patricia Garza Rodríguez¹

¹ Universidad CNCI de México, México

arely_martinez@cncivirtual.mx , andrea_vazquez@cncivirtual.mx ,
laura_garza@cncivirtual.mx

RESUMEN. Con la creciente digitalización de las empresas, es fundamental que las personas adquieran y desarrollen competencias digitales que favorezcan su inserción y permanencia en el entorno laboral. Por su parte, las instituciones educativas, tienen como tarea definir nuevos diseños curriculares y configurar estrategias tecno-pedagógicas, para resignificar la figura docente y al modelo educativo que ofertan con la integración de las metodologías activas que favorezcan, a través de un aprendizaje experiencial, la adquisición de habilidades y competencias en sus estudiantes, con el propósito de asegurar la formación integral del futuro egresado, la cual debe estar conformada no solo por conocimientos, destrezas, aptitudes y actitudes, sino por habilidades que van más allá de un currículo formal: las habilidades blandas. Por esto, en la presente investigación mixta se estudian las metodologías con las que se propician entornos de aprendizaje que estimulan la participación activa, brindando las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del entorno.

ABSTRACT. With the increasing digitization of companies, it is essential that people acquire and develop digital skills that favor their insertion and permanence in the work environment. On the other side, educational institutions must define new curricular designs and configure techno-pedagogical strategies to give a new meaning to the teaching mentors and the educational model they offer. This will help to integrate active methodologies that promote the acquisition of skills and competencies in their students through experiential learning. Additionally, this ensures the comprehensive training of the future graduate, which must consist of knowledge, aptitudes, attitudes, and soft skills. For this reason, the methodologies which provide learning environments that stimulate active cooperation are studied in the present mixed research, which presents the necessary tools to face the challenges of the environment.

PALABRAS CLAVE: Competencias digitales, Metodologías activas, Modelo tecno-educativo, Aprendizaje experiencial, Habilidades blandas.

KEYWORDS: Digital skills, Active methodologies, Techno-educational model, Experiential learning, Soft skills.

1. Introducción

El impacto de la tecnología en el quehacer diario de las personas es más que evidente y el ámbito educativo no es la excepción. Sin embargo, a raíz de la pandemia causada por el COVID19 en algunas instituciones educativas se pudieron detectar áreas de oportunidad en los procesos formativos mediados por dispositivos tecnológicos, mientras que, en otras, se identifica la necesidad de incrementar estrategias para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por su parte, la Universidad CNCI desde el 2009, ya había integrado en su proceso formativo las competencias digitales mediante un modelo tecno-educativo que daba origen a su Universidad Virtual, por lo que, al momento del aislamiento dictado por la situación mencionada con anterioridad, ya se contaba con experiencia en la enseñanza virtual e inclusive con una metodología creada para el diseño y la gestión de la información que se brinda al impartir la oferta educativa en modalidad virtual.

A pesar de ello, la Universidad Virtual CNCI se encuentra en constante cambio, en busca de ofrecer a sus estudiantes el desarrollo de competencias acordes a las necesidades del mundo que los rodea y que cada vez es más exigente con el dominio de habilidades que no se encuentran plasmadas como tal en un currículo formal, las habilidades blandas. Por lo anterior, se busca que los contenidos temáticos se desarrollen bajo metodologías que puedan llevar al estudiante a desarrollar las competencias mencionadas, contextualizando lo aprendido a través de un acercamiento con escenarios similares a los del mundo real. Aunque se trata de involucrar a los estudiantes con procesos que enfrentarán en su vida laboral mediante el desarrollo de actividades que forman parte de su evaluación sumativa, por lo que resulta necesario integrar espacios para tener experiencias prácticas, las cuales suelen favorecer el proceso de asimilación de la información adquirida en el curso de sus estudios y su aplicación en el escenario planteado, además de brindar un clima positivo a través de las sensaciones que enfrentan al estar en un entorno inmersivo.

Planteamiento del problema

La presente investigación surge por la necesidad expuesta de los egresados, de adquirir las competencias acordes a las necesidades actuales del campo laboral durante el curso de la formación profesional en la Universidad Virtual CNCI, además de incrementar la posibilidad de su inserción y permanencia en el puesto vacante que aspiran ocupar.

Por lo anterior, la finalidad del presente documento es evaluar las competencias que requiere el empleador en sus puestos vacantes, lo cual será la base para el análisis y reestructuración de los procesos formativos institucionales que favorezcan, movilicen y potencialicen los conocimientos, habilidades, y actitudes de los estudiantes de la Universidad Virtual CNCI, acordes a las nuevas exigencias del campo laboral.

Por esta razón, en esta primera etapa de la investigación se aplicó una encuesta a una muestra de alumnos egresados de la Universidad Virtual CNCI, para evaluar las competencias que demandan tanto la industria como los estudiantes de nivel profesional, con la finalidad de identificar el nivel de preparación y competencia, así como las necesidades formativas que muestran los egresados de la Universidad Virtual CNCI en el momento de desempeñarse en su vida laboral. Además, se busca continuar con una segunda etapa de investigación, para analizar las estrategias derivadas y los resultados obtenidos de esta primera etapa.

2. Revisión de la literatura

2.1. La formación universitaria en la actualidad

Desde diversas instancias internacionales se ha criticado el modelo de enseñanza tradicional que persiste en el contexto universitario. Por ejemplo, en La Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI: visión y acción en su artículo 9 titulado “Métodos educativos innovadores: pensamiento crítico y creatividad” se dice: “En un mundo en rápido cambio, se percibe la necesidad de una nueva visión y un nuevo



modelo de enseñanza superior, que debería estar centrado en el estudiante, lo cual exige una renovación de los contenidos, métodos y prácticas...” (UNESCO, 1998, citado en Porlán, 2018). Además, se comenta que “se debe facilitar el acceso a nuevos planteamientos pedagógicos y didácticos y fomentarlos para propiciar la adquisición de conocimientos prácticos...” (UNESCO, 1998, citado en Porlán, 2018). Para ello, en el artículo 10 se plantea que las instituciones de enseñanza superior deben mejorar las competencias didácticas del profesorado mediante programas de formación “...que estimulen la innovación en los planes de estudio y en los métodos de enseñanza, y que aseguren condiciones profesionales y financieras apropiadas a los docentes a fin de garantizar la excelencia de la investigación y la enseñanza” (UNESCO, 1998, citado en Porlán, 2018).

Con base en esta afirmación de la UNESCO, diversos autores se enfocan en identificar la esencia de los procesos formativos, vemos que Díaz Barriga refiere que:

“la clave de los procesos formales y escolares de enseñanza y aprendizaje reside en las relaciones al interior del llamado triángulo interactivo o triángulo didáctico: la actividad educativa del profesor, las actividades de aprendizaje de los alumnos y el contenido objeto de dicha enseñanza y aprendizaje en un sentido amplio”. (2005, p. 14).

Así, desde una perspectiva constructivista socio cultural, se asume que el alumno se acerca al conocimiento como aprendiz activo y participativo, construye significados y genera sentido sobre lo que aprende. Además, el alumno no construye el conocimiento de manera aislada, sino en virtud de la mediación de otros, y en un momento y contexto cultural particulares, con la orientación hacia metas definidas (Rogoff, 1993, citado en Díaz Barriga, 2005, p. 14).

Por su parte, Biggs menciona que

“La clave para reflexionar sobre nuestra forma de enseñar consiste en basar nuestro pensamiento en lo que sabemos acerca de la forma de aprender de los estudiantes. El aprendizaje es el resultado de su actividad constructiva de modo que la enseñanza es eficaz cuando apoya las actividades adecuadas para alcanzar los objetivos curriculares, estimulado, por tanto, a los estudiantes para que adopten un enfoque profundo del aprendizaje... Un buen sistema de enseñanza alinea el método y la evaluación de la enseñanza con las actividades de aprendizaje establecidas en los objetivos, de manera que todos los aspectos de este sistema están de acuerdo en apoyar el adecuado aprendizaje del estudiante. Este sistema se denomina alineamiento constructivo, basado en los dos principios del constructivismo: aprendizaje y alineamiento en la enseñanza” (2006, p. 29).

Mientras que Coicaud expone que:

“En la educación universitaria resulta fundamental que los docentes además de enseñar los contenidos de las asignaturas, las estrategias para la resolución de problemas y los argumentos epistémicos acerca de las particularidades disciplinarias, aborden la problemática de su investigación, analizando el modo en que las mismas construyen sus conocimientos, discuten sus resultados, los validan y establecen nuevas preguntas y relaciones” (2008, p. 141).

De acuerdo con Biggs:

“Los métodos tradicionales de enseñanza como, por ejemplo, una clase magistral seguida por una tutoría, daban la sensación de funcionar bastante bien. Sin embargo, hoy día, con una población estudiantil mucho más diversificada, ya no parece que sirvan estos métodos” (2006, p. 20).

De esta forma, vemos que las estrategias tradicionales, hoy en día, se quedan cortas para atender las necesidades formativas de los actuales estudiantes universitarios, los cuales, por su diversidad, condiciones, estilos de aprendizaje, entre otros, requieren de estrategias innovadoras que los motiven a aprender y

aprovechar la gran gama de información a la que pueden acceder para ponerla en práctica durante su trayectoria académica, lo que les ayudará a contextualizar mejor sus conocimientos.

De acuerdo con lo anterior, la Universidad CNCI, en el 2009, en su búsqueda de facilitar el acceso a la educación, acotando brechas territoriales y sociales, establece un modelo tecno-educativo con el que surge la modalidad de enseñanza virtual. Dicha metodología se enfoca en la estructura de la información de cada asignatura que, se organiza tomando como base teórica el modelo ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación), para el diseño instruccional, denominando a esta innovación metodológica ECRA (explora, conoce, relaciona y aplica), en la que se integran aspectos tecnológicos y psicopedagógicos en la información que se imparte en cada asignatura, los cuales se armonizan para crear una comunidad con el alumno, centrada en el aprendizaje en este, fomentando el desarrollo de sus conocimientos.

2.2. Cambios en los procesos formativos

Una de las fuertes tendencias que aparecen en todos los documentos que se expiden acerca de la educación superior, es la observación sobre la necesidad del establecimiento de una relación más estrecha con los sectores productivos, especialmente en las áreas de ciencia y tecnología (Coicaud, 2008, p. 55).

Rué refiere que:

“La aspiración al cambio en las universidades se focaliza, en primera instancia, en el reconocimiento mutuo entre las instituciones de Educación Superior de la formación impartida por ellas, con el fin, entre otros, de facilitar la movilidad en la formación de los estudiantes” (2016, p. 23).

Un denominador común de estas iniciativas es ampliar los enfoques de la enseñanza, muy centrada en la transmisión directa de conocimientos con más o menos “ayuda tecnológica”, a otras metodologías y recursos del tipo: estudio de casos, debates abiertos, resolución de problemas, trabajo cooperativo, proyectos, entre otros (Sánchez Mayor, 2006, citado en Porlán, 2018, p. 28).

De acuerdo con lo anterior, se advierte que es necesario involucrar momentos de reflexión y práctica en el proceso formativo, lo cual permite que los estudiantes puedan contextualizar lo aprendido en el aula.

Para ello, necesitamos analizar como aprenden los estudiantes universitarios. Díaz Barriga menciona que:

“El punto de partida de la enseñanza seguirá siendo lo que el educando realmente sabe, puede hacer y desea saber, así como la intención de que las experiencias educativas aborden mejor sus necesidades personales. Al mismo tiempo, se enfatizarán la búsqueda del sentido y el significado entorno a los contenidos que se han de aprender. Pero al mismo tiempo, se establece la importancia que tiene el uso funcional y pertinente del conocimiento adquirido en contextos de práctica apropiados, pero sobre todo la sintonía de dicho conocimiento con la posibilidad de afrontar problemas y situaciones relevantes en su entorno social o profesional” (2005, p. 21).

De esta manera, se reconoce que, llevar adelante metodologías alternativas exige que el desarrollo de las sesiones deje de estar centrado en la figura del docente y se les otorgue más participación a los estudiantes (Noguero, 2013, citado en Porlán, 2018, p. 55).

2.3. Las metodologías activas

A criterio de Labrador y Andreu, “las metodologías activas son aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje” (Labrador y Andreu, 2008, p. 6). Además, es una herramienta constructivista que hace que el estudiante sea el responsable de su propia formación. Con esta metodología se potencia las capacidades y habilidades en los estudiantes para resolver situaciones reales, a través de materiales

didácticos, juegos y trabajos colaborativos (Vázquez et al., 2017)

En este sentido, el objetivo principal de las metodologías activas de aprendizaje es conseguir que el estudiante alcance los objetivos planteados en las asignaturas, a la vez que se adquiere un conjunto de competencias, habilidades o valores, tales como el trabajo en equipo, la capacidad de comunicación, de reflexión, entre otros (Conde et al., s.f., citado en Buzón, 2021). Actualmente, los empleos asociados al nuevo trabajador del conocimiento “son flexibles y cambiantes en términos de ubicación y tareas a desempeñar y sus necesidades laborales todavía hoy están por descubrir” (González & Martínez, 2020, p. 389).

A través de estas metodologías se obtiene la adquisición de competencias, entre las que se destacan las competencias transversales, también conocidas como habilidades blandas y, además, las soft skills (Andrews & Higson, 2010, citado en Buzón, 2021 p. 447). Estas permiten acceder a puestos competitivos, rompiendo la brecha entre la formación y el mercado laboral para mejorar la “empleabilidad a través de un aprendizaje intencional y continuo” (González & Martínez, 2020, p. 390).

Tomando en cuenta los criterios mencionados, se les debe de ofrecer a los docentes la formación necesaria para actualizarse a través de estas metodologías con ayuda de las tecnologías de información con la finalidad de proporcionar a los alumnos escenarios de aprendizaje que consideren sus necesidades y propongan tareas afines con su entorno. De este modo, se favorece su crecimiento personal, profesional, su preparación y la toma de conciencia para enfrentarse al mundo laboral.

2.4. Las TIC en las metodologías activas

La incorporación de las metodologías activas fomentados por el uso de TIC en la educación superior es de gran utilidad actualmente en el contexto educativo (Reyes, Sánchez & Adelantado, 2021, p. 283).

En particular, en el contexto de las metodologías activas, las TIC juegan un papel muy importante puesto que suponen importantes recursos que apoyan a la enseñanza a través de la personalización del aprendizaje y la creación de nuevos entornos (López- Belmonte et al., 2020, citado en Cáceres & López 2021, p. 70). Las TIC pueden utilizarse para implementar diferentes tipos de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje experiencial y la gamificación. Sin embargo, de acuerdo con la elección de metodología pedagógica va a depender del contexto educativo en el que se vaya a aplicar y la capacitación que tenga el docente sobre su práctica. Además, se deben tener en cuenta aspectos como las necesidades del alumnado, el fomento del aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias (Roque-Herrera et al., 2020, citando en Cáceres & López 2021, p. 71).

Tomando como punto de partida esta base, existen muchas metodologías que responden al criterio de activas, como, por ejemplo, el aprendizaje cooperativo, la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje experiencial, entre otras.

En tanto al aprendizaje cooperativo, el alumnado debe adquirir una serie de competencias cooperativas, de trabajo colaborativo, donde se fomenten también habilidades de aprendizaje personal y de desarrollo social (Monedero y Durán, 2002, citado en Cáceres y López 2021, p.169). Además, permite trabajar de manera conjunta con pequeños grupos con el objetivo de alcanzar las competencias y habilidades que la sociedad demanda, como pueden ser el espíritu crítico, la resolución de conflictos, habilidades comunicativas, emocionales, sentido de iniciativa y liderazgo entre otras (González et al., 2021, citado en Cáceres y López, 2021, p.169).

Otra de las metodologías activas es la gamificación. Siguiendo a Cuevas et al. (2021), la gamificación se considera un recurso didáctico con un gran potencial para incrementar el rendimiento del alumnado, ya que el alumno toma un papel activo en el proceso de aprendizaje al involucrarse en el día a día de la clase y, por otra parte, genera espacios donde pueden compartir sus experiencias, lo cual mejora el sentimiento de pertenencia

al grupo y el proceso de socialización (Cuevas et al., 2021, citado en Cáceres & López, 2021, p. 171).

De esta manera, “el abordaje del desarrollo de las competencias desde una perspectiva más lúdica y vivencial supone una redefinición de los procesos formativos y la experiencia de aprendizaje discente, a la vez que contribuye a la creación de nuevos escenarios donde poder diseñarlos e implementarlos” (Cuevas et al., 2021, p. 2).

Por su parte, el aprendizaje basado en proyecto ABP es un modelo que organiza el aprendizaje en torno a un proyecto (Trujillo, 2017, citado en Raposo & Cebrián de la Serna, 2020, p. 160), en el que el estudiante tiene un papel protagónico. Se caracteriza por presentar tareas auténticas que favorecen la transferencia de los aprendizajes fuera del contexto académico (Trujillo, 2017, citando en Raposo & Cebrián de la Serna, 2020, p.160).

Por último, en el contexto de aprendizaje activo, el aprendizaje experiencial se caracteriza por su relevancia en los tiempos actuales, donde la actividad profesional requiere que los individuos enfrenten cambios constantes por medio de las competencias del siglo XXI (Cuero, 2022, p. 16). El objetivo del aprendizaje experiencial se inició en los centros educativos como parte de un proceso de aprendizaje práctico para la interiorización de contenidos y la práctica de las competencias, con el propósito de acercarse al mundo profesional (Baena, 2019, p. 27).

Cada vez más se les exige a las instituciones educativas la adopción de pedagogías experienciales dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje. El quehacer docente deberá establecer nuevos parámetros y propiciar el pensamiento crítico a través de las características de los saberes. Por ello, es importante diseñar programas para la formación de los futuros docentes que fusionen la pedagogía y la tecnología, con el objetivo de que aprendan a diseñar actividades basadas en metodologías activas en las que se integren las TIC (Gómez-Trigueros et al., 2019 citado en Buzón, 2021, p. 144).

3. Metodología

Para la presente investigación se utilizó una metodología mixta de alcance descriptivo en la cual se busca la evaluación de las competencias que demandan tanto la industria como los estudiantes de nivel profesional para identificar el nivel de preparación y competencia, así como las necesidades formativas que muestran los egresados de la Universidad Virtual CNCI a la hora de desempeñarse en su vida laboral.

Como primer paso, se identificó el universo de estudiantes egresados de la Universidad Virtual CNCI durante el periodo de enero a diciembre del año 2022, siendo 1,780 en total, de los cuales se trabajó con un cohorte para la realización de la presente investigación, esta corresponde a 317 estudiantes que egresaron de carrera profesional y que han obtenido el título oficial que avala sus estudios, además de contar con trabajo remunerado en sector público o privado, entre los que se destacan los siguientes datos de relevancia (Tabla 1):

EDADES	HOMBRES	MUJERES
22 - 25	39	35
26 - 30	63	47
31 - 35	38	52
36 - 40	11	28
41 o más	3	1
Total	154	163
Total general	317	

Tabla 1. Cohorte de estudiantes egresados, titulados y con trabajo remunerado. Fuente: Elaboración propia.

Para la recolección de la información se desarrolló el siguiente instrumento (Tabla 2), utilizando métodos estadísticos a través de un cuestionario de opción múltiple que considera la escala de Likert con las siguientes opciones de respuesta: 1. Totalmente de acuerdo, 2. De acuerdo, 3. Parcialmente de acuerdo, 4. En

desacuerdo.

Ítem 1	¿Cuánto tiempo aproximado transcurrió para conseguir su primer trabajo remunerado al egresar?
Ítem 2	¿Cuál es el sector en el que desempeña su trabajo remunerado?
Ítem 3	¿Las actividades que realiza en su trabajo remunerado tienen relación con las prácticas y conocimientos que adquirió en su carrera profesional?
Ítem 4	Con base en su experiencia profesional, seleccione las competencias fundamentales que considera que debe poseer al terminar su carrera profesional
Ítem 5	En su trabajo remunerado, ¿es fundamental el desarrollo de competencias en nuevas tecnologías y el uso de medios digitales, para que el talento humano asuma nuevas funciones que conlleven a la mejora de procesos?
Ítem 6	¿Considera que las actividades que desempeña en su trabajo remunerado están relacionadas con la formación profesional que obtuvo en la Universidad Virtual CNCI?
Ítem 7	A partir de su experiencia estudiantil, ¿los contenidos de las materias estaban actualizados a las necesidades laborales que ha enfrentado en su trabajo remunerado?
Ítem 8	Las actividades y proyectos de aprendizaje cooperativo, gamificación, aprendizaje basado en proyecto y simulación que realizó en sus materias fueron útiles para su formación y desempeño laboral.

Tabla 2. Ítems del cuestionario para la recolección de datos. Fuente: Elaboración propia.

Para la validación de la confiabilidad de la información obtenida con la aplicación del instrumento anterior, se elaboró una base de datos con las variables del instrumento y las respuestas obtenidas a través del software estadístico IBM SPSS Statistics versión 28.0.1, el cual arrojó un grado de confiabilidad aceptable, por lo que se procedió al análisis e interpretación de la información.

Las variables cuantitativas del instrumento destacan la cantidad de estudiantes egresados de la Universidad Virtual CNCI que se encuentran posicionados en el ejercicio de su carrera profesional, mientras que las variables cualitativas buscan evaluar competencias adquiridas durante su formación académica.

Para la evaluación de las competencias que demandan tanto las actividades industriales como los estudiantes de nivel profesional, se realizaron instrumentos de medición cualitativos y cuantitativos para identificar el nivel de preparación y competencia, así como las necesidades formativas que muestran los egresados de la Universidad Virtual CNCI a la hora de desempeñarse en su vida laboral.

Las variables cuantitativas del instrumento destacan la cantidad de estudiantes egresados de la Universidad Virtual CNCI que se encuentran posicionados en el ejercicio de su carrera profesional, mientras que con las variables cualitativas se evaluaron las competencias adquiridas durante su formación académica.

4. Resultados

En ese sentido, los datos de las encuestas se presentarán gráficamente con el fin de conocer el impacto que tienen las metodologías activas en los procesos formativos, así como su importancia ante las exigencias del mundo actual, de acuerdo con la experiencia laboral de los egresados de la Universidad Virtual CNCI.

Al analizar individualmente las preguntas, se observó que los egresados tienen las percepciones que se expondrán a continuación: Primeramente, se solicitaron datos generales como la organización a la que pertenece y el año de egreso de su carrera profesional.

En la figura 1 se muestra que la frecuencia sobre el tiempo aproximado para conseguir el primer empleo de los egresados, quienes ya contaban con trabajo remunerado antes de titularse fue de 59 %, pues desarrollaron habilidades académicas y laborales con el trabajo que previamente contaban antes de culminar

sus estudios, aumentando considerablemente su capacidad de aplicar sus conocimientos y habilidades. Sin embargo, el 14 % obtuvo su primer empleo remunerado relacionado con su carrera profesional entre 1 a 3 meses posteriores a su egreso, el 20 %, entre 3 a 6 meses, y el 7 %, entre 6 meses y un año. Lo que nos lleva a concluir que es necesario reforzar su trayectoria académica con momentos de práctica que constaten su experiencia frente a escenarios relacionados con su carrera profesional.

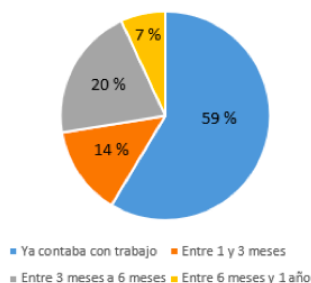


Figura 1. Ítem 1. Fuente: Elaboración propia.

En la figura 2 los resultados arrojaron que el 68 % de los egresados actualmente están desempeñándose en el sector privado, mientras que el 32 % se encuentra en el sector público. Cada uno de estos sectores proporciona experiencias significativas para poner en práctica los conocimientos y adquirir nuevas habilidades relacionadas a la carrera. Con lo anterior, vemos que es necesario integrar en las actividades de evaluación sumativa más escenarios relacionados a los procesos laborales que se enfrentan en el sector privado, con el fin de que los estudiantes se familiaricen con estos y pongan en práctica sus conocimientos, fortaleciendo sus competencias técnicas y habilidades blandas.

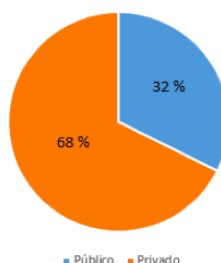


Figura 2. Ítem 2. Fuente: Elaboración propia.

En la figura 3 se expone que los egresados manifiestan un grado de satisfacción en los resultados reflejados; aunque exista una variedad de opiniones se obtuvo que el 47 % concuerda con que sus actividades laborales están totalmente relacionadas con las prácticas y los conocimientos que adquirieron a lo largo de su carrera profesional; mientras que el 26 % menciona que hay bastante relación; sin embargo, el 6 % consideran que los contenidos académicos no se relacionaban con sus empleos. De acuerdo con estos resultados, vemos que más del 73 % está involucrado en su carrera profesional, por lo que les beneficiaría adquirir experiencias previas a su egreso en escenarios similares a los que enfrentarán en el mundo laboral.

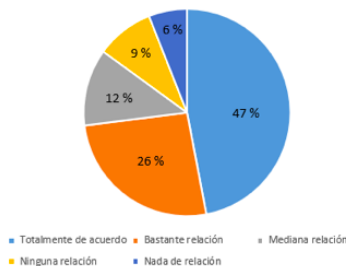


Figura 3. Ítem 3. Fuente: Elaboración propia.

Como puede apreciarse en la figura 4 las competencias que mostraron los mejores resultados al finalizar la carrera profesional fueron el pensamiento crítico con el 25 %, la resolución de problemas complejos con el 21 % y el diseño e implementación de tecnologías y liderazgo con el 14 %. Estas competencias son esenciales para el futuro, ya que permiten a los individuos adaptarse a entornos cambiantes y a enfrentar desafíos, por lo que es necesario reenfocar los escenarios de práctica integrando fases donde se apliquen más de una vez estas competencias y habilidades, favoreciendo su fortalecimiento a través de acciones iterativas.

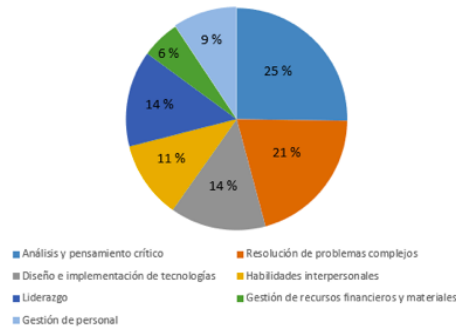


Figura 4. Ítem 4. Fuente: Elaboración propia.

En la figura 5 los resultados arrojaron que el factor que más determinó la posición profesional actual del 81 % de los egresados fue el uso de las TIC para mejorar los procesos productivos. Esto evidencia cómo la relación del uso de las metodologías activas y las TIC han transformado la forma en que las empresas operan y en cómo los profesionales realizan su trabajo, ya que estas herramientas fomentan la comunicación, la colaboración, el acceso a la información, la flexibilidad, la automatización y el aprendizaje continuo en el entorno laboral.

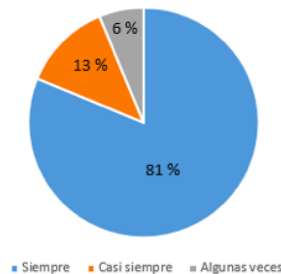


Figura 5. Ítem 5. Fuente: Elaboración propia.

En la figura 6 se presentó que el 88 % de los egresados de la UV CNCI coinciden en que las competencias académicas desempeñadas a lo largo de su carrera profesional estaban relacionadas con la formación profesional, debido a que la Universidad Virtual CNCI cada vez implementa metodologías acordes con las exigencias de las actividades industriales, basadas en el aprendizaje experiencial, la toma de decisiones y el pensamiento crítico.

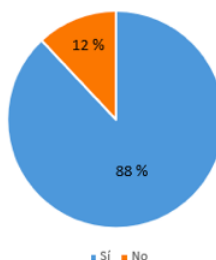


Figura 6. Ítem 6. Fuente: Elaboración propia.

Como se aprecia en la figura 7 se cuestionó sobre la experiencia estudiantil de los egresados con respecto a si los contenidos de las materias que cursaron a lo largo de su carrera estudiantil estaban actualizados con respecto a las necesidades laborales. Los resultados arrojaron que el 50 % estuvo de acuerdo con ello, el 30 % se considera totalmente de acuerdo, y el 17 %, parcialmente de acuerdo. Esto nos lleva a añadir un proceso de verificación de contenidos a través de expertos, con la finalidad de asegurar su actualización y relación con las necesidades del campo laboral.

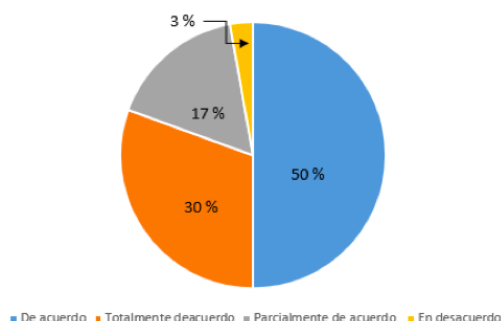


Figura 7. Ítem 7. Fuente: Elaboración propia.

En la figura 8 las actividades y proyectos que se realizan en el ámbito académico son fundamentales para la formación y el desarrollo de habilidades profesionales. Por esa razón, se obtuvo que el 44 % de los egresados están de acuerdo con que los proyectos y actividades fueron útiles para su desempeño laboral. Por otro lado, el 42 % considera que están totalmente de acuerdo, y el 14% parcialmente de acuerdo. Estos resultados son bastante coherentes en cuanto al trabajo realizado en la Universidad Virtual CNCI, debido a que, el uso de actividades y proyectos corresponden a las estadísticas, ya que estas experiencias brindan la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos en situaciones prácticas, fomentando el aprendizaje activo y el pensamiento crítico.

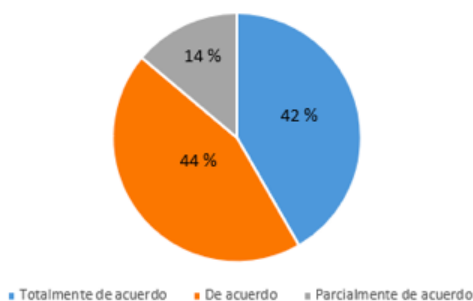


Figura 8. Ítem 8. Fuente: Elaboración propia.

La figura 9 destaca resultados importantes donde los egresados miden el nivel de utilidad e importancia de contar con conocimientos técnicos y habilidades blandas para el desempeño de sus funciones laborales. A continuación, se muestran los porcentajes de las respuestas obtenidas por los egresados, considerando el número 5 como el de mayor importancia. Se obtuvo con mayor puntaje el manejo de las tecnologías de la información, posteriormente, la toma de decisiones, las habilidades interpersonales y de comunicación, siguiendo el pensamiento crítico y la solución de problemas.

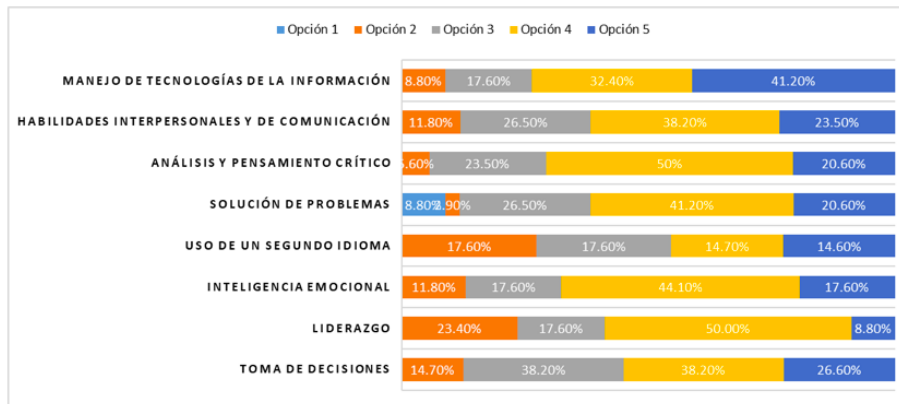


Figura 9. Nivel de utilidad e importancia de contar con conocimientos técnicos y habilidades blandas para el desempeño de sus funciones laborales. Fuente: Elaboración propia.

Con esta información se determina que el aprendizaje experiencial tiene efectos muy positivos en el desarrollo de competencias técnicas y habilidades blandas, a través de los cuales los egresados adquieren un perfil competitivo por sus conocimientos y experiencia adquiridos a través de su formación teórico-práctica, lo que facilita su inserción en el campo laboral. Es por ello que la Universidad Virtual CNCI busca implementar estrategias que conlleven experiencias inmersivas con el fin de fomentar el desarrollo de este tipo de habilidades y competencias que son útiles para los egresados en el ámbito laboral.

5. Conclusiones

En conclusión, la Universidad Virtual CNCI se ha caracterizado por implementar enfoques pedagógicos como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje experiencial desde sus inicios, debido al impacto significativo que genera en los estudiantes, ya que les permite adquirir experiencias previas en escenarios similares a los que enfrentarán en el mundo laboral, donde asumen un papel activo en su propio proceso de aprendizaje.

Recientemente, se han integrado otras metodologías activas que se plasman desde el diseño curricular de los planes de estudio, mediante la realización de ejercicios, proyectos, estudios de caso planteados desde estrategias de simulación, gamificación y aprendizaje cooperativo, las cuales brindan a los estudiantes la oportunidad de desarrollar otras habilidades y competencias que son altamente valoradas en el mundo laboral, como la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la capacidad de adaptarse a situaciones nuevas, esto, de acuerdo con la información manifestada por los estudiantes egresados que formaron parte del cohorte para el desarrollo de esta investigación, con relación a la adquisición de las habilidades blandas, las cuales fueron medidas a través de los resultados estadísticos de las encuestas aplicadas durante la recepción de su título profesional, permitiéndonos medir el desarrollo de habilidades prácticas y transversales que se necesitan al concluir su carrera profesional e insertarse al campo laboral.

Además, al analizar cada uno de los ítems del cuestionario, se logra comprobar la hipótesis del estudio, en la que reconocemos que la experiencia puede ser una fuente de ventaja competitiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, siempre que esté alineada a las motivaciones de los estudiantes. Lo comentado está estrechamente vinculado con el diseño de actividades basadas en metodologías activas contextualizadas a los objetivos de aprendizaje, tomando en cuenta las necesidades e intereses del estudiante, lo que permite una cultura de participación activa y fomenta el desarrollo de habilidades blandas.

Por esa razón, se recomienda desarrollar o replantear las estrategias relacionadas a las metodologías activas que les permitan adquirir habilidades blandas para el desempeño de sus funciones laborales.

A continuación, y con base en los resultados de la investigación, se exponen algunas propuestas para favorecer el desarrollo integral del estudiante para que atienda las nuevas necesidades que se demandan en las actividades industriales:

1. Plantear retos que estén enfocados a situaciones reales, que generen la toma de decisiones, mediante el uso de simuladores.
2. Generar espacios de interacción que favorezcan la discusión, el diálogo, el intercambio de ideas, el juego de roles y la toma de decisiones conjuntas, para potenciar el aprendizaje cooperativo.
3. Integrar la tecnología de manera más efectiva incluyendo plataformas educativas e introduciendo desafíos progresivos de resolución de problemas y alcance de objetivos.
4. Incluir en la interfaz de la plataforma, elementos gamificados que permitan evaluar aprendizajes y competencias adquiridas, por medio del factor recompensa, esto para generar motivación, concentración, esfuerzo, fidelización y otros valores positivos que promuevan el desarrollo de habilidades.
5. Diseñar actividades con las que el estudiante pueda asumir diversos roles en un mismo escenario, además de repetirlos cuantas veces desee. Esto para fortalecer su aprendizaje y potenciar sus habilidades, dándole la seguridad que necesita para desempeñarse en el ámbito profesional.
6. Generar espacios inmersivos que encaminen al estudiante a una situación laboral real, los cuales favorecen el proceso de memorización al brindar un clima positivo a través de las sensaciones que experimentan con el manejo de la realidad virtual.
7. Incluir sesiones de aprendizajes reflexivos en donde puedan analizar y discutir sobre su proceso académico.
8. Elaborar proyectos a través de los cuales puedan plantear procesos de producción o aplicar técnicas o teorías que los lleven a la mejora continua de los procesos de una organización.

Con lo anterior, es menester que las instituciones educativas construyan estas propuestas en conjunto con los docentes, considerando su dominio disciplinar y la parte aplicativa de este, además de ser los guías que conducen al conocimiento. Por lo que es necesario considerar procesos de capacitación y actualización docente, de manera que puedan empoderar su proceso de enseñanza, no solo con el desarrollo de las estrategias para evaluar los conocimientos técnicos y las habilidades blandas, sino para brindar apoyo adecuado a los estudiantes en la resolución de dudas, orientándolos en su avance, evaluando y retroalimentando su saber, claves en el desarrollo de sus competencias indispensables para el desempeño académico y laboral.

Cómo citar este artículo / How to cite this paper

Martínez Presas, A. A.; Vázquez Acuña, A. N.; Garza Rodríguez, L. P. (2023). Metodologías activas para el desarrollo de competencias 2030. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 3(1), 35-47. (www.businesssimulationjournal.com)

Referencias

- Baena, V. (2019). El aprendizaje experiencial como metodología docente: buenas prácticas (II). Narcea Ediciones.
- Biggs, J. (2006). Calidad del aprendizaje universitario. Narcea.
- Buzón, O. (2021). Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI. Dykinson.
- Cáceres, M.; López, J. (2021). Análisis sobre metodologías activas y TIC, para la enseñanza y el aprendizaje. 1. Dykinson.
- Coicaud, S. (2008). El docente investigador: la investigación y su enseñanza en las universidades. Miño y Dávila Editores.
- Cuero, Y.; Amado, M.; Álvarez-Suescún, I. (2022). Aprendizaje experiencial: prácticas y herramientas en escuelas de administración y de negocios (II). Editorial Universidad del Rosario.
- Cuevas, N.; Cívico, A.; Gabarda, V.; Colomo, E. (2021). Percepción del alumnado sobre la gamificación en la educación superior. REIDOCREA, 10(16), 1-12.
- Díaz Barriga, F. (2005). Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. McGraw Hill.
- González, N.; Martínez P. (2020). Relevancia de las competencias transversales en el desarrollo profesional del graduado. Percepción del estudiante. Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado, 24(2), 388-413.

Martínez Presas, A. A.; Vázquez Acuña, A. N.; Garza Rodríguez, L. P. (2023). Metodologías activas para el desarrollo de competencias 2030. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 3(1), 35-47.



- Labrador, M.; Andreu, M. (2008). Metodologías activas. Ediciones Universidad Politécnica de Valencia. (<https://es.scribd.com/document/490288602/Andreu-Labrador12008-Libro-Metodologias-Activas>).
- Porlán, R. (2018). Enseñanza universitaria: cómo mejorarla. Ediciones Morata.
- Raposo-Rivas, M.; Cebrián de la Serna, M. (Coord.) (2020). Tecnologías para la formación de educadores en la sociedad del conocimiento. Difusora Larousse - Ediciones Pirámide.
- Reyes, M.; Sánchez, M.; Adelantado, M. (2021). Tecnologías de la información y la comunicación y gamificación en Educación Superior influencia en el aprendizaje de los hábitos saludables. Revista Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI, 267-287.
- Rué, J. (2016). Enseñar en la universidad: el EEES como reto para la educación superior. Narcea Ediciones.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). (1998). La Educación Superior en el siglo XXI, visión y acción: informe final. (https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000116345_spa).
- Vázquez, B.; Pleguezuelos, C.; Mora, M. (2017). Debate como metodología activa: una experiencia en Educación Superior. Revista Universidad y Sociedad, 9(2).