Impacto de *Soft Skills* a través de una enseñanza híbrida

Proyecto terminal para obtener el grado de

Maestría en Tecnología Educativa

Presenta

Mariana De la Mora Figueroa, matrícula A01686046 y CVU 1039863

Asesor titular:

Dra. Monserrat Santillán Rosas

Asesor tutor:

Dr. Javier Hernández Raygoza

Guadalajara, Jalisco

2 de octubre 2022

Dedicatorias

Quiero agradecer a Dios por darme las habilidades para permitirme alcanzar esta nueva meta profesional en mi vida.

Agradezco a mi esposo por su apoyo incondicional y por darme ánimos para alcanzar todos los proyectos que me proponga.

Por último, agradezco a mi familia y a cada uno de mis amigos por sus ánimos y apoyo en este proceso.

Agradecimientos

Agradezco a la Dra. Monserrat Santillán Rosas y al Dr. Javier Hernández Raygoza por todo el apoyo, seguimiento y retroalimentación que recibí de ellos desde el inicio de este proyecto.

Agradezco a mi colega Mónica Camargo Martínez por todas las sugerencias y apoyo incondicional para desarrollar de manera formal una investigación acerca del desarrollo de Soft Skills en alumnos universitarios.

Le agradezco también a la Mtra. Alejandra Calderón Swain por impulsar esta investigación al permitirme aplicarla dentro de su asignatura. Por último, agradezco a la Lic. Leticia Arrezola García por apoyarme en seguir creciendo profesionalmente.

Resumen

La pandemia causada por el COVID - 19 impactó en el ámbito educativo, puesto que la mayoría de los centros educativos tuvieron que cerrar sus puertas y adaptar su sistema de enseñanza a una modalidad completamente virtual. Esto ajuste de modalidad se implementó como respuesta emergente a la única alternativa para continuar con la formación educativa de los estudiantes. Esta investigación presenta un análisis de la importancia de desarrollar Soft Skills en alumnos universitarios bajo una modalidad de aprendizaje híbrida. Estas habilidades afectan la manera en la que se interactúa con las personas, facilitan el desarrollo de la personalidad y, por tanto, favorecen la empleabilidad.

Este proyecto se implementó en la Universidad Panamericana campus Guadalajara. El objetivo general fue proporcionar estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills en las alumnas que cursaron el Taller de Aplicaciones de Informática II. La aplicación de estas estrategias permitió confirmar que las habilidades de liderazgo, gestión de tiempo, creatividad y autorregulación fomentan la autonomía del alumno para lograr que se comprometa con su aprendizaje. Los hallazgos de esta investigación dan cuenta que las Soft Skills se consideraron relevantes en el proceso de formación integral de los estudiantes. Se determinó la importancia que los docentes desarrollen este tipo de habilidades de manera personal para impactar, a través del ejemplo y de estrategias pedagógicas intencionadas, el desarrollo de Soft Skills en sus estudiantes.

Índice

Capítulo I. Planteamiento del problema generador del proyecto 9
1.1 Antecedentes del problema 9
1.2 Diagnóstico 12
1.2.1 Descripción de la problemática. 12
1.2.2 Herramientas metodológicas utilizadas en el diagnóstico 13
1.2.3. Resultados de diagnóstico 14
1.3. Justificación de la intervención 20
Capítulo II. Marco teórico 21
2.1 Definición y características de Soft Skills 21
2.2 Educación virtual e híbrida durante la pandemia del COVID – 19 24
2.3 Definición y características de la Generación Z 26
2.4 Investigaciones relacionadas 27
Capítulo III. Diseño del proyecto de intervención 33
3.1. Objetivo general 33
3.1.1 Objetivos específicos 33
3.2. Metas e indicadores de logro 34
3.3 Programación de actividades y tareas 36
3.4 Los recursos del proyecto 38
3.4.1 Recursos humanos 38
3.4.2 Recursos materiales 39
3.5 Sostenibilidad del proyecto 40
3.6 Entrega de resultados a tu comunidad 41
Capítulo IV. Presentación, interpretación y análisis de los resultados de las estrategias del proyecto de mejora 43
4.1 Resultados del proyecto de intervención 43
4.2 Análisis e interpretación de resultados 45
4.2.1 Resultados obtenidos del desarrollo de la Soft Skill de liderazgo 45
4.2.2 Resultados obtenidos del desarrollo de la Soft Skill de gestión de tiempo 47

4.2.3 Resultados obtenidos del desarrollo de la Soft Skill de creatividad 49
4.2.4 Resultados obtenidos del desarrollo de la Soft Skill de autorregulación 51
4.3 Fortalezas de la intervención 53
4.4 Debilidades de la intervención 53
4.4 Recomendaciones a partir de las evidencias 54
Capítulo V. Conclusiones 55
4.1 Conclusiones generales y particulares 55
5.1.1 Conclusiones generales 55
5.1.2 Conclusiones particulares 57
5.2 Entrega de resultados a la comunidad 57
5.3 Recomendaciones finales 58
Referencias 61
Apéndice 1 63
Apéndice 2 77
Apéndice 3 78
Apéndice 4 81
Apéndice 5 82
Apéndice 6 83
Currículum Vitae 84

Índice de tablas

Tabla 1. Caracterización de los encuestados 14
Tabla 2. Metas e indicadores de logro 35
Tabla 3. Programación de actividades y tareas 36
Tabla 4. Recursos financieros y costos de la implementación del proyecto 40
Tabla 5. Alcance de objetivos y metas 44

Índice de figuras

Figura 1. Nivel de percepción del alumno sobre su dominio de la autorregulación.. 15

Figura 2. Nivel de percepción del profesor sobre el dominio del alumno de la autorregulación 16

Figura 3. Nivel de percepción del alumno sobre su dominio del aprendizaje 16

Figura 4. Nivel de percepción del profesor sobre el dominio del alumno del aprendizaje 17

Figura 5. Nivel de percepción del alumno sobre su dominio del balance de vida.. 17

Figura 6. Nivel de percepción del profesor sobre el dominio del alumno del balance de vida..... 18

Figura 7. Nivel de percepción del alumno sobre las tres Soft Skills más desarrolladas por sus profesores. 19

Figura 8. Nivel de percepción del profesor sobre las tres Soft Skills más desarrolladas en sus clases. 19

Figura 9. Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de liderazgo previo a la intervención. 45

Figura 10. Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de liderazgo posterior a la intervención. 46

Figura 11. Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de gestión de tiempo previo a la intervención 47

Figura 12. Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de gestión de tiempo posterior a la intervención. 48

Figura 13. Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de creatividad previa a la intervención 49

Figura 14. Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de creatividad posterior a la intervención.. 50

Figura 15. Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de autorregulación previa a la intervención. 51

Figura 16. Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de autorregulación posterior a la intervención 52

Capítulo I. Planteamiento del problema generador del proyecto

Este capítulo está conformado por distintos apartados. En primer lugar, se presentan los antecedentes del problema detectado. Se habla del impacto de la pandemia global causada por el COVID – 19 en el sector educativo, y se ubica este problema en las dimensiones sociales, económicas y culturales, así como también se describe el contexto internacional y nacional de esta problemática, en donde se presenta la educación a distancia como alternativa a la imposibilidad de las universidades por recibir en sus aulas a sus estudiantes. A partir del ajuste emergente que tuvo que hacer el sector educativo en su modalidad de enseñanza, interesa conocer el impacto de Soft Skills que estudiantes universitarios han desarrollado durante la pandemia bajo una modalidad de enseñanza híbrida.

1.1 Antecedentes del problema

Como antecedente del problema generador del proyecto de intervención está la transformación digital en las profesiones, en donde la tecnología puede apoyar a los estudiantes a desarrollar competencias que se requieren en el ámbito laboral (Schneider et al., 2020). El siglo XXI trae consigo la necesidad de desarrollar competencias que hagan a la persona más eficiente en el ámbito laboral, es decir, *Soft Skills* "competencias personales que afectan la forma en que se interactúa con las personas, incluyen aspectos como la comunicación, la escucha, la negociación, el trabajo en equipo, el liderazgo, la ética, el compromiso" (García et al., 2016, p.2).

Los expertos coinciden en la importancia de desarrollar Soft Skills durante la formación del estudiante, porque contribuyen al desempeño efectivo en el ámbito académico, y especialmente, en el ámbito laboral, ya que es un elemento de adaptación que permite a la persona seguir aprendiendo durante toda su vida (Ruiz et al., 2017).

Respecto a la dimensión social, económica y cultural de esta problemática, es importante mencionar que a partir de la pandemia causada por el COVID - 19 originado en China en la ciudad de Wuhan, se tomaron medidas emergentes para cuidar la salud de

los ciudadanos. En el sector educativo tuvo un gran impacto puesto que la mayoría de los centros educativos tuvieron que cerrar sus puertas y adaptar su sistema de enseñanza a una modalidad completamente virtual (Gellibert & Zapata, 2020).

En cuanto al contexto económico y social, de acuerdo a la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH), implementada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en el país únicamente el 56.4 % de las viviendas cuentan con internet, el 44.3% dispone de una computadora y, de este último, únicamente el 44.6 % la utiliza para fines escolares (Sosa, 2020). El 22 % de los docentes en México considera la falta de financiamiento y acceso a nuevas tecnologías como los principales retos enfrentados durante esta pandemia (Montero et al., 2020).

El impacto de la pandemia global causada por el COVID – 19 es una situación mundial en la que se enfrentan retos que nos obligan a cambiar los modelos, si bien educativos, también económicos y sociales, de ahí la solución emergente de ajustar el modelo educativo a un modelo virtual o híbrido. Esta situación ha llevado a los gobiernos del mundo a tomar las recomendaciones de la OMS, publicadas el 11 de marzo de 2020, lo que resultó en la suspensión de actividades escolares presenciales. En México, más de 30 millones de estudiantes y dos millones de docentes enfrentan esta situación (Baptista et al., 2020).

Respecto al contexto educativo nacional de los estudiantes universitarios, Baptista et al., (2020), afirman que la educación a distancia resulta una alternativa a la imposibilidad de las universidades por recibir en sus aulas a sus estudiantes, sin embargo, no es la forma de educación elegida por los estudiantes. La educación a distancia en el contexto que se vive durante el año 2020 por la pandemia ocasionada por el COVID-19 no es una opción, sino la única forma de educación viable para continuar los estudios en todos los niveles escolares.

La modalidad de enseñanza virtual presenta un reto muy evidente que se asocia con las diferencias geográfico-educativas. Según Baptista et al. (2020), el sistema

educativo no está realmente preparado para la educación a distancia; los alumnos tampoco tienen la suficiente autonomía y responsabilidad en su propio aprendizaje, por lo que promover el desarrollo de Soft Skills quizá pueda ayudar a darle autonomía al alumno para que se comprometa con su aprendizaje, haciéndolo constructor de su propio conocimiento. El papel del docente en esta formación de Soft Skills, es ser líder pedagógico capaz de aplicar estrategias pedagógicas intencionadas que promuevan estas habilidades.

Esta investigación busca conocer el impacto de las Soft Skills que universitarios han desarrollado durante la pandemia bajo una modalidad de enseñanza híbrida, entendida esta modalidad educativa como el enfoque innovador de la pedagogía de la enseñanza entre el aprendizaje electrónico y la enseñanza presencial (Campos et al., 2021). La institución a la que pertenecen los alumnos universitarios que participan en esta investigación es del sector privado, iniciada en el año de 1981 en las instalaciones actuales de la calle Álvaro del Portillo #49 Colonia Ciudad Granja, Zapopan, Jalisco. Esta institución cuenta con una población 3,841 alumnos de nivel licenciatura, cuya misión es "Educar personas que busquen la verdad y se comprometan con ella, promoviendo el humanismo cristiano que contribuya a la construcción de un mundo mejor" (Panamericana, 2021, p.1).

Esta institución adoptó un sistema de clases a distancia haciendo uso de la Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), utilizando Moodle como plataforma educativa y Zoom como salas de reunión virtual para transmitir clases en vivo. Su metodología antes de la pandemia, era completamente presencial, por lo que este cambio implicó un reto tanto para profesores como para los alumnos, ya que no estaban familiarizados con esta metodología. Es por esto que interesa conocer el impacto que ha tenido este cambio en el desarrollo de competencias Soft Skills en los estudiantes.

Los alumnos universitarios que forman parte de esta investigación pertenecen a la Generación Z (nacidos de 1994 a 2010). Según Tulgan (2015), los datos apuntan a una

disminución constante de las Soft Skills de los jóvenes en el lugar de trabajo desde la Generación X (nacidos entre 1965 y 1981), a la Generación Y (nacidas entre 1982 y 1994), y a la Generación Z. Los jóvenes de hoy son cada vez más propensos a tener debilidades notables en Soft Skills. Los alumnos que forman parte de esta generación no pueden comprender hasta qué punto el dominio de las habilidades interpersonales podría aumentar su valor como empleados y por lo general, no pueden dominar las Soft Skills esenciales por falta de práctica.

1.2 Diagnóstico

1.2.1 Descripción de la problemática.

Para Siddiky (2020), el desarrollo de diversas Soft Skills entre los estudiantes refuerza el desarrollo de sus capacidades humanas y diversos rasgos de personalidad. Por lo tanto, desarrollar este tipo de habilidades facilita el crecimiento personal y empleabilidad de los estudiantes. Además, su desarrollo contribuye a la formación de capital social entre los estudiantes.

Debido al cambio emergente de modalidad educativa causada por la pandemia del COVID-19, la forma en la que se presenta el problema en la institución evaluada es la autopercepción de los estudiantes sobre su nivel de domino de Soft Skills en la nueva modalidad de enseñanza. Esta modalidad se adoptó de manera emergente a partir de marzo 2020. Se pretende conocer el estado de desarrollo de estas habilidades en los alumnos universitarios, bajo una modalidad virtual en contraste con una modalidad presencial, así como también hacer una comparativa con la percepción que tienen los profesores sobre el desarrollo de las Soft Skills en sus alumnos.

Se eligieron 11 Soft Skills para ser evaluadas a través del instrumento de medición, ya que estas habilidades se pueden valorar fácilmente en una modalidad de aprendizaje híbrida.

Haselberger et al., (2012) define estas habilidades de la siguiente manera:

Trabajo en equipo: habilidad para resolver conflictos, negociar y tomar decisiones con compañeros de equipo.

Networking y comunicación: habilidad para establecer relaciones interpersonales.

Liderazgo: habilidad para tomar la iniciativa, llevar a cabo un plan y estrategia de trabajo.

Gestión del tiempo: habilidad para entregar en tiempo y forma tareas asignadas.

Autorregulación: habilidad para hacer actividades con calidad y en un periodo de tiempo determinado.

Creatividad: habilidad para responder de manera creativa o diferente ante situaciones nuevas.

Flexibilidad y adaptación: habilidad para adaptarse a los recursos o apoyos, aún con las complicaciones, desajustes y fallas que puedan suceder.

Orientación al logro de resultados: habilidad para trazar metas y objetivos.

Aprendizaje: habilidad para desarrollar estrategias de aprendizaje.

Integridad académica: habilidad para reconocer los derechos de autor de la información que se consulta.

Balance de vida: habilidad para establecer un equilibrio en los tiempos asignados al estudio, clases y vida personal.

1.2.2 Herramientas metodológicas utilizadas en el diagnóstico

Se aplicó un cuestionario anónimo de una pregunta de contexto, 11 preguntas referentes a conocer el desarrollo de Soft Skills y dos preguntas de percepción, mismas que fueron creadas utilizando la herramienta de Formularios de Google.

El cuestionario se envió por medio del correo electrónico institucional a profesores y alumnos de las distintas Escuelas y Facultades de la Universidad Panamericana campus Guadalajara. Para conocer la percepción de los alumnos sobre su propio desarrollo de Soft Skills se diseñó este instrumento diagnóstico (Apéndice 1).

Para el diseño y estructura de este cuestionario se tomó como referencia la literatura, específicamente la propuesta para evaluar las competencias digitales en los estudiantes de Posgrado que utilizan la Plataforma Moodle (Veytia, 2015), así como también se consideraron los lineamientos para el diseño de situaciones de aprendizaje apoyando el logro de Soft Skills (Haselberger et al., 2012).

1.2.3. Resultados de diagnóstico

Para definir el estado inicial de la problemática se presentan los resultados del diagnóstico:

Como se muestra en la tabla 1, sobresale la Escuela de Empresariales como aquella que tuvo mayor participación de profesores y alumnos en dar respuesta al instrumento diagnóstico.

Tabla 1

Caracterización de los encuestados

		Cantidad	Porcentaje
Perfil	Estudiantes	263	96%
	Profesores	11	4%
Área académica alumnos	Empresariales	71	27%
	Ingeniería	66	25.1%
	ESDAI	63	24%
	Derecho	23	8.7%
	Comunicación	17	6.5%
	Pedagogía	16	6.1%
	Otro	7	2.6%
Área académica profesores	Empresariales	2	18.2%
	Derecho	2	18.2%
	Comunicación	2	18.2%
	ESDAI	1	9.1%
	Humanidades	1	9.1%
	Ingeniería	1	9.1%
	Pedagogía	1	9.1%
	Vida Universitaria	1	9.1%

Fuente: creación propia

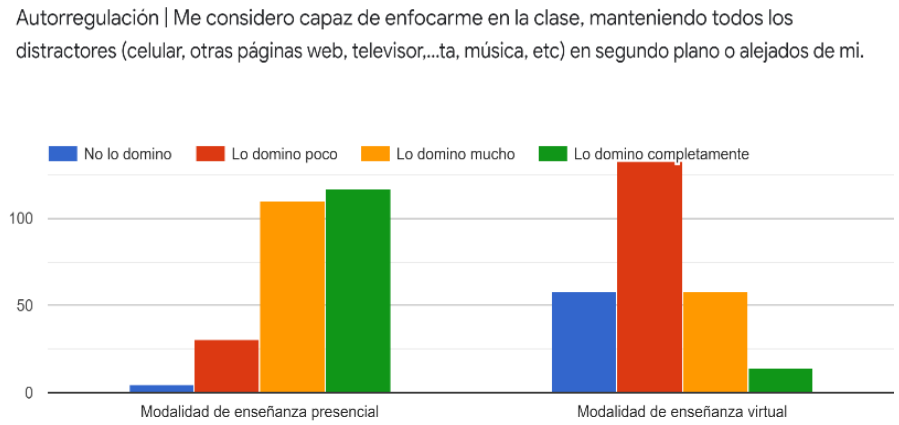
Respecto a la diferencia de percepciones de desarrollo de Soft Skills en los alumnos, se eligieron 3 habilidades que muestran una diferencia significativa entre la percepción que tiene el alumno sobre su propio desarrollo con la que tiene el profesor: autorregulación, aprendizaje y balance de vida.

Al realizar el análisis de la comparativa sobre la percepción que tienen los alumnos y profesores respecto al desarrollo de la Soft Skill de autorregulación (figura 1 y 2) se encuentra que un 44% de los alumnos encuestados (117 alumnos), consideran que tienen un dominio completo de esta habilidad en una modalidad de enseñanza presencial. Estos resultados contrastan con el 1% de los alumnos encuestados (4 alumnos), que consideran que tienen un dominio completo de esta habilidad en una modalidad de enseñanza virtual.

Adicional se puede evidenciar la percepción de los profesores sobre el desarrollo de la autorregulación en alumnos, en donde sólo un 9% de los profesores encuestados (1 profesor), considera que los alumnos tienen un dominio completo de la autorregulación en una modalidad de enseñanza presencial. Este resultado contrasta con el 0% (ningún profesor), que considera que los alumnos dominan completamente esta habilidad en una modalidad de enseñanza virtual.

Figura 1.

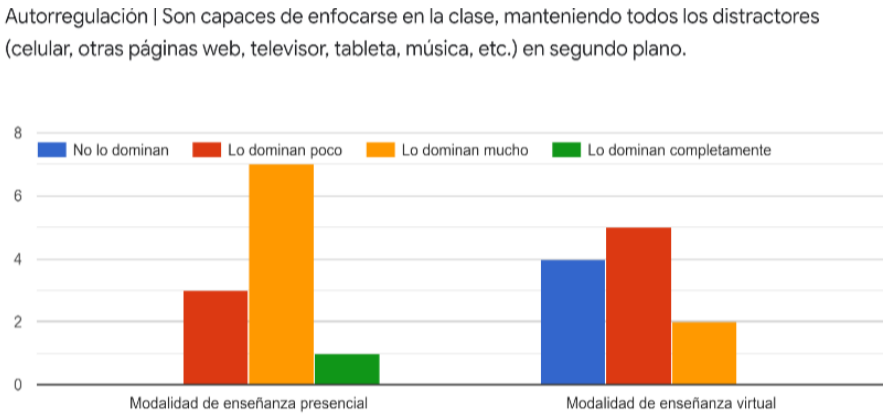
Nivel de percepción del alumno sobre su dominio de la autorregulación.



Datos recabados por el autor.

Figura 2.

Nivel de percepción del profesor sobre el dominio del alumno de la autorregulación.



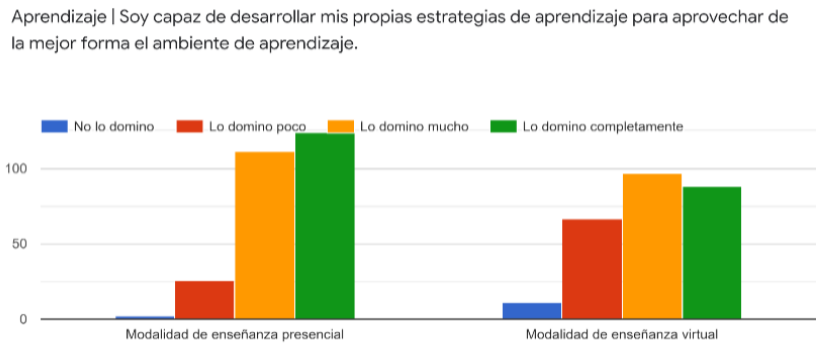
Datos recabados por el autor.

El análisis de la comparativa sobre la percepción que tienen los alumnos y profesores respecto al desarrollo de la Soft Skill de aprendizaje (figura 3 y 4), se encuentra que un 47% de los alumnos encuestados (124 alumnos), consideran que tienen un dominio completo de esta habilidad en una modalidad de enseñanza presencial. Este resultado contrasta con el 18% de profesores encuestados (2 profesores), que consideran que los alumnos tienen un dominio completo de esta habilidad en una modalidad de enseñanza presencial.

Se identifica que solamente el 33% de los alumnos encuestados (88 alumnos) consideran que tienen un dominio completo de esta habilidad en una modalidad de enseñanza virtual, lo que contrasta con el 0% de profesores encuestados (0 profesores), que consideran que los alumnos tienen un dominio completo de esta habilidad en una modalidad de enseñanza virtual.

Figura 3.

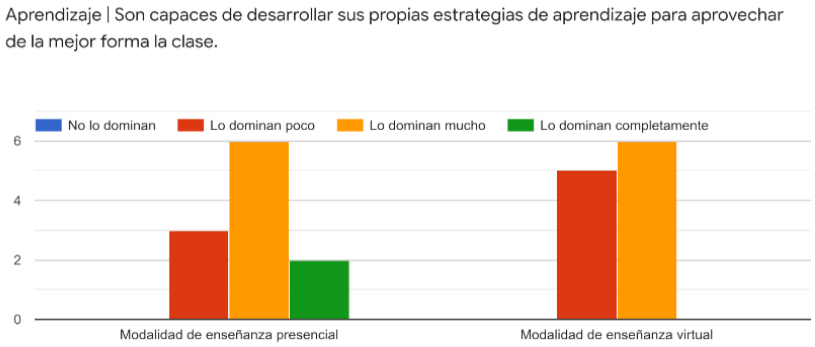
Nivel de percepción del alumno sobre su dominio del aprendizaje



Datos recabados por el autor.

Figura 4.

Nivel de percepción del profesor sobre el dominio del alumno del aprendizaje.

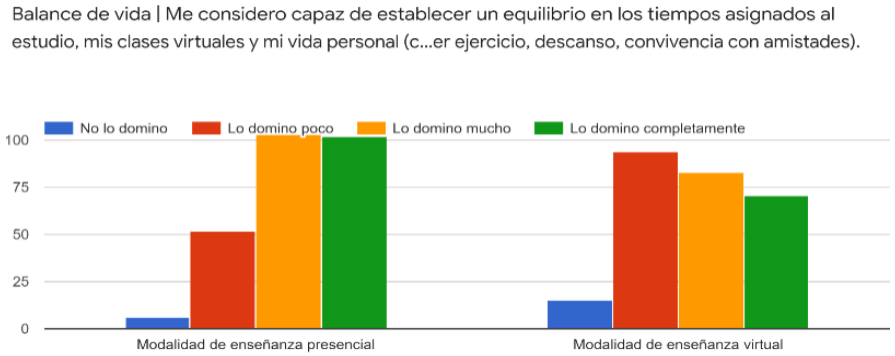


Datos recabados por el autor.

El análisis de la comparativa sobre la percepción que tienen los alumnos y profesores respecto al desarrollo de la Soft Skill de balance de vida (figura 5 y 6), se encuentra que un 43% de los alumnos encuestados (102 alumnos), consideran que tienen un dominio completo de esta habilidad en una modalidad de enseñanza presencial, lo que contrasta con el 9% de profesores encuestados (1 profesor), que considera que los alumnos tienen un dominio completo de esta habilidad en una modalidad de enseñanza presencial. Se identifica que solamente el 26% de los alumnos encuestados (71 alumnos), consideran que tiene un dominio completo de esta habilidad en una modalidad de enseñanza virtual, lo que contrasta con el 9% de profesores encuestados (1 profesor), que consideran que los alumnos tienen un dominio completo de esta habilidad en una modalidad de enseñanza virtual.

Figura 5.

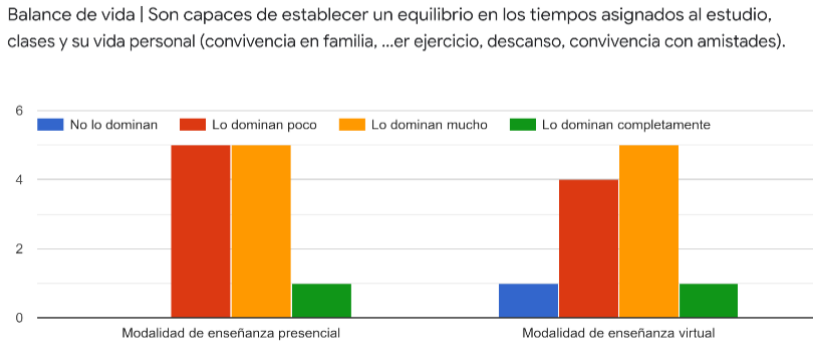
Nivel de percepción del alumno sobre su dominio del balance de vida.



Datos recabados por el autor.

Figura 6.

Nivel de percepción del profesor sobre el dominio del alumno del balance de vida.



Datos recabados por el autor.

Respecto a la percepción que tienen los alumnos y profesores sobre las tres Soft Skills más desarrolladas por los profesores en clase (figura 7 y 8). Se encuentra que un 52% de los alumnos encuestados (137 alumnos), consideran que es el trabajo en equipo, un 40% de los alumnos encuestados (107 alumnos), consideran que es la gestión del tiempo y un 37% de los alumnos encuestados (99 alumnos), consideran que el aprendizaje es una de las tres habilidades más desarrolladas por los profesores en un ambiente de aprendizaje híbrido. Por su parte el 54% de profesores encuestados (6 profesores), coinciden que es el trabajo en equipo, el 36% de profesores encuestados (4 profesores), consideran que es la gestión de tiempo y el 36% de profesores encuestados (4 profesores), consideran que la flexibilidad y le adaptación al cambio, son tres de las habilidades más desarrolladas por los profesores en clases híbridas.

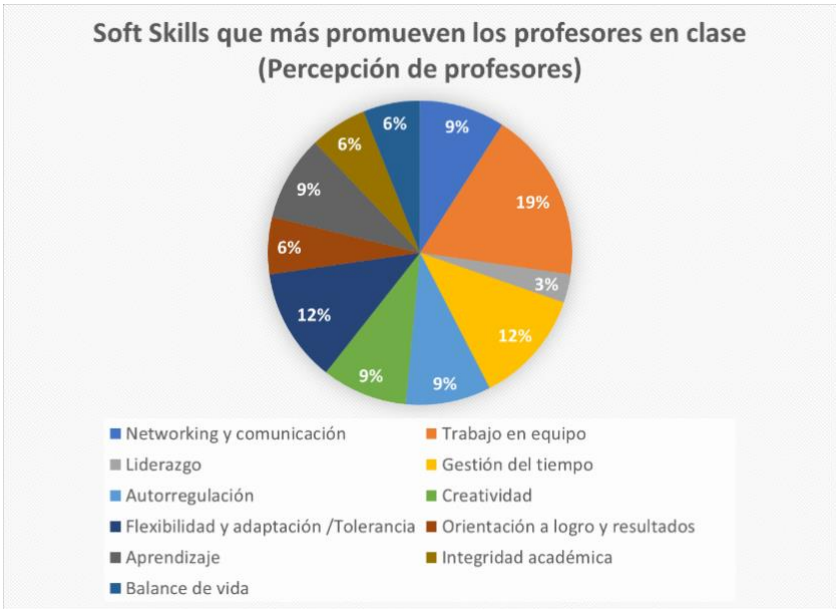
Figura 7.

Nivel de percepción del alumno sobre las tres Soft Skills más desarrolladas por sus profesores.

Datos recabados por el autor.

Figura 8.

Nivel de percepción del profesor sobre las tres Soft Skills más desarrolladas en sus clases.



Datos recabados por el autor.

1.3. Justificación de la intervención

La propuesta de solución a esta problemática es fomentar la autonomía del alumno para que se comprometa con su aprendizaje a través de la práctica de Soft Skills, en donde el profesor sea un líder pedagógico capaz de generar actividades que promuevan estas habilidades en ambientes híbridos de aprendizaje. Es evidente el hallazgo de esta investigación, ya que existe una diferencia entre la percepción del alumno y del profesor respecto al desarrollo de Soft Skills en ambientes híbridos de enseñanza.

Los motivos por los cuales se considera relevante reforzar el conocimiento y desarrollo de Soft Skills en alumnos universitarios es hacer intencional el proceso de desarrollo de estas habilidades. Esto se plantea con la intención de fortalecer en el alumno el desarrollo de sus capacidades humanas, de sus rasgos de personalidad, la manera en la que se relaciona con otros y su empleabilidad.

La problemática concreta a intervenir es que a partir de los resultados del diagnóstico se trabaje con un grupo de control, en donde se pretende implementar estrategias pedagógicas intencionadas donde se desarrollen Soft Skills a través de una modalidad híbrida de enseñanza, aplicando un diagnóstico previo a la intervención, y un segundo diagnóstico posterior a la intervención. Este proceso tiene la intención de evaluar si efectivamente la formación intencionada de Soft Skills a través de estrategias pedagógicas suma o no al desarrollo estas habilidades en ambientes híbridos de enseñanza.

La magnitud de este proyecto es trabajar con un grupo de 27 alumnos. En cuanto a la naturaleza del proyecto se pretende revisar fechas de aplicación del proyecto de intervención para concretar la aplicación de las estrategias pedagógicas para el desarrollo de Soft Skills. En caso de que no se realizara esta intervención, no se podría evidenciar el desarrollo intencionado de este tipo de habilidades, así como la eficiencia de las estrategias pedagógicas para desarrollar Soft Skills en entornos de aprendizaje híbridos.

Capítulo II. Marco teórico

El presente capítulo tiene como objetivo presentar el marco teórico de esta investigación, se definen de manera conceptual los elementos relacionados con la problemática que da pie a este proyecto de intervención, Soft Skills, enseñanza virtual e híbrida y Generación Z. Se documenta la investigación más reciente de temas relacionados con el objetivo de este proyecto de intervención. De manera específica, en los primeros tres apartados se presenta la definición de los conceptos básicos de la problemática con la ayuda de distintos autores. En el cuarto apartado se presentan los resultados de 10 investigaciones recientes sobre la problemática que da pie al proyecto de investigación.

2.1 Definición y características de Soft Skills

Según Bastos et al. (2019), las competencias transversales se consideran como un conjunto: personales e interpersonales, generalmente denominadas Soft Skills, pero también como habilidades técnicas que son importantes para el desempeño del puesto de trabajo en múltiples profesiones, independientemente de la materia académica. Aunque las instituciones de educación superior ya son conscientes de la importancia de desarrollar Soft Skills entre sus estudiantes, una minoría de instituciones tiene prácticas formales como unidades curriculares integradas en los planes de estudio oficiales para alcanzar este objetivo.

En este sentido Almerich et al. (2020), define a las Soft Skills como el conjunto de los conocimientos y las habilidades que el alumnado es capaz de aplicar para realizar tareas académicas y que serán aplicables al mundo laboral, entre ellas se encuentran la resolución de problemas, la creatividad, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, las habilidades interpersonales o las competencias en Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Por su parte García et al. (2016), definen las Soft Skills como competencias personales que influyen en la forma en que interactuamos con las personas como la comunicación, la escucha y la negociación, así como el trabajo en equipo, el liderazgo y la planificación, la reflexión y el pensamiento crítico, la ética y el compromiso. Es importante mencionar que mientras los académicos se centran en aquellas competencias relacionadas con el proceso de aprendizaje como el análisis, la resolución de problemas y la investigación, los empleadores se centran en las capacidades relacionadas con la autonomía, el uso eficiente del tiempo, la redacción de documentos y el uso de la tecnología. Para efectos de esta investigación esta definición de Soft Skills es la que se tendrá como referencia.

Haselberger et al. (2012), propone cuáles son las habilidades que forman parte de las Soft Skills, así como también los factores necesarios para desarrollar estas habilidades en contextos educativos:

1. Networking.
   Para desarrollar esta habilidad se requiere de establecer relaciones interpersonales entre compañeros, así como buscar la manera de mantener y cuidar dichas relaciones.

2. Comunicación.
   Para desarrollar esta habilidad se requiere de comunicarse con otras personas de manera clara, escuchar la opinión de otros, compartir opiniones con plena confianza, presentar información de forma organizada y concisa, así como también demostrar habilidad para persuadir a otros.

3. Trabajo en equipo.
   Para desarrollar esta habilidad se requiere de resolver conflictos y tomar decisiones con compañeros de equipo, autoevaluar el desempeño, involucrar a compañeros para lograr los objetivos que plantea el profesor, comprender cómo colaborar con otros,

aplicar el concepto de manejo de conflictos para resolver problemas, así como demostrar la capacidad para proporcionar comentarios constructivos.

4. Liderazgo.
   Para propiciar el desarrollo de esta habilidad se requiere de tomar la iniciativa, influir en los compañeros de equipo, inspirar y empoderar a otros evaluando, analizando y proporcionando retroalimentación a los miembros del equipo, así como también demostrar capacidad para gestionar cambios.

5. Gestión del tiempo.
   Para desarrollar esta habilidad se requiere de administrar el tiempo y los recursos con los se cuenta para trabajar, colaborar eficazmente en los trabajos en equipo, aplicar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en proyectos virtuales, así como evaluar el desempeño propio y el de compañeros de manera objetiva.

6. Autorregulación.
   Para desarrollar esta habilidad se requiere utilizar la información relevante para facilitar la elección de la mejor alternativa, consultando las fuentes más adecuadas, verificando e implementando esa alternativa.

7. Creatividad.
   Los factores que favorecen esta habilidad son encontrar una mejor manera de entregar los proyectos solicitados, responder de manera creativa ante los problemas y fomentar en equipos de trabajo la creatividad e innovación.

8. Flexibilidad y adaptación
   Los factores que favorecen esta habilidad son identificar cambios en el entorno, identificar objetivos y determinar cómo deben adaptarse al cambio.

9. Orientación al logro de resultados.

   Para desarrollar esta habilidad se requiere de optimizar la gestión del tiempo, priorizando las actividades futuras y utilizar herramientas o técnicas que faciliten su desarrollo, identificar los procesos esenciales para alcanzar objetivos, mantener siempre unido a los equipos de trabajo y, por último, hacer los ajustes necesarios en el equipo con la intención de alcanzar resultados.

10. Aprendizaje.

    Los factores que favorecen el aprendizaje son responder de manera positiva al cambio buscando apoyo de compañeros, planificar de manera ordenada las clases en calendarios digitales, así como conocer la manera de aprender a través de estrategias.

11. Integridad académica.

    Los factores que favorecen la integridad son reconocer los derechos de autor en tareas y trabajos académicos, citar de manera apropiada el material que se utiliza en clases y utilizar fuentes legalmente disponibles como referencias en trabajos de investigación.

12. Balance de vida.

    Los factores que favorecen esta habilidad son establecer un equilibrio en los tiempos asignados al estudio, clases virtuales y vida personal, así como planificar el tiempo para poder atender la vida académica y la vida personal.

2.2 Educación virtual e híbrida durante la pandemia del COVID – 19

Por este contexto de pandemia mundial generada por el COVID-19 y su consecuente distanciamiento social, no hay otra opción distinta que adaptarse a la educación virtual para darle consecución a los procesos educativos. Es de especial relevancia el hecho de que los docentes tengan competencias digitales para el manejo de

recursos que sean útiles en sus clases y de provecho para los estudiantes (Martínez & Garcés, 2020).

Por su parte Hadiyanto et al. (2021), se refiere al aprendizaje híbrido como una combinación de las mejores características relacionadas con las clases presenciales y lecciones en línea. Las reuniones de estudio interactivas se ejecutan para los estudiantes en el aula, mientras que las sesiones virtuales llenas de materiales ricos en multimedia son accesibles para los estudiantes en cualquier momento y lugar mediante el uso de internet. Los objetivos de estas actividades incluyen proporcionar diferentes modos de entrega de contenidos para fomentar la interacción de los estudiantes, la promoción de la adquisición de conocimientos y habilidades a través de las aulas, y la continuación de los procesos de aprendizaje por vía electrónica.

Para Schneider et al. (2020), la etapa de cuarentena y el aislamiento social ocasionada por el COVID - 19, trae consigo preocupaciones y ansiedades, incertidumbre económica e incertidumbre profesional, en donde las Soft Skills son particularmente importantes. De manera específica, la cuestión de la enseñanza a distancia plantea retos tanto para los profesores como para los estudiantes, ya que deben enfrentarse no sólo a las barreras tecnológicas, sino también a los retos emocionales y sociales.

Zimbrón (2020), explica que a raíz del COVID-19 se aplicaron una serie de medidas de contingencia en materia de salud pública. Gran parte de la población se confinó en sus casas, trabajando bajo la modalidad de *home office* o estudiando en línea con el apoyo de varias plataformas educativas. Esto ha llevado a los estudiantes universitarios, a permanecer horas frente a la computadora y en su tiempo libre estar pendientes de sus dispositivos móviles, revisando sus redes sociales, así como también comprando en línea bajo la influencia de publicidad virtual.

Por su parte Martínez & Garcés (2020), afirman que la emergencia sanitaria generada por el COVID-19 traerá repercusiones futuras que modificarán los estilos de vida y consumo. En específico el sector educativo deberá adaptarse a estas nuevas demandas donde la virtualidad será una modalidad de aprendizaje de carácter

obligatorio, de aquí la importancia de capacitar a profesores para que fomenten competencias como las Soft Skills en sus alumnos. Esto se plantea con la intención de sacar provecho de esta situación de pandemia que ha exigido implementar la modalidad virtual, como oportunidad para ser el escenario de aprendizaje que fomente el desarrollo de habilidades para la vida.

La modalidad de aprendizaje virtual puede tener ventajas como: la abundancia de información web disponible en diferentes formatos, el uso de recursos tecnológicos adicionales a los de una clase presencial, como foros, chats y videoconferencias. La posibilidad de un aprendizaje más interactivo y participativo, a partir de la autonomía estudiantil y la retroalimentación asincrónica para aprovechar mejor el tiempo de los estudiantes. Esta modalidad es una alternativa ideal para el desarrollo de actividades académicas y la consecución de metas profesionales de los universitarios. Existe una importante necesidad de desarrollar en el corto plazo un plan de fortalecimiento para las competencias relacionadas con la seguridad informática y la comunicación y elaboración de contenido digital previendo una extensión de las clases virtuales (Martínez & Garcés, 2020).

2.3 Definición y características de la Generación Z

Para Tulgan (2015), los miembros de la Generación Z (nacidos en 1994), representan el mayor cambio generacional decisivo de nuestra era que se ha producido en el mundo laboral, llenarán una burbuja juvenil en el lugar de trabajo, justo cuando se jubilen 30 millones de Baby Boomers (nacidos entre 1946 y 1973), y presentará profundos desafíos a los directivos de todos los sectores de la fuerza de trabajo. Las características de los miembros de la Generación Z son que dudan de sus perspectivas a largo plazo y temen el corto plazo, tienen expectativas bajas, sus expresiones de confianza son mucho más cautelosas y sus exigencias bastante modestas.

Para motivos de esta investigación es interesante conocer las características de esta generación debido a que la muestra de alumnos que participaron en este estudio forma parte de la Generación Z. Es la generación más joven que empieza a entrar a la edad

adulta, y se caracteriza por aceptar la diversidad y respetarla como algo intrínseco a las sociedades. Son personas que han crecido conectados a internet, por lo que son considerados ciudadanos y ciudadanas de la era digital, están acostumbrados a la información breve e inmediata y es posible que, con tanta información, pierdan algo de sentido crítico o de los criterios para dar credibilidad a la información (Tulgan, 2015).

La Generación Z requiere un enorme esfuerzo de recuperación de amplias habilidades transferibles como las Soft Skills. Para Vinichenko et al. (2021), esta generación es significativamente diferente de las generaciones anteriores. Sus miembros están impacientes por obtener la información correcta de Internet comunicándose en las redes sociales, buscan una respuesta inmediata, así como también utilizan redes sociales como YouTube para su aprendizaje.

2.4 Investigaciones relacionadas

En cuanto a la investigación reciente que se ha llevado a cabo en Soft Skills Bastos, et al. (2019), en su investigación "Soft-Digital Skills in Higher Education Curricula", tienen como objetivo generar una propuesta de un nuevo enfoque en relación con la inclusión de la formación en Soft Skills digitales en la educación superior. La investigación pretende profundizar en el uso de las tecnologías digitales, concretamente a través de los entornos virtuales impuestos por las instituciones de educación superior como forma de estudio.

La metodología utilizada en este estudio tiene su soporte en cuestionarios realizados a estudiantes de educación superior en diferentes áreas del conocimiento, como medicina, enfermería, ingeniería, administración, artes y literatura. El hallazgo principal de este estudio es resaltar la importancia de crear y utilizar plataformas digitales que no sólo apoyen el estudio, sino que también contemplen el uso de una realidad virtual donde los estudiantes puedan interactuar con otros resolviendo situaciones de la vida real.

Por otra parte García et al. (2016), en su estudio “Development and evaluation of the team work skill in university contexts. Are virtual environments effective?”, tienen como objetivo mejorar las habilidades de trabajo en equipo (Soft Skills) de los estudiantes universitarios en un entorno b-learning (sistema Evalsoft). Por lo tanto, comprueban el nivel de fiabilidad de la evaluación de las Soft Skills en contextos virtuales y, en consecuencia, consideran si las habilidades de trabajo en equipo pueden desarrollarse y evaluarse de forma fiable en entornos de b-learning.

Para lograrlo diseñaron un instrumento que evalúa las habilidades de trabajo en equipo a partir de una revisión de la literatura especializada. El objetivo de este instrumento es que los alumnos autoevalúen su rendimiento en una escala de 1 a 10 de acuerdo con seis categorías relacionadas con esta habilidad. El hallazgo de esta investigación fue demostrar la idoneidad del programa para desarrollar y evaluar estas habilidades en un entorno de b-learning.

Schneider et al. (2020), en su estudio sobre “Soft Skills On-Line Development in Times of Crisis”, presentan un método único para cultivar las Soft Skills en los estudiantes, que puede integrarse en el plan de estudios general a través del aprendizaje digital y electrónico. El método que utilizaron en su investigación fue presentar la base teórica del modelo y ejemplificar las formas de aplicar las Soft Skills en diferentes asignaturas como parte de la estrategia de las Instituciones de Educación Superior (IES).

El principal hallazgo de esta investigación fue la importancia de integrar el desarrollo de Soft Skills mediante el aprendizaje en línea, lo que ayudará a que las IES prepararen a los estudiantes para la realidad del Siglo XXI. En los tiempos de la reciente crisis sanitaria COVID – 19, la cual ha obligado a la academia a adaptarse rápidamente a los métodos de enseñanza digital y al uso de diversas plataformas de aprendizaje electrónico.

En esta misma línea de investigaciones recientes respecto a las habilidades Soft Skills, Almerich et al. (2020), en su estudio sobre la “Estructura de las competencias del Siglo XXI en alumnado del ámbito educativo. Factores personales influyentes”, tienen

como objetivo validar un modelo de relación explicativa de las competencias en TIC respecto a las competencias de alta habilidad en el alumnado universitario perteneciente a titulaciones del ámbito educativo, considerando factores personales influyentes. Para ello utilizan un diseño correlacional, de tipo transversal y explicativo. La muestra la forman 485 estudiantes de Pedagogía y Educación Social de la Universidad de Valencia, seleccionados mediante un muestreo de conveniencia, recogiendo la información mediante dos cuestionarios.

Los resultados del estudio han permitido establecer que las competencias pedagógicas en TIC del alumnado se relacionan con las competencias de trabajo en equipo, y estas últimas con las capacidades de pensamiento superior. Asimismo, se ha encontrado en las competencias en TIC, que las competencias éticas influyen sobre las tecnológicas, y estas dos sobre las competencias pedagógicas. Además, el género y la frecuencia de uso de dispositivos tecnológicos, tanto para el plano personal como personal-académico, inciden sobre dicha estructura y esencialmente sobre las competencias en TIC. El principal hallazgo de este estudio es contribuir a atender la necesidad de revisión de la formación en competencias transversales del alumnado universitario.

Chalupa & Chadt (2021), en su estudio "The Perception of Soft Skills and Their Training at Hotel Front – Office in Connection to COVID -19 Pandemics", buscan la formación en habilidades sociales en el sector de la hostelería durante la pandemia de COVID -19. Para identificar los cambios en la percepción de las habilidades, los autores utilizaron preguntas semiestructuradas para hacerlas a los responsables de recursos humanos de hoteles y alojamientos, así como también a los gerentes de las oficinas de atención al público.

La muestra total de este estudio consta de 59 directivos que evaluaron las Soft Skills a través de una escala de Likert. También se les pidió que indicaran su estrategia dentro de la formación en Soft Skills. A partir de las entrevistas semiestructuradas que realizaron a los gerentes de las oficinas de atención al público, los principales temas detectados fue resolver las inconformidades de los clientes. El principal hallazgo de esta

investigación fue que los empleados no están preparados para las situaciones críticas y necesitan una formación adecuada en Soft Skills.

Por último, respecto a las investigaciones recientes en Soft Skills en alumnos universitarios, Fuentes et al. (2021), en su estudio sobre la "Evaluación de las Soft Skills en la educación superior", tienen como objetivo determinar la prevalencia de Soft Skills en estudiantes de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO (Colombia), de los programas académicos de psicología y administración en salud ocupacional de las sedes Bogotá sur y Zipaquirá. El enfoque es de tipo cuantitativo, con alcance descriptivo y corte transversal aplicado a una muestra de 50 estudiantes que cursan los últimos semestres.

En este estudio se identifica que las Soft Skills con mayor prevalencia en los estudiantes de los programas académicos estudiados son escucha, influencia y trabajo en equipo. Las habilidades que se deben fortalecer son responsabilidad y apoyo. El hallazgo de esta investigación es que el mercado laboral observa y exige la presencia de Soft Skills en sus profesionales, siendo este un cambio y una oportunidad frente al entorno para que la academia, a través de la articulación del currículo fortalezca las conductas asociadas a cada una de las habilidades

En cuanto a la investigación reciente que se ha llevado a cabo en educación virtual durante la época de pandemia ocasionada por el COVID – 19, Martínez & Garcés (2020), en su estudio sobre "Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la COVID-19", tienen como objetivo determinar las competencias digitales de los docentes frente a la implementación de la educación virtual en una institución de educación superior ubicada en el departamento Valle del Cauca, Colombia.

El método que se aplicó en el estudio anteriormente mencionado fue descriptivo, la población fue de 52 docentes vinculados durante el período académico 2020-I. Como principal hallazgo encuentran que la informatización y alfabetización informacional, comunicación, colaboración, y resolución de problemas son las competencias más

desarrolladas; creación de contenido digital y seguridad son las más débiles. Pocos docentes alcanzan un nivel innovador de competencias.

Por su parte Hadiyanto et al. (2021), en su estudio “Students’ Practices of 21st Century Skills between Conventional learning and Blended Learning”, tienen como objetivo desarrollar las habilidades del siglo XXI en estudiantes bajo una modalidad de aprendizaje semipresencial. El diseño de la investigación comprende un método cuasi experimental, distribuyeron un cuestionario de autoevaluación sobre las habilidades del siglo XXI. El resultado experimental reveló como hallazgo principal que los alumnos de las clases de aprendizaje semipresencial desarrollan significativamente las Soft Skills.

En cuanto a la investigación reciente que se ha llevado a cabo de las características de la Generación Z, Vinichenko et al. (2021), en su estudio “The nature of influence and degree of confidence in the information about the pandemic among Generation Z students”, estudian la naturaleza de la influencia y el grado de confianza en la información sobre el COVID- 19 entre los estudiantes de la Generación Z en las universidades rusas y eslovacas. Como metodología aplican una encuesta sociológica con la metodología Likert, una entrevista en profundidad y un grupo de discusión.

En el contexto de la pandemia COVID-19, el estudio se realizó a distancia utilizando Google Form, el servicio de VoIP Skype y una plataforma de conferencias en la nube Zoom. El estudio reveló que los estudiantes rusos de la Generación Z rusos se mostraron contradictorios sobre la credibilidad de las estadísticas de la pandemia y la utilidad de la información de COVID- 19 en los medios de comunicación. Los estudiantes eslovacos de la Generación Z se inclinan por creer que la información sobre la pandemia es inverosímil. Como principal hallazgo de esta investigación se puede desarrollar opiniones sobre la naturaleza del impacto y el grado de confianza en la información sobre el COVID- 19 entre representantes de diferentes generaciones.

En esta misma línea de investigación, Zimbrón (2020), en su estudio sobre “Cambios en los hábitos de consumo de la Generación Z, causada por la COVID-19”, tienen como objetivo identificar los nuevos hábitos de compra, consumo y selección de

productos y servicios, por parte de la Generación Z, a raíz de los cambios generados por parte de las empresas, como resultado de la pandemia del COVID-19. El autor de este estudio realizó una revisión teórica del término consumo, así como los diferentes enfoques de los hábitos de consumo del individuo.

En este estudio se analizó los factores que diferencian el grupo de la Generación Z, respecto a los Millennials. Se aplicó un instrumento de 20 ítems a estudiantes universitarios en México, nacidos dentro del grupo correspondiente a la Generación Z, obteniendo como principal hallazgo que el 50% de la generación denominada como nativos digitales no había realizado compras en línea, antes del confinamiento por la pandemia, refiriendo comprar en línea desde hace apenas 6 meses. Además los Centennials mostraron una amplia preferencia en realizar sus compras de manera personal que, de manera virtual, en un 68.9%.

Capítulo III. Diseño del proyecto de intervención

En el siguiente apartado se presenta la descripción del objetivo general del proyecto de intervención, así como la metas a lograr y los indicadores que ponen en evidencia el logro de estas metas y objetivos. En el apartado de "Programación de actividades y tareas", se presenta los rasgos de tiempo del proyecto, las actividades, su temporalidad de ejecución y el responsable de ejecutarlas. En el apartado de "Recursos del proyecto", se especifican los recursos humanos y materiales del proyecto de intervención. En el apartado, "Sostenibilidad del proyecto", se describen las condiciones que posibilitan la continuidad del proyecto y, por último, en el apartado de "Entrega de resultados a tu comunidad", se expone la forma por medio de la cual se pretende dar a conocer los resultados ante la institución en la que se realiza el compromiso de trabajo.

3.1. Objetivo general

Según Bastos et al. (2019), en su investigación "Soft-Digital Skills in Higher Education Curricula", indican que las Soft Skills son importantes para el desempeño del puesto de trabajo en múltiples profesiones. Aunque las instituciones de educación superior ya son conscientes de la importancia de desarrollar estas habilidades entre sus estudiantes, una minoría de instituciones tiene prácticas formales como unidades curriculares integradas en los planes de estudio oficiales para alcanzar este objetivo.

Por tanto, el objetivo general de este proyecto de intervención es proporcionar estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills a las alumnas del Taller de Aplicaciones de Informática II, en la Universidad Panamericana campus Guadalajara.

3.1.1 Objetivos específicos

Para poder lograr el cumplimiento del objetivo general se requiere alcanzar los siguientes objetivos específicos:

1. Diseñar la planeación del Taller de Aplicaciones de Informática II, incluyendo estrategias pedagógicas intencionadas que ayuden al desarrollo de Soft Skills bajo una enseñanza virtual. En específico que desarrollen las habilidades de liderazgo, creatividad, autorregulación y gestión de tiempo.
2. Diseñar y aplicar un instrumento diagnóstico que mida la autopercepción del desarrollo de Soft Skills en las alumnas del Taller de Aplicaciones de Informática II, previo y posterior a la intervención.
3. Aplicar las estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills, liderazgo, creatividad, autorregulación y gestión de tiempo durante 4 semanas.
4. Contrastar los resultados de los instrumentos de medición que se generaron de manera previa y posterior a la intervención, para analizar si hay diferencias en el desarrollo de estas habilidades cuando existen estrategias intencionadas para motivar su desarrollo.

3.2. Metas e indicadores de logro

Esta intervención tiene como propósito evidenciar que a través de la aplicación de estrategias pedagógicas intencionadas se puede lograr que los alumnos de licenciatura desarrollen significativamente Soft Skills bajo una enseñanza virtual, de tal manera que este desarrollo se vea palpable en su autopercepción del nivel de dominio de estas habilidades, y que coincida con la percepción del profesor.

Haselberger et al. (2012), propone cuáles son las habilidades que forman parte de las Soft Skills, así como también los factores necesarios para desarrollarlas en contextos educativos. Es por eso que se tomaron las ideas de este autor como referente para el establecimiento de las estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo Soft Skills de liderazgo, creatividad, gestión de tiempo y autorregulación.

Para el logro de los objetivos planteados en este proyecto se presenta una propuesta de intervención educativa que implica impartir la asignatura del Taller de Aplicaciones de Informática II, con una duración de 2 horas a la semana, de enero a mayo 2022.

Las alumnas de esta asignatura forman parte de la Generación Z, las cuales según Vinichenko et al. (2021), tienen la característica de ser impacientes por obtener la información correcta de Internet comunicándose en las redes sociales. Por su parte Tulgan (2015), menciona como cualidades de esta generación las expectativas bajas, sus expresiones de confianza son mucho más cautelosas y sus exigencias bastante modestas, por lo que este proyecto de intervención presenta un reto interesante por alcanzar.

Las metas a lograr en términos cuantificables, con su duración e indicador son:

Tabla 2.
Metas e indicadores de logro

Objetivo	*Metas*	*Indicadores*	*Tiempo Días/Horas*
Impartir el Taller de Aplicaciones de Informática II del 17 de enero al 16 de mayo del 2022.	Transmitir el contenido de la asignatura en una modalidad virtual a través de la herramienta de Zoom. Cubrir todos los temas planteados en el syllabus de la asignatura.	Al iniciar cada sesión tomar lista de clase y se registrar el tema a revisar..	2 horas semanales por 4 meses.
Realizar actividades semanales donde se haga evidente la aplicación de estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills a la totalidad de alumnos que formen parte del Taller de Aplicaciones de informática II.	Aplicar las estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills.	Asistencia de clases. Registro en la guía de observación de conductas específicas sobre las Soft Skills que se pretenden observar.	Durante 4 semanas. 8 horas.
Enviar el instrumento de evaluación a los alumnos, para conocer su percepción del nivel de desarrollo de Soft Skills previo a las sesiones de intervención.	Aplicar el instrumento de medición de percepción del nivel de desarrollo de Soft Skills al inicio de cada una de las sesiones de aplicación de las estrategias pedagógicas intencionadas.	Responder el instrumento de medición de la percepción del nivel desarrollo de Soft Skills.	20 minutos al inicio de las sesiones de intervención

Enviar el instrumento de evaluación a los alumnos, para conocer su percepción del nivel desarrollo de Soft Skills posterior a las sesiones de intervención.	Aplicar el instrumento de medición de percepción del nivel de desarrollo de Soft Skills al final de cada una de las sesiones de aplicación de las estrategias pedagógicas intencionadas.	Responder el instrumento de medición de la percepción del nivel de desarrollo de Soft Skills.	20 minutos al final de las sesiones de intervención
Conocer el grado de desarrollo de Soft Skills en alumnos del Taller de Aplicaciones de Informática II que pusieron en práctica las estrategias pedagógicas intencionadas.	Realizar una comparativa de resultados del grupo de control previo y posterior a la intervención.	El indicador es el reporte estadístico de resultados a partir de la encuesta realizada a los alumnos.	60 minutos

Fuente: creación propia

3.3. Programación de actividades y tareas

Las actividades a realizar durante la implementación del Proyecto de Intervención son las que se planean en la tabla que se presenta a continuación.

Tabla 3.

Programación de actividades y tareas

Actividad	¿Cómo?	Material	Fecha	Responsable
1. Diseñar syllabus de la asignatura del Taller de Aplicaciones de Informática II.	Describir detalladamente cada aspecto que solicita este formato como la misión de la Escuela, el perfil de egreso de las alumnas, el objetivo general y los resultados de aprendizaje esperados de la asignatura, el glosario de términos, la metodología de la clase, métodos didácticos,	Formato de Syllabus institucional 2022 Computadora personal	Enero 2022	Docente

		normativa de la clase, criterios de evaluación de la asignatura, descripción del proyecto final y la agenda de trabajo (número de sesión, tema, subtema, actividad durante la clase), bibliografía y evaluación para cada clase.			
2.	Especificar las estrategias pedagógicas intencionadas por aplicar para el desarrollo de Soft Skills durante 4 semanas de aplicación.	A partir de las Soft Skills seleccionadas, liderazgo, creatividad, autorregulación y gestión de tiempo, establecer las estrategias pedagógicas que se deben aplicar en cada sesión para fomentar el desarrollo de estas habilidades.	Formato de Syllabus institucional 2022 Plan de sesión Computadora personal	Marzo 2022	Docente
3.	Diseñar la guía de observación de habilidades mostradas por los estudiantes al aplicarles las estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills	Especificar en el formato de guía de observación los atributos observables, a partir de la aplicación de las estrategias pedagógicas para el desarrollo de Soft Skills.	Guía de observación de habilidades Computadora personal	Marzo 2022	Docente
4.	Aplicar estrategias pedagógicas intencionadas durante cada una de las sesiones del mes de marzo 2022.	Aplicar durante 4 semanas las estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills.	Formato de Syllabus institucional 2022 Plan de sesión Computadora personal Sala de reunión virtual Zoom	Marzo 2022	Docente
5.	Grabación de sesiones con consentimiento de las alumnas, como evidencia de aplicación de las estrategias pedagógicas intencionadas para desarrillar Soft Skills.	Solicitar el consentimiento a las alumnas para ser grabadas durante las sesiones de intervención.	Computadora personal Sala de reunión virtual Zoom	Marzo 2022	Docente

6.	Aplicar los instrumentos de medición de la percepción del desarrollo de Soft Skills, previo y posterior a las sesiones de intervención.	Aplicar el instrumento de medición del grado de percepción de Soft Skills en alumnos bajo una modalidad educativa virtual, al inicio y fin de cada sesión de intervención.	Instrumentos de medición de percepción del desarrollo de Soft Skills bajo una modalidad virtual, previo y posterior a la intervención, para cada Soft Skill a desarrollar. Computadora personal Sala de reunión virtual Zoom	Marzo 2022	Docente
7.	Analizar resultados obtenidos	Interpretar los resultados obtenidos y diseñar un reporte para mostrarlo a la comunidad educativa involucrada en el proyecto de intervención.	Reporte de resultados obtenidos Computadora personal.	Abril 2022	Docente

Fuente: creación propia

3.4. Los recursos del proyecto

A continuación, se especifican los recursos para realizar el proyecto de intervención, es decir el conjunto de tareas, actividades, así como las personas responsables que requiere el proyecto de intervención.

Igualmente se identifican los recursos materiales y humanos que ayudan a lograr el objetivo y finalmente se calculan los costos financieros que involucra el Proyecto de Intervención.

3.4.1. Recursos humanos

1. Docente titular con competencias digitales para el manejo de recursos que sean útiles en sus clases y de provecho para los estudiantes (Martínez & Garcés, 2020).
2. Alumnos que pertenecen al Taller de Aplicaciones de Informática II (27 alumnas).

3.4.2. Recursos materiales

Para la realización de esta intervención se utilizaron como materiales:

1. Formato de syllabus del Taller de Aplicaciones de Informática II, en donde se encuentra la misión de la Escuela, el perfil de egreso de las alumnas, el objetivo general y los resultados de aprendizaje esperados, el glosario de términos, la metodología de la clase, métodos didácticos, normativa de la clase, criterios de evaluación de la asignatura, descripción del proyecto final y la agenda de trabajo (número de sesión, tema, subtema, actividad durante la clase, estrategia específica intencionada para el desarrollo de Soft Skills), bibliografía y medio de evaluación para cada clase.
2. Instrumentos de medición sobre la percepción del desarrollo de Soft Skills en una modalidad de enseñanza virtual. Se utilizaron instrumentos de elaboración propia para la aplicación previa y posterior a la intervención; constan de ítems con escala de respuesta tipo Likert de 4 puntos de (0, 1, 2, 3); donde (0= No lo domino, 1= Lo domino poco, 2= Lo domino mucho 3= Lo domino completamente), respecto al liderazgo, creatividad, autorregulación y gestión de tiempo.
3. Guía de observación cuyo propósito es dar valor al desempeño de los estudiantes respecto a su participación activa durante las sesiones, así como también registrar los atributos de las habilidades que reflejen las alumnas durante la aplicación de las estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills.

Tabla 4.

Recursos financieros y costos del proyecto de intervención

Concepto	*Descripción*	*Valor*
Licencia de Zoom pro	Se requiere de una sala de reunión virtual. En este caso licencia de Zoom para poder impartir las clases virtuales.	15 USD
Paquetería Office	Profesor y alumno requieren de esta paquetería como parte del contenido a enseñar – aprender en el Taller de Aplicaciones de Informática II.	65 USD
Lap Top para impartir clase	Se requiere que el docente cuente con un equipo Lap Top para impartir las sesiones. Por parte de los alumnos deberán también contar con un equipo electrónico que les permita recibir sus clases virtuales.	900 USD
Planeación, ejecución y evaluación de las actividades para cada sesión.	Valor por 48 horas de enseñanza de un profesor de licenciatura, las cuales incluyen 16 horas de planeación, 16 de ejecución y 16 para la evaluación.	735 USD
Internet	Uso de internet para transmitir las sesiones virtuales en vivo.	150 USD
TOTAL		**1865 USD**

Fuente: creación propia

3.5. Sostenibilidad del proyecto

Este proyecto de intervención es de gran importancia para los docentes, alumnos y la institución con la que se está trabajando; ya que tiene como propósito hacer notar la importancia de desarrollar Soft Skills en alumnos universitarios bajo cualquier modalidad educativa a través de estrategias pedagógicas intencionadas. En este sentido, la propuesta suma al proyecto formativo que busca conseguir la Universidad Panamericana campus Guadalajara en cada uno de sus estudiantes, “Educar personas

que busquen la verdad y se comprometan con ella, promoviendo el humanismo cristiano que contribuya a la construcción de un mundo mejor" (Panamericana, 2021, p.1).

Por tanto, este proyecto tiene el apoyo de los responsables de Innovación Educativa, de la profesora titular del Taller de Aplicaciones de Informática II y del apoyo de los alumnos involucrados. Para llevar a cabo la intervención educativa de acuerdo a las fechas establecidas, se cuentan con los recursos pertinentes que dan sostenibilidad al proyecto.

Las condiciones que permiten la continuidad del Proyecto de Intervención son, tener acceso al syllabus institucional de la asignatura, en donde se incluye de manera específica cómo fomentar el desarrollo de Soft Skills de manera formal en el currículo de clase. Tener acceso a los instrumentos de medición sobre la autopercepción del desarrollo de Soft Skills en alumnos universitarios, permite dar continuidad a este proyecto, ya que estas herramientas ayudan a evaluar y medir el desarrollo de estas habilidades a partir de las estrategias aplicadas en clase.

Si se decide replicar este proyecto en futuras intervenciones se tendrá que contar con las mismas condiciones, es decir se requiere de una clase práctica, en modalidad virtual, el perfil del grupo deben ser mujeres, se debe contar con internet para impartir las sesiones. Otro punto importante a considerar es un equipo electrónico como lap top o teléfono móvil para tomar e impartir la clase virtual, así como contar con licencia de la sala de reunión virtual Zoom. El tener acceso a los documentos para llevar un control sobre la medición del desarrollo de Soft Skills es importante, así como también se requiere de un docente que domine el contenido de la materia, capacitado en competencias digitales y en el desarrollo de las Soft Skills.

3.6. Entrega de resultados a tu comunidad

Con la intención que todos los participantes involucrados en el proyecto de intervención cuenten con la información suficiente del alcance de este proyecto; los resultados se presentaron de manera expositiva en una reunión virtual. Los asistentes a la reunión de presentación de resultados fueron la profesora titular y el jefe de academia

del Taller de Aplicaciones de Informática II, así como también la jefa de Innovación Educativa de la Universidad Panamericana campus Guadalajara. Por parte del Tecnológico de Monterrey asistieron la profesora titular y el profesor tutor de la asignatura del Proyecto de Intervención Aplicada III.

En específico se desarrolló el siguiente entregable:

1. Presentación de resultados alcanzados con una descripción detallada sobre:
    a. Justificación sobre las Soft Skills elegidas a desarrollar en la materia seleccionada.
    b. Comparativa de resultados respecto al desarrollo de Soft Skills a partir de la aplicación de las estrategias pedagógicas intencionadas.
    c. Análisis de resultados de los instrumentos diagnósticos de la autopercepción del desarrollo de Soft Skills en alumnos universitarios bajo una modalidad virtual, contrastando los resultados obtenidos de manera previa y posterior a la intervención.
    d. Principales conclusiones del proyecto de intervención.

Capítulo IV. Presentación, interpretación y análisis de los resultados de las estrategias del proyecto de mejora

El presente capítulo tiene como objetivo describir los resultados de la implementación del proyecto de intervención. Se presentan los resultados más relevantes de tal manera que se da respuesta al objetivo de la intervención, el cual es proporcionar estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills a las alumnas del Taller de Aplicaciones de Informática II en la Universidad Panamericana campus Guadalajara. Posteriormente, se presenta un análisis e interpretación de los resultados de la intervención, así como también se describen los puntos fuertes y débiles de la experiencia de intervención. Para finalizar se describen las recomendaciones a partir de las evidencias disponibles, acompañado de una justificación que permite mejorar los procesos y métodos implementados.

4.1 Resultados del proyecto de intervención

La pandemia causada por el COVID - 19 ha impactado en el ámbito educativo, puesto que la mayoría de los centros educativos tuvieron que cerrar sus puertas y adaptar su sistema de enseñanza a una modalidad completamente virtual (Gellibert & Zapata, 2020). Por lo tanto, se hizo un análisis de la importancia de desarrollar Soft Skills, habilidades que contribuyen al desempeño efectivo en el ámbito académico, y especialmente en el ámbito laboral, y se analizó también el impacto de desarrollo de estas habilidades en alumnos universitarios bajo una modalidad de aprendizaje híbrida (Ruiz et al., 2017).

Se trabajó en conjunto con la profesora titular del Taller de Aplicaciones de Informática II para definir el contenido a impartir durante cada sesión de intervención, y también se solicitó de su apoyo para definir las prácticas integradoras que ayudaron a desarrollar las Soft Skills elegidas en cada sesión de intervención. En la siguiente tabla se describe el alcance de objetivos y metas propuestos en la planeación del proyecto de intervención:

Tabla 5.
Alcance de objetivos y metas

Objetivo	*Metas*	*Indicadores*	*Alcance*	*Observaciones*
Impartir el Taller de Aplicaciones de Informática II del 17 de enero al 16 de mayo del 2022.	Transmitir el contenido de la asignatura en una modalidad virtual a través de la herramienta de Zoom.	Al iniciar cada sesión tomar lista de clase y registrar el tema a revisar.	Se logró de manera satisfactoria.	En el Apéndice 2, se muestra la evidencia de estar al día en el registro completo y correcto de la asistencia y del tema de la clase.
Realizar actividades semanales donde se haga evidente la aplicación de estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills	Aplicar las estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills.	Asistencia de clases. Registro en la guía de observación con conductas específicas sobre las Soft Skills que se pretenden observar.	Se logró de manera parcialmente satisfactoria, puesto que no hubo la asistencia del 100% de los alumnos en las 4 sesiones de intervención.	En el Apéndice 3, se muestra la evidencia del diseño de la guía de observación para las 4 sesiones de intervención, así como del registro de los aspectos que destacaron durante las sesiones.
Enviar el instrumento de evaluación a los alumnos previo a las sesiones de intervención.	Aplicar el instrumento de medición al inicio de cada una de las sesiones.	Llenado de instrumento de medición de la percepción del desarrollo de Soft Skills.	Se logró de manera satisfactoria.	En el Apéndice 4 se muestra como evidencia uno de los instrumentos de medición de la percepción del desarrollo de Soft Skills.
Enviar el instrumento de evaluación a los alumnos posterior a las sesiones de intervención.	Aplicar el instrumento de medición al final de cada una de las sesiones de intervención.	Llenado de instrumento de medición de la percepción del desarrollo de Soft Skills.	Se logró de manera satisfactoria.	Se puede ver una evidencia del envío de estos instrumentos a los alumnos en el Apéndice 5.
Conocer el grado de desarrollo de Soft Skills en alumnos del Taller de Aplicaciones de Informática II que pusieron en práctica las estrategias pedagógicas intencionadas.	Realizar una comparativa de resultados del grupo de control previo y posterior a la intervención.	El indicador es el reporte estadístico de resultados a partir de la encuesta realizada a los alumnos.	Se logró de manera satisfactoria.	En el capítulo IV de esta investigación se muestra la evidencia de los resultados obtenidos acerca del grado de percepción del desarrollo de Soft Skills en los alumnos.

Fuente: creación propia

4.2 Análisis e interpretación de resultados

La aplicación de los instrumentos de evaluación llevada a cabo al inicio y al final de cada sesión de intervención permitió recolectar información útil para conocer el grado de alcance de la intervención. Se obtuvieron datos relevantes como el grado de participación activa de las alumnas, la efectividad de la estrategia pedagógica aplicada para el desarrollo de cada Soft Skill, así como también el nivel de aprendizaje del contenido en cada sesión bajo una modalidad de enseñanza híbrida. Por último, el contraste entre la autopercepción de las alumnas del desarrollo personal de Soft Skills previa y posterior a la intervención.

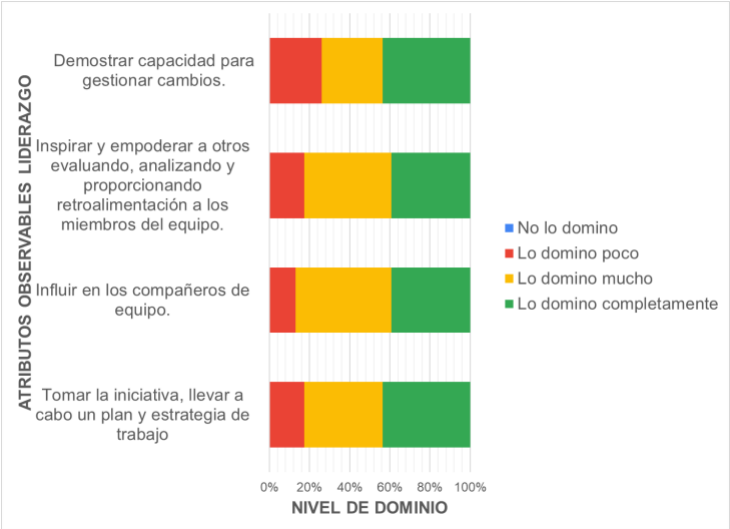
Estos resultados se presentan a continuación de manera detallada:

4.2.1 Resultados obtenidos del desarrollo de la Soft Skill de liderazgo

El análisis de la intervención de la sesión que tuvo como objetivo implementar estrategias para el desarrollo de liderazgo y medir su impacto a través de una evaluación diagnóstica y evaluación de impacto, presentó los siguientes resultados:

Figura 9.

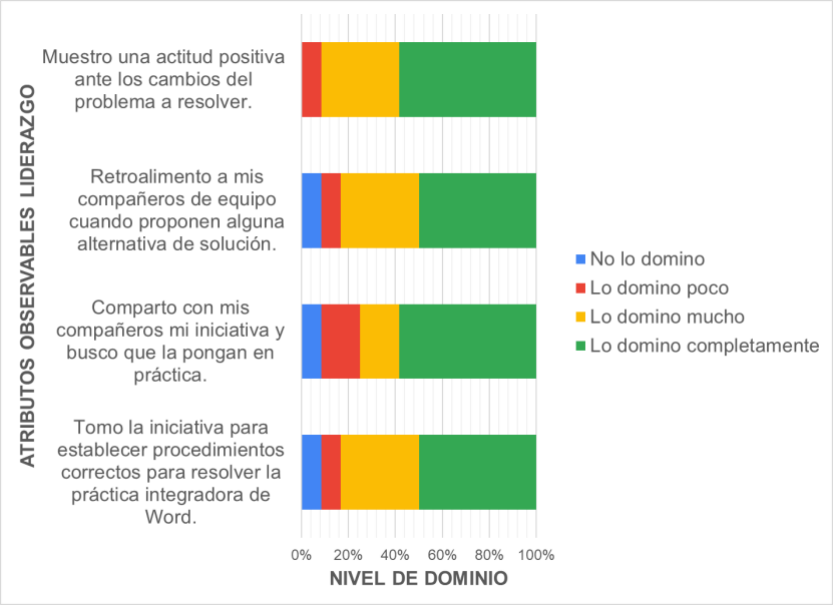
Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de liderazgo previo a la intervención.



Datos recabados por el autor.

Figura 10.

Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de liderazgo posterior a la intervención.



Datos recabados por el autor.

El análisis muestra que el nivel máximo de dominio para tomar la iniciativa, llevar a cabo un plan y estrategia de trabajo aumenta un 11%, de 43% previo a la intervención al 54% posterior a la intervención. Se identifica también que el nivel máximo de dominio de la habilidad para compartir con los compañeros de clase las iniciativas y buscar que se lleven a la práctica aumenta un 24%, de 39% previo a la intervención al 63% posterior a la intervención.

Por otra parte, la autopercepción del dominio máximo para retroalimentar a compañeros de equipo cuando proponen alguna alternativa de solución aumenta un 15%, de 39% previo a la intervención al 54% posterior a la intervención. Por último, la autopercepción de la habilidad para mostrar una actitud positiva ante los cambios del problema a resolver aumenta un 20%, de 43% previo a la intervención al 63% posterior a la intervención.

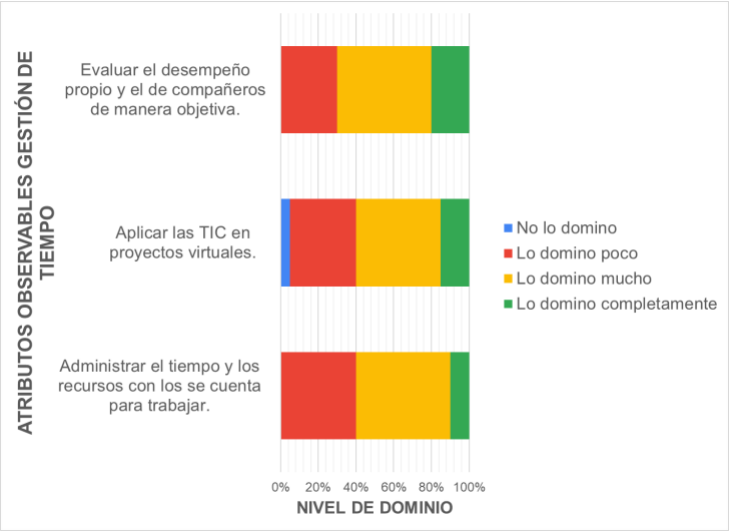
El análisis del resultado de esta intervención, muestra que el liderazgo fue la tercera habilidad más desarrollada posterior a la intervención. El liderazgo es una de las Soft Skills que aparece en el perfil de egreso de las alumnas que cursan el Taller de Aplicaciones de Informática II. Se espera que sean capaces de ejercer el liderazgo adecuado para desarrollar con éxito cada proyecto a su cargo. Para García et al. (2016), las Soft Skills son competencias personales que influyen en la forma en que interactuamos con las personas como el liderazgo. Por lo que se sugiere seguir fortaleciendo esta habilidad fomentando principalmente estrategias que les faciliten a las alumnas compartir sus iniciativas con sus compañeras, así como buscar la manera de ponerlas en práctica.

4.2.2 Resultados obtenidos del desarrollo de la Soft Skill de gestión de tiempo

El análisis de la intervención de la sesión que tuvo como objetivo implementar estrategias para el desarrollo de la gestión de tiempo y medir su impacto a través de una evaluación diagnóstica y evaluación de impacto, presentó los siguientes resultados:

Figura 11.

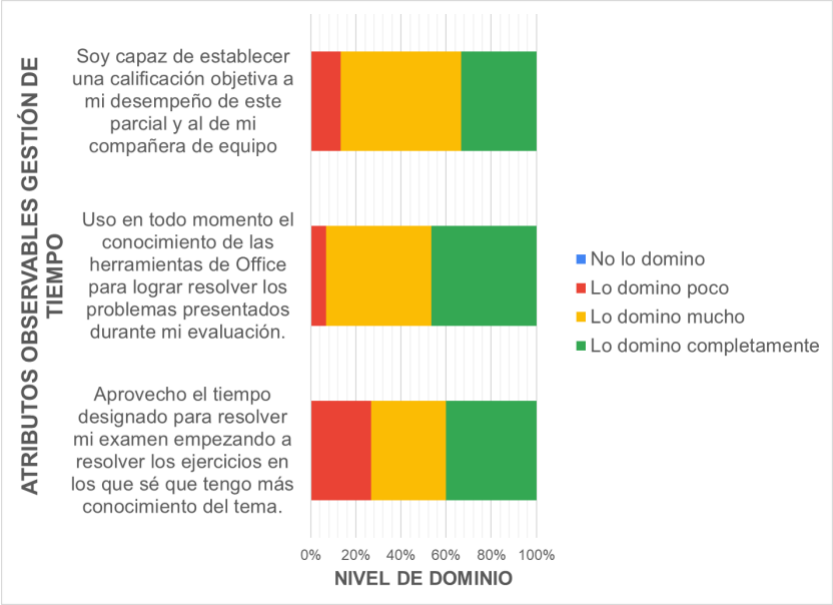
Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de gestión de tiempo previo a la intervención.



Datos recabados por el autor.

Figura 12.

Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de gestión de tiempo posterior a la intervención.



Datos recabados por el autor.

El análisis muestra que el nivel máximo de dominio para aprovechar el tiempo designado para resolver un examen empezando por los ejercicios en los que se tiene más conocimiento del tema aumenta un 30%, de 10% previo a la intervención al 40% posterior a la intervención. Se identifica que la autopercepción sobre el nivel máximo de dominio sobre el conocimiento de las herramientas de Office para lograr resolver los problemas específicos aumenta un 31%, de 15% previo a la intervención al 46% posterior a la intervención.

Por último, se analiza que la autopercepción sobre el nivel máximo de dominio para establecer una calificación objetiva del propio desempeño y del desempeño de compañeros de equipo aumenta un 13%, del 20% previo a la intervención al 33% posterior a la intervención. Esto indica que la práctica de la habilidad de gestión de tiempo hace que mejore el desarrollo de la misma.

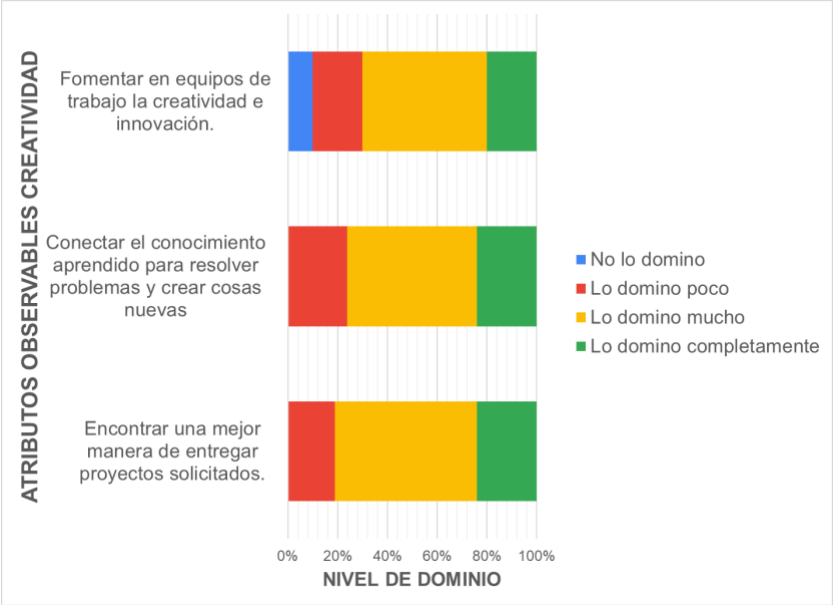
La gestión de tiempo se relaciona con algunas habilidades esperadas en el perfil de egreso de las alumnas que cursan el Taller de Aplicaciones de Informática II, como la capacidad para obtener resultados de excelencia al trabajar bajo presión y dirigir el funcionamiento de áreas de alimentos y bebidas, de hospedaje, de ropa y de servicio al cliente. Esta habilidad fue la mejor desarrollada posterior a la intervención. Por lo que se sugiere seguir aplicando estrategias pedagógicas intencionadas para que la alumna domine la capacidad de administrar el tiempo y los recursos con los se cuenta para trabajar.

4.2.3 Resultados obtenidos del desarrollo de la Soft Skill de creatividad

El análisis de la intervención de la sesión que tuvo como objetivo implementar estrategias para el desarrollo de la creatividad y medir su impacto a través de una evaluación diagnóstica y evaluación de impacto, presentó los siguientes resultados:

Figura 13.

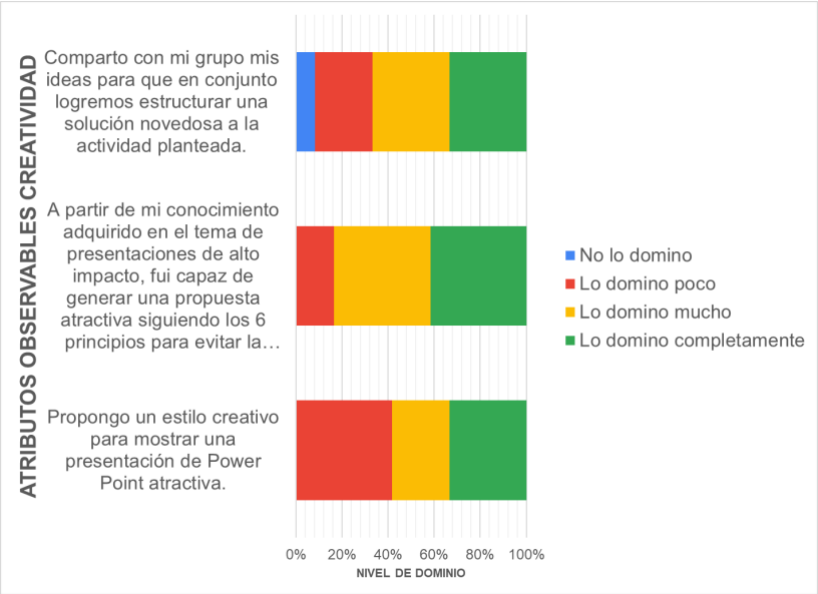
Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de creatividad previa a la intervención.



Datos recabados por el autor.

Figura 14.

Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de creatividad posterior a la intervención.



Datos recabados por el autor.

El análisis muestra que el nivel máximo de dominio para proponer un estilo creativo como diseñar una presentación de Power Point atractiva aumenta un 10%, de 23% previo a la intervención al 33% posterior a la intervención. Se identifica que la autopercepción sobre el nivel máximo de dominio para conectar el conocimiento aprendido necesario para resolver problemas y crear cosas nuevas aumentó un 18%, de 23% previo a la intervención al 41% posterior a la intervención.

Por último, se analiza que la autopercepción sobre el nivel máximo de dominio para fomentar en equipos de trabajo la creatividad e innovación aumenta un 10%, de 23% previo a la intervención al 33% posterior a la intervención. La creatividad se menciona de manera específica en el perfil de egreso de las alumnas que están cursando el Taller de Aplicaciones de Informática II, en donde se espera que la alumna sea capaz de aplicar la creatividad e iniciativas necesarias para encontrar alternativas de solución a problemas específicos.

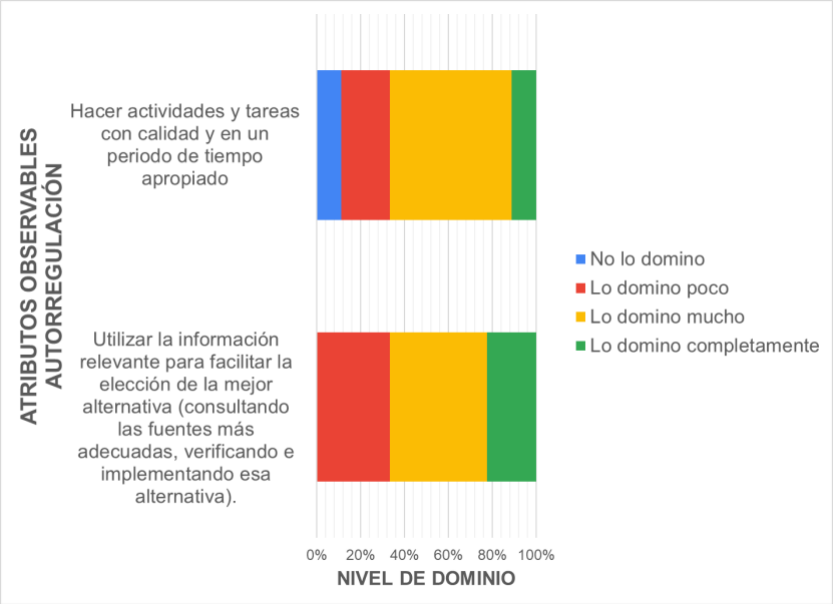
Por lo tanto, se sugiere seguir desarrollando esta habilidad de manera intencionada a través de actividades que favorezcan el conocimiento del contenido de la materia buscando afrontar situaciones nuevas, ya que como lo menciona Almerich et al. (2020), las Soft Skills son los conocimientos y las habilidades que el alumnado es capaz de aplicar para realizar tareas académicas y que serán aplicables al mundo laboral, entre ellas se encuentran la creatividad.

4.2.4 Resultados obtenidos del desarrollo de la Soft Skill de autorregulación

El análisis de la intervención de la sesión que tuvo como objetivo implementar estrategias para el desarrollo de la autorregulación y medir su impacto a través de una evaluación diagnóstica y evaluación de impacto, presentó los siguientes resultados:

Figura 15.

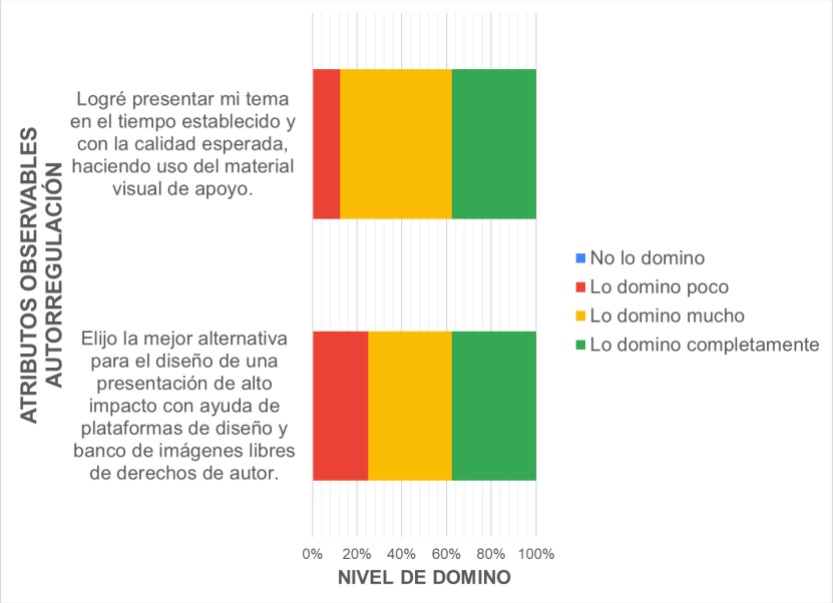
Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de autorregulación previa a la intervención.



Datos recabados por el autor.

Figura 16.

Nivel de autopercepción del alumno sobre el desarrollo de la Soft Skill de autorregulación posterior a la intervención.



Datos recabados por el autor.

El análisis muestra que el nivel máximo de dominio para utilizar la información relevante para facilitar la elección de la mejor alternativa (consultando las fuentes más adecuadas, verificando e implementando esa alternativa) aumenta un 15%, de 22% previo a la intervención al 37% posterior a la intervención. Se identifica también que la autopercepción sobre el nivel máximo de dominio para hacer actividades y tareas con calidad y en un periodo de tiempo apropiado aumenta un 26%, de 11% previo a la intervención al 37% posterior a la intervención. Esto indica que la habilidad de la autorregulación es más alta posterior a la intervención.

La autorregulación fue la segunda habilidad más desarrollada posterior a la intervención. Se sugiere seguir desarrollando esta habilidad de manera intencionada a través de actividades que favorezcan hacer tareas con calidad y en un periodo de tiempo apropiado, y con ello sumar al alcance del perfil de egreso de las alumnas que están cursando este taller. Esto con la intención que las alumnas sean capaces de realizar todas las actividades que emprendan con espíritu de servicio, profesionalismo y responsabilidad social, ya que como lo menciona Schneider et al. (2020), la etapa de

cuarentena y el aislamiento social ocasionada por el COVID - 19, trae consigo preocupaciones y ansiedades, incertidumbre económica e incertidumbre profesional, en donde el desarrollo de Soft Skills es particularmente importante.

4.3 Fortalezas de la intervención

Durante la implementación del proyecto de intervención se destacaron ciertos aspectos que permitieron que el proceso de implementación se llevara a cabo de manera adecuada. A continuación, se presentan las principales fortalezas de la intervención:

1. Ajustar la modalidad de la clase de virtual a híbrida, como lo menciona Hadiyanto et al. (2021), se refiere al aprendizaje híbrido como una combinación de las mejores características relacionadas con las clases presenciales y lecciones en línea.
2. Planear los instrumentos de la aplicación con antelación, así como también tener como aliado la rúbrica de observación para registrar aspectos que destacaron durante la intervención.
3. Como evaluador tener una actitud de flexibilidad y apertura para adaptarse a la modalidad de clase, así como dar un seguimiento personalizado a las alumnas que atendieron las sesiones de intervención en cualquiera de las dos modalidades de clase, virtual y presencial.

4.4 Debilidades de la intervención

Destacaron también aspectos débiles que complicaron la propuesta inicial de intervención para que el proceso de implementación se llevara a cabo de manera adecuada. A continuación, se presentan las principales debilidades de la intervención:

1. La organización y planeación previa de los equipos, ya que no se contaba con que las sesiones iban a ser en modalidad híbrida.
2. Impartir por vez primera la clase en modalidad híbrida.
3. Aceptar la propuesta de las alumnas que tomaron las clases en modalidad presencial de trabajar con las compañeras que estaban en el aula de manera presencial. Esto impidió trabajar con los equipos de trabajo inicialmente configurados.

4. Conseguir que100% de las alumnas pudieran dar respuesta a los instrumentos de medición durante las 4 sesiones de intervención.

4.4 Recomendaciones a partir de las evidencias

A partir de las evidencias presentadas se recomienda seguir fortaleciendo el desarrollo de las Soft Skills de liderazgo, gestión de tiempo, creatividad y autorregulación. Esto a partir del objetivo, resultado de aprendizaje y contenido a evaluar. Se sugiere también implementar actividades que favorezcan hacer actividades y tareas con calidad y en un periodo de tiempo apropiado, ya que como lo menciona Vinichenko et al. (2021), la Generación Z requiere un enorme esfuerzo de recuperación de amplias habilidades transferibles como las Soft Skills.

Se considera indispensable que el profesor cuente con buena conexión a internet, un ancho de banda amplio para que la transmisión en línea de la clase sea estable. Además, de ser posible trabajar con una licencia de Zoom Pro para evitar la finalización de la clase en 45 minutos. Se recomienda también motivar a que los alumnos que están tomando la clase virtual mantengan sus cámaras encendidas para evidenciar su participación activa durante la intervención.

Se recomienda tener una planeación híbrida de clase para tener alternativas no improvisadas con los alumnos que están tomando la clase de manera presencial y para aquellos que la están tomando de manera virtual. Los objetivos de esta planeación deben proporcionar diferentes modos de entrega de contenidos para fomentar la interacción entre los estudiantes, así como la promoción de la adquisición de conocimientos y habilidades, y la continuación de los procesos de aprendizaje por vía electrónica.

Por último, se debe establecer un tiempo de la clase para dar respuesta al instrumento de autopercepción de la Soft Skill a desarrollar previo y posterior a la sesión, así como explicar al inicio de la clase la importancia de la Soft Skill elegida y su aplicación en el mundo laboral, con la intención que los alumnos le den más sentido a su participación activa durante la clase.

Capítulo V. Conclusiones

En este apartado se dan a conocer las principales conclusiones del presente proyecto de investigación, las cuales se han elaborado a raíz de la información presentada en los capítulos anteriores. Se presenta un análisis a profundidad de los resultados obtenidos por medio de los distintos instrumentos de medición aplicados durante la etapa de implementación de este proyecto. Se considera también una recapitulación de los logros y dificultades, y posteriormente se presenta la forma en la que se entregaron los resultados de intervención a la comunidad educativa en la que se realizó este proyecto. Por último, se explica la posición final del autor a través de recomendaciones que se derivan de los resultados conseguidos.

4.1. Conclusiones generales y particulares

5.1.1 Conclusiones generales

En el proceso de la aplicación de estrategias pedagógicas intencionadas para el desarrollo de Soft Skills durante el Taller de Aplicaciones de Informática II, los indicadores establecidos en el proyecto no se alcanzaron en su totalidad. Esto se debe principalmente al ajuste de modalidad de clase que se tuvo de improviso a partir de la primera sesión de intervención, en donde se cambió la clase a una modalidad híbrida sin haber tenido la experiencia anteriormente.

La implementación del proyecto de intervención implicó la aplicación de estrategias pedagógicas intencionadas, donde el profesor fue un líder pedagógico capaz de generar actividades que desarrollaran Soft Skills en cualquier ambiente de aprendizaje. La aplicación de estas estrategias permitió confirmar que las habilidades de liderazgo, gestión de tiempo, creatividad y autorregulación fomentaron la autonomía del alumno para que se comprometiera con su aprendizaje. El impacto de desarrollo de estas Soft Skills se obtuvo a partir de la medición de la autopercepción de los alumnos.

La Soft Skill de gestión de tiempo fue la mejor desarrollada, ya que se incrementó en promedio un 24% posterior a la intervención. Este porcentaje se obtuvo del promedio de la autopercepción de cada una de las habilidades esperadas que fueron percibidas por los alumnos en la intervención. Algunos ejemplos de las habilidades esperadas para desarrollar la gestión de tiempo fueron: el aprovechamiento del tiempo designado para resolver un examen, usar el conocimiento de las herramientas de Office para la resolución de problemas durante la evaluación y, por último, establecer una calificación objetiva del desempeño personal y de los compañeros de trabajo.

Existe un factor que facilita la medición del desarrollo de Soft Skills, que es la presencialidad. Como docente fue más fácil evidenciar las conductas esperadas para el desarrollo de cierta habilidad a partir de la observación cara a cara de los alumnos. La modalidad virtual no impide este tipo de evaluaciones, sin embargo, sí se limita cuando se presentan problemas. Algunos ejemplos de estas limitaciones fueron la falta conexión en el aula virtual, frustración por parte de los alumnos al no atender la actividad solicitada o bien, la imposibilidad de encender cámaras para conocer las reacciones que mostraba el alumno (García et al., 2021).

Durante la ejecución del proyecto de intervención se presentaron algunos inconvenientes que se resolvieron principalmente ajustando la planeación de clase de una modalidad virtual a una modalidad híbrida. Una de las principales dificultades fue seguir la organización y planeación previa de los equipos de trabajo, ya que no se contaba con que las sesiones iban a ser en modalidad híbrida. Esta dificultad se resolvió invitando a los alumnos que asistieron a las clases de manera presencial que trabajaran entre ellos, lo mismo se les solicitó a los alumnos que tomaron la clase de manera virtual.

La necesidad de impartir por vez primera la clase en una modalidad híbrida se resolvió con apoyo de la profesora titular, ella atendió a los alumnos presenciales y el evaluador a los alumnos que estaban tomando la clase en una modalidad virtual. Por último, se presentó la dificultad de conseguir que el 100% de los alumnos pudieran dar respuesta a los instrumentos de medición durante las 4 sesiones de intervención. Esta

dificultad se resolvió solicitando en el chat de la clase virtual, que los alumnos pudieran dar respuesta a los instrumentos de medición. El evaluador otorgó un tiempo específico de 5 minutos al inicio y final de la clase para dar respuesta a estos instrumentos.

5.1.2 Conclusiones particulares

1. El promedio del porcentaje de autopercepción del nivel de desarrollo de las cuatro Soft Skills elegidas aumentó posterior a la intervención: liderazgo (20%), gestión de tiempo (24%), creatividad (12%) y autorregulación (20.5%). Esto indica que la práctica intencional, consciente y constante de habilidades facilita su desarrollo.

2. El nivel de autopercepción de la creatividad por parte de los alumnos aumentó posterior a la intervención a un 12%. Sin embargo, fue el porcentaje de desarrollo más bajo en relación con el resto de las habilidades a desarrollar, liderazgo (20%), gestión de tiempo (24%) y autorregulación (20.5%). Por lo tanto, se considera necesario capacitar al profesor en creatividad para que sea capaz de fomentar el desarrollo de esta Soft Skill en sus alumnos.

3. De acuerdo a las observaciones del evaluador, se puede señalar que el factor "tipo de generación" afecta en la estrategia pedagógica a aplicar para desarrollar Soft Skills. Esto tiene relación con las características de la Generación Z, que de acuerdo con Tulgan (2015), define esta generación como retadora con expectativas bajas, expresiones de confianza cautelosas y exigencias bastante modestas. Por lo tanto, es indispensable que los docentes se den el tiempo de conocer las necesidades personales y educativas de sus estudiantes, para utilizar estrategias de enseñanza que capten su atención y faciliten su aprendizaje.

5.2 Entrega de resultados a la comunidad

La entrega de los resultados se llevó a cabo de manera expositiva a través de una reunión virtual en Zoom. La reunión se grabó con el permiso de los asistentes, los cuales fueron la profesora titular y el profesor tutor de la asignatura del Proyecto de Intervención Aplicada III del Tecnológico de Monterrey, el jefe de academia y la

profesora titular del Taller de Aplicaciones de Informática II, así como también asistieron de manera virtual la jefa de Innovación Educativa y la jefa de la Academia de Didáctica de la Universidad Panamericana campus Guadalajara. Se envió de manera posterior a cada invitado el material presentado, así como la grabación de la sesión.

Se diseñó una presentación de resultados con una descripción detallada sobre la justificación de las Soft Skills elegidas a desarrollar en la materia seleccionada. Se incluyó en esta presentación los resultados respecto al desarrollo de Soft Skills a partir de la aplicación de las estrategias pedagógicas intencionadas en la intervención. Por último, se presentaron las principales conclusiones de esta investigación.

El aprendizaje más valioso generado a partir de esta experiencia de presentación de resultados, es compartir ahora al resto de la comunidad universitaria el alcance logrado en esta investigación a través de dos formas. La primera a través de la publicación de artículos de investigación con temática de desarrollo intencional de Soft Skills. La segunda forma es compartir esta buena práctica llevada a cabo en el proceso de intervención con el Centro de alumnos SMART de la Universidad Panamericana campus Guadalajara. Este centro es el encargado de impulsar formalmente el desarrollo de Soft Skills en los alumnos universitarios. Por lo tanto, esta segunda iniciativa se propone con la intención de compartir una posible alternativa para sumar al desarrollo intencional de Soft Skill a través de las estrategias pedagógicas implementadas en esta investigación.

5.3 Recomendaciones finales

A lo largo de la implementación del proyecto de intervención se presentaron una serie de inconvenientes que impactaron en la planeación inicial de este proyecto, sin embargo, a pesar de estos ajustes necesarios que se tuvieron que resolver de manera inmediata, se lograron los resultados esperados.

La formación del evaluador como pedagogo y su interés por adaptarse a la nueva modalidad de enseñanza desarrollando Soft Skills, aún a pesar de la pandemia causada por el COVID-19 fue de gran valor para esta investigación. Esto se vio reflejado en la

planeación de estrategias pedagógicas intencionadas a partir del conocimiento profundo de los intereses de los alumnos, y también del conocimiento del contenido a enseñar desarrollando habilidades como el liderazgo, la gestión de tiempo, la creatividad y la autorregulación.

Se recomienda que el evaluador esté en todo momento en contacto con la profesora titular de la materia. Es importarte compartir con ella la propuesta del contenido a enseñar, la habilidad a desarrollar y la estrategia a implementar para garantizar el desarrollo de las conductas esperadas. Por último, se recomienda tener como docente una actitud de apertura y flexibilidad para ajustar la planeación de la clase a cualquier tipo de modalidad educativa, con la intención de atender las necesidades educativas de los alumnos actuales, y con ello facilitar su aprendizaje.

Se considera de gran importancia dar a conocer algunos puntos de vista que se deben tomar en cuenta con la finalidad de obtener mejores resultados:

1. Para garantizar el aprendizaje de los alumnos y el desarrollo de Soft Skills es necesario adaptarse al tipo de modalidad educativa vigente. Esto se facilita a partir de la capacitación docente en competencias digitales y pedagógicas para que se pueda hacer uso de la tecnología como medio para facilitar el aprendizaje.
2. Para una modalidad de enseñanza híbrida se considera indispensable que el profesor cuente con buena conexión a internet, un ancho de banda amplio para que la transmisión en línea de la clase sea estable. Además, de ser posible trabajar con una licencia de Zoom Pro para evitar la finalización de la clase en 45 minutos. También se sugiere motivar a que los alumnos que están tomando la clase virtual mantengan sus cámaras encendidas para evidenciar su participación activa durante la intervención.
3. Un aprendizaje consciente e intencionado hace la diferencia, por lo que el docente debe iniciar su clase dando a conocer el objetivo de la materia y los

puntos a tratar. También se debe explicar al inicio de la clase la importancia de la Soft Skill por desarrollar, así como su aplicación en el mundo laboral.

4. La planeación es uno de los procesos más importantes en la docencia. Es evidente que surgen imprevistos que muchas veces se resuelven con improvisación. Sin embargo, conocer a profundidad el syllabus de la asignatura, el perfil de egreso de los estudiantes, el objetivo general, la metodología, la normativa y los criterios de evaluación de la asignatura, hace mucho más alcanzable los resultados de aprendizaje esperados, y facilita el desarrollo de Soft Skills.
5. La pandemia causada por el COVID - 19, trajo muchas preocupaciones e incertidumbres educativas, y en las Soft Skills no fue la excepción. Estas habilidades para la vida ayudan a combatir los retos emocionales y sociales que plantea actualmente la sociedad. Es importante que los docentes desarrollen este tipo de habilidades de manera personal para impactar de manera positiva, a través del ejemplo y de estrategias pedagógicas intencionadas, el desarrollo de Soft Skills en sus estudiantes.

Por último, el mayor aprendizaje logrado a partir de esta intervención fue hacer consciente la importancia de impulsar el desarrollo integral de los alumnos. De manera personal me preocupó saber si los alumnos estaban desarrollando habilidades para la vida y para su adaptación al entorno laboral en una situación de pandemia. Y efectivamente, esta intervención me confirmó la importancia de desarrollar estas habilidades en cualquier modalidad de enseñanza. Como sugerencia para próximas intervenciones, se recomienda que los docentes se ocupen de la formación integral e intencionada de sus estudiantes. Este objetivo se puede lograr con ayuda de estrategias pedagógicas intencionadas que no solo aseguren el conocimiento de una asignatura, sino el desarrollo de actitudes que faciliten el perfeccionamiento de la personalidad y empleabilidad de los estudiantes, es decir Soft Skills.

Referencias

Almerich, G., Suárez, R., Díaz G., & Orellana, N. (2020). Estructura de las competencias del siglo XXI en alumnado del ámbito educativo. Factores personales influyentes. (Apanish). *Structure of 21st Century competences in students in the sphere of education. Influential personal factors. (English)*, *23*(1), 45–74. http://10.0.23.56/educXXl.23853

Baptista, P., Almazán, A., & Loeza, C. (2020). Encuesta Nacional a Docentes ante el COVID-19. Retos para la educación a distancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, *50*(ESPECIAL SE-Investigación en tiempos de contingencia), 41–88. https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.ESPECIAL.96

Bastos, S., De Oliveira, H., Manuel Silva, M., & Azevedo, L. (2019). Soft-Digital Skills in Higher Education Curricula. *Proceedings of the European Conference on E-Learning*, 70–77. http://10.0.133.142/EEL.19.037

Campos, R., Celi, L., Argota, G., Álvarez, R., Yallico, R., & Romero, V. (2021). Bondad para las prácticas evaluativas en la plataforma virtual Moodle durante la enseñanza de posgrado universitaria. *Kindnees for Assess Practices on the Virtual Moodle Platform during University Postgraduate Teaching.*, *26*(31), 135–142. http://10.0.94.201/campus.2021.v26n31.11

Chalupa, S., & Chadt, K. (2021). The Perception of Soft Skills and Their Training at Hotel Front - Office in Connection to CoVid-19 Pandemics. *TEM Journal*, *10*(2), 517–521. http://10.0.71.245/TEM102-05

Fuentes, G. Moreno, M., Rincón, T., & Silva, G. (2021). Evaluación de las habilidades blandas en la educación superior. *Evaluation of Soft Skills in Higher Education.*, *14*(4), 49–60. http://10.0.15.227/S0718-50062021000400049

García, L., Medrano, R., Vázquez, A., Romero, R. & Berrún, C. (2021). Experiencias docentes del uso de la tecnología educativa en el marco de la pandemia por COVID-19. *Revista Información Científica*, *100*(2).

García, M., López, C., Molina, E., Casas, E., & Morales, Y. (2016). Development and evaluation of the team work skill in university contexts. Are virtual environments effective? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *13*(1), 1–12. https://doi.org/10.1186/s41239-016-0014-1

Gellibert, S., & Zapata, S. (2020). *Analisis del impacto en el uso de las TIC en la modalidad de clases en línea de la Universidad de Guayaquil en tiempo de pandemia de la COVID-19 en Ecuador*. 128.

Hadiyanto, H., Failasofah, F., Armiwati, A., Abrar, M., & Thabran, Y. (2021). Students' Practices of 21st Century Skills between Conventional learning and Blended Learning. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, *18*(3), 1–19. http://10.0.210.1/1.18.3.7

Haselberger, D., Oberhuemer, P., Perez, E., Cinque, M., & Capasso, F. (2012). Mediating Soft Skills at Higher Education Institutions: Guidelines for the design of learning situations supporting soft skills achievement. *Education and Culture DG Lifelong Learning Programme, European Union. Retrieved from Http://Www. Euca. Eu/Download. Aspx*, 1–133.

Martínez, G., & Garcés, F. (2020). Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la covid-19. (Spanish). *Digital Teaching Competences and the Challenge of Virtual Education Arising FromCOVID-19. (English)*, *22*(39), 1–16. http://10.0.66.185/eduhum.22.39.4114

Montero, U., Vasconcelo,s V., & Arias, M. (2020). Teletrabajo: fortaleciendo el trabajo en tiempos de pandemia por COVID-19. *Revista de Comunicación y Salud*, *10*(2), 109–125. https://doi.org/10.35669/rcys.2020.10(2).109-125

Mora, Z. (2020). Cambios en los hábitos de consumo de la Generación Z, causada por la COVID-19. *Modification of the consumption habits of Generation Z, caused by COVID-19.*, *8*, 118–141. https://ebsco.up.elogim.com/login.aspx?direct=true&db=fap&AN=149003612&lang=es&site=ehost-live

Panamericana, U. (2021). *Sobre la UP*. Sobre La UP. https://www.up.edu.mx/es/sobre-la

Ruiz, M., García, G., Biencinto, L., & Carpintero, E. (2017). Evaluación de competencias genéricas en el ámbito universitario a través de entornos virtuales: Una revisión narrativa. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, *23*(1), 1–15.

Schneider, L., Meirovich, A., & Dolev, N. (2020). Soft Skills On-Line Development in Times of Crisis. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, *12*(1Sup2), 122–129. https://doi.org/10.18662/rrem/12.1sup2/255

Siddiky, M.. (2020). Does soft skill development vary among the students? A gender perspective. *Turkish Journal of Education*, *9*(3), 205–221.

Sosa, P. (2020). *Entrevista al Comisionado Presidente del Instituto Federal de Telecomunicaciones, Gabriel Contreras, con Gabriel Sosa Plata sobre las telecomunicaciones en el 2020*.

Tulgan, B. (2015). *Bridging the Soft Skills Gap : How to Teach the Missing Basics to Todays Young Talent*. John Wiley & Sons, Incorporated.

Veytia, B. (2015). *Propuesta para evaluar las Competencias Digitales en los estudiantes de Posgrado que utilizan la plataforma Moodle*.

Vinichenko, M., Chulanova, O., Ljapunova, N.,, Makushkin S. & Amozova L. (2021). The nature of influence and degree of confidence in the information about the pandemic among generation Z students. *La Naturaleza de La Influencia y El Grado de Confianza En La Información Sobre La Pandemia Entre Los Estudiantes de La Generación Z.*, *11*(4), 296–309. http://10.0.67.10/au.v11i4.774

Apéndice 1

Formulario diagnóstico para PROFESORES

TÍTULO: Desarrollo de Soft Skills bajo una modalidad de enseñanza híbrida

Consentimiento informado:

Por medio de la presente quiero invitarte a participar en un estudio que estoy realizando sobre el Desarrollo de Soft Skills bajo una modalidad de enseñanza híbrida, entendidas como "competencias personales que afectan la forma en que se interactúa con las personas, incluyen aspectos como la comunicación, la escucha, la negociación, el trabajo en equipo, el liderazgo, la ética, el compromiso" (García, et al 2016, p.2).

Mi nombre es Mariana De la Mora Figueroa, soy alumna de la Maestría en Tecnología Educativa del Tecnológico de Monterrey.

Este estudio está siendo realizado por mí para tesis de Maestría, con el respaldo de las autoridades de Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, ITESM, Campus Guadalajara. Se espera que en este estudio participe una muestra de significativa de profesores de la Universidad Panamericana Campus Guadalajara.

Si tú decides aceptar esta invitación, tu participación consistirá básicamente en dar respuesta a los siguientes cuestionamientos, no se trata de un test, por lo que no hay preguntas correctas ni incorrectas. Sólo queremos conocer tu opinión sobre lo hábil que percibes a tus alumnos respecto a la actividad mencionada.

Toda información obtenida en este estudio será estrictamente confidencial. Si los resultados de este estudio son publicados, los resultados contendrán únicamente información global del conjunto de las personas participantes.

Los resultados que obtengamos serán útiles si lo contestas con sinceridad. Si tú decides participar ahora, pero más tarde deseas cancelar tu participación, lo puedes hacer cuando así lo desees sin que exista problema alguno.

Si tienes alguna pregunta, por favor hazla, podrás localizarme en esta dirección de correo mariana.mora@up.edu.mx, o si tienes algún comentario que hacerle a mi asesor, él se llama Javier Hernández Raygoza y su correo es javierhernandez@tec.mx

CONSENTIMIENTO | Si decides participar en este estudio, por favor marca la siguiente casilla de verificación.

Doy mi consentimiento para ser parte de este estudio

Nombre completo*

Si decides participar en este estudio, por favor marca la siguiente casilla de verificación. *

☑ Doy mi consentimiento para ser parte de este estudio

Área Académica *

Comunicación
Derecho
Empresariales
ESDAI
Humanidades
Ingeniería
Pedagogía

SECCIÓN 1 | Desarrollo de Soft Skills bajo una modalidad de enseñanza híbrida

En esta sección del cuestionario debes responder en función de lo eficaz que percibes a tus alumnos respecto a la Soft Skill mencionada bajo una modalidad de enseñanza híbrida.

Networking y comunicación | Son capaces de establecer relaciones interpersonales entre sus compañeros de clase. *

Todas las competencias tendrán la siguiente opción de escala de respuesta:

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Trabajo en equipo | Son capaces de resolver conflictos, negociar y tomar decisiones con sus compañeros de equipo. *

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Liderazgo | Les gusta tomar la iniciativa y ser ejemplo o referente de sus compañeros. *

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Gestión del tiempo | Tienen la habilidad para entregar en tiempo y forma las tareas y trabajos que son solicitados en clase. *

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Autorregulación | Son capaces de enfocarse en la clase, manteniendo todos los distractores (celular, otras páginas web, televisor, tableta, música, etc.) en segundo plano. *

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Creatividad | Son capaces de responder de manera creativa o diferente ante situaciones nuevas. *

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Flexibilidad y adaptación /Tolerancia | Son capaces de adaptarse a los recursos o apoyos virtuales, aún con las complicaciones, desajustes y fallas que puedan tener. *

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Orientación a logro y resultados | Son capaces de trazar metas y objetivos. *

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Aprendizaje | Son capaces de desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje para aprovechar de la mejor forma la clase. *

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Integridad académica | Son capaces de reconocer los derechos de autor de la información que consultan para sus tareas o trabajos y señalan ese dato en forma de cita. *

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Balance de vida | Son capaces de establecer un equilibrio en los tiempos asignados al estudio, clases y su vida personal (convivencia en familia, hacer ejercicio, descanso, convivencia con amistades). *

	No lo dominan	Lo dominan poco	Lo dominan mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Selecciona las 3 Soft Skills qué más promueves en tus clases: *

- ☐ Networking y comunicación | Habilidad para establecer relaciones interpersonales (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Trabajo en equipo | Habilidad para resolver conflictos, negociar y tomar decisiones con compañeros de equipo al trabajar en un entorno virtual (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Liderazgo | Habilidad para tomar la iniciativa, llevar a cabo un plan y estrategia de trabajo (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Gestión del tiempo | Habilidad para entregar en tiempo y forma tareas (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Autorregulación | Es la capacidad de tomar las decisiones necesarias para lograr los objetivos de forma rápida y proactiva (Bowers et al., 2015).
- ☐ Creatividad | Es la capacidad de conectar el conocimiento aprendido para resolver problemas y crear cosas nuevas (Calavia et al., 2021).
- ☐ Flexibilidad y adaptación /Tolerancia | La habilidad para adaptarse a los recursos o apoyos, aún con las complicaciones, desajustes y fallas que se puedan tener (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Orientación a logro y resultados | La orientación al logro de resultados, representa la habilidad para trazar metas y objetivos (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Aprendizaje | Es la habilidad para desarrollar estrategias de aprendizaje (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Integridad académica | La habilidad para reconocer los derechos de autor de la información que se consulta (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Balance de vida | Es la capacidad para realizar las actividades, deberes y responsabilidades inherentes al trabajo bajo estándares de calidad (Farber et al., 2020).

Describe una actividad que implementes en clase que ayude a promover el desarrollo de Soft Skills: *

¡Muchas gracias por tu colaboración!

Formulario diagnóstico para ALUMNOS

TÍTULO: Desarrollo de Soft Skills bajo una modalidad de enseñanza híbrida

Consentimiento informado:

Por medio de la presente quiero invitarte a participar en un estudio que estoy realizando sobre el Desarrollo de Soft Skills bajo una modalidad de enseñanza híbrida, entendidas como "competencias personales que afectan la forma en que se interactúa con las personas, incluyen aspectos como la comunicación, la escucha, la negociación, el trabajo en equipo, el liderazgo, la ética, el compromiso" (García, et al 2016, p.2).

Mi nombre es Mariana De la Mora Figueroa, soy alumna de la Maestría en Tecnología Educativa del Tecnológico de Monterrey.

Este estudio está siendo realizado por mí para tesis de Maestría, con el respaldo de las autoridades de Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, ITESM, Campus Guadalajara. Se espera que en este estudio participe una muestra de significativa de alumnos de la Universidad Panamericana Campus Guadalajara

Si tú decides aceptar esta invitación, tu participación consistirá básicamente en dar respuesta a los siguientes cuestionamientos, no se trata de un test, por lo que no hay preguntas correctas ni incorrectas. Sólo queremos conocer tu opinión sobre lo hábil que te sientes respecto a la actividad mencionada.

Toda información obtenida en este estudio será estrictamente confidencial. Si los resultados de este estudio son publicados, los resultados contendrán únicamente información global del conjunto de las personas participantes.

Los resultados que obtengamos serán útiles si lo contestas con sinceridad. Si tú decides participar ahora, pero más tarde deseas cancelar tu participación, lo puedes hacer cuando así lo desees sin que exista problema alguno.

Si tienes alguna pregunta, por favor hazla, podrás localizarme en esta dirección de correo mariana.mora@up.edu.mx, si tienes algún comentario que hacerle a mi asesor, él se llama Javier Hernández Raygoza y su correo es javierhernandez@tec.mx

CONSENTIMIENTO | Si decides participar en este estudio, por favor marca la siguiente casilla de verificación.

Doy mi consentimiento para ser parte de este estudio

Nombre completo*

Si decides participar en este estudio, por favor marca la siguiente casilla de verificación. *

☑ Doy mi consentimiento para ser parte de este estudio

2. Área Académica *

Comunicación
Derecho
Empresariales
ESDAI
Humanidades
Ingeniería
Pedagogía

SECCIÓN 1 | Desarrollo de Soft Skills bajo una modalidad de enseñanza híbrida

En esta sección del cuestionario debes responder en función de lo eficaz que te sientes respecto a la Soft Skill mencionada bajo una modalidad de enseñanza híbrida.

Networking y comunicación | Me considero capaz para establecer relaciones interpersonales entre mis compañeros de clase. Por ejemplo, abro cámara y/o micrófono para conocerlos y dialogar por primera vez.

Todas las competencias tendrán la siguiente opción de escala de respuesta:

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Trabajo en equipo | Me considero capaz de resolver conflictos, negociar y tomar decisiones con mis compañeros de equipo al trabajar. *

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Liderazgo | Me gusta tomar la iniciativa y ser ejemplo o referente de mis compañeros, cuando trabajo en equipo. *

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Gestión del tiempo | Considero que tengo la habilidad para entregar en tiempo y forma las tareas o el trabajo que me solicitan cada uno de mis profesores. *

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Autorregulación | Me considero capaz de enfocarme en la clase, manteniendo todos los distractores (celular, otras páginas web, televisor, tableta, música, etc) en segundo plano o alejados de mí. *

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Creatividad | Me considero capaz de responder de manera creativa o diferente ante situaciones nuevas. *

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Flexibilidad y adaptación /Tolerancia | Me considero capaz de adaptarme a los recursos o apoyos, aún con las complicaciones, desajustes y fallas que puedan tener. *

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Orientación a logro y resultados | Me considero capaz de trazar metas y objetivos que deba lograr. *

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Aprendizaje | Soy capaz de desarrollar mis propias estrategias de aprendizaje para aprovechar de la mejor forma el ambiente de aprendizaje. *

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Integridad académica | Soy capaz de reconocer los derechos de autor de la información que consulto para mis tareas o trabajos y señalo ese dato en forma de cita. *

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Balance de vida | Me considero capaz de establecer un equilibrio en los tiempos asignados al estudio, mis clases virtuales y mi vida personal (convivencia en familia, hacer ejercicio, descanso, convivencia con amistades). *

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Modalidad de enseñanza presencial	○	○	○	○
Modalidad de enseñanza virtual	○	○	○	○

Selecciona las 3 Soft Skills qué promueven tus profesores en clases: *

- ☐ Networking y comunicación | Habilidad para establecer relaciones interpersonales (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Trabajo en equipo | Habilidad para resolver conflictos, negociar y tomar decisiones con compañeros de equipo al trabajar en un entorno virtual (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Liderazgo | Habilidad para tomar la iniciativa, llevar a cabo un plan y estrategia de trabajo (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Gestión del tiempo | Habilidad para entregar en tiempo y forma tareas (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Autorregulación | Es la capacidad de tomar las decisiones necesarias para lograr los objetivos de forma rápida y proactiva (Bowers et al., 2015).
- ☐ Creatividad | Es la capacidad de conectar el conocimiento aprendido para resolver problemas y crear cosas nuevas (Calavia et al., 2021).
- ☐ Flexibilidad y adaptación /Tolerancia | La habilidad para adaptarse a los recursos o apoyos, aún con las complicaciones, desajustes y fallas que se puedan tener (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Orientación a logro y resultados | La orientación al logro de resultados, representa la habilidad para trazar metas y objetivos (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Aprendizaje | Es la habilidad para desarrollar estrategias de aprendizaje (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Integridad académica | La habilidad para reconocer los derechos de autor de la información que se consulta (Haselberger et al., 2020).
- ☐ Balance de vida | Es la capacidad para realizar las actividades, deberes y responsabilidades inherentes al trabajo bajo estándares de calidad (Farber et al., 2020).

Describe una actividad que el profesor implemente en clase para el desarrollo de Soft Skills: *

¡Muchas gracias por tu colaboración!

Apéndice 2

Esta imagen muestra la evidencia del registro efectivo de asistencias del Taller de Aplicaciones de Informática II, si hubiera algún tema o asistencia pendiente por registrar aparecería en este apartado con el símbolo de cruz color roja.

TALLER DE APLIC DE INF II INF2 Ordinario 7025 Horario

No se encontraron sesiones activas para esta clase

1222 Licenciatura 2022-2

TALLER DE APLIC DE INF II TAI1 Ordinario 3207 Horario

	Fecha Asistencia	Hora Inicio Asistencia	Hora Final	Tipo Asistencia	Lsta asistencia	Tema de clase
1	05/11/2022	9:00AM	11:00AM	Clase	Lsta asistencia	✔

TALLER DE APLIC DE INF II TAI2 Ordinario 3210 Horario

	Fecha Asistencia	Hora Inicio Asistencia	Hora Final	Tipo Asistencia	Lsta asistencia	Tema de clase
1	05/11/2022	11:00AM	1:00PM	Clase	Lsta asistencia	✔

Apéndice 3

En este apéndice se puede percibir la evidencia del diseño y registro de la guía de observación de los atributos observables y aspectos que destacaron durante las 4 sesiones de intervención.

TEMA	Práctica Integradora de Word		SALA 1		SALA 2		SALA 3		SALA 4		SALA 5		SALA 6		
			EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3	EQUIPO 4	EQUIPO 5	EQUIPO 6	EQUIPO 7	EQUIPO 8	EQUIPO 9	EQUIPO 10	EQUIPO 11	EQUIPO 12	EQUIPO 13
Resultado de Aprendizaje: Implementar los procesos para resolver de manera correcta la práctica integradora de Word como repaso para examen de 2ndo parcial.			Ivana del Río y Renata Tovar	Brenda Madrigal Leslie Zamora	Karen Ruiz y Marlet López	Nicole Encarnación Ana Julia Gutierrez	Ana Paula Vázquez, Salma Plascencia	Roxana Salazar y Paulina Ornelas	Natalia Ramírez Gamez María Esther Guzmán	Arantza Garibay y Fernanda Torres	Jimena Iriarte Alejandra Preciado, Mariangel Loyola	Marina Martinez, Ana María Félix	Alexis Valdez, Ana Paula Martinez	Natalia Ramirez & Alexa Aguilar	Andrea Cervin y Cassandra Ramírez
Soft Skills	**Descripción**	**Atributos observables esperados**	**La escala va de 1 a 4, donde el 1 hace referencia a que te sientes completamente ineficaz para realizar lo que se presenta y el 4 que crees que lo dominas completamente.**												
Liderazgo	Tomar la iniciativa, llevar a cabo un plan y estrategia de trabajo	Tomo la iniciativa para establecer procedimientos correctos para resolver la práctica integradora de Word.	2			3		1	María Esther				Alexis		
	Influir en los compañeros de equipo.	Comparto con mis compañeros mi iniciativa y busco que la pongan en práctica.	2			3		1	María Esther				Alexis		
	Inspirar y empoderar a otros evaluando, analizando y proporcionando retroalimentación a los miembros del equipo.	Retroalimento a mis compañeros de equipo cuando proponen alguna alternativa de solución.	2			3		1	María Esther				Alexis		

	Demostrar capacidad para gestionar cambios.	Muestro una actitud positiva ante los cambios del problema a resolver.	2			3		1	María Esther				Alexis		
OBSERVACIONES	27 alumnas 26 asistentes 8 presenciales y 18 virtuales Sesión híbrida no virtual Equipos presenciales Equipo 1 Rox y Pau: mostraron poco conocimiento del tema, por lo que fueron apoyadas por sus compañaeras líderes Renata y Nicole Equipo 2 (Equipo que destaca) Ale María Esther Alexis Ana Julia														

TEMA	**Examen 2ndo Parcial**		**SALA 1**	
			EQUIPO 1	**EQUIPO 2**
Resultado de Aprendizaje: Demostrar los conocimientos adquiridos durante el 2ndo parcial resolviendo correctamente la evaluación.			Ivana del Río y Renata Tovar	Brenda Madrigal Leslie Zamora
Soft Skills	**Descripción**	**Atributos observables esperados**		
Gestión de tiempo	Administrar el tiempo y los recursos con los se cuenta para trabajar.	Aprovecho el tiempo designado para resolver mi examen empezando a resolver los ejercicios en los que sé que tengo más conocimiento del tema.		
	Aplicar las TIC en proyectos virtuales.	Uso en todo momento el conocimiento de las herramientas de Office para lograr resolver los problemas presentados durante mi evaluación.		
	Evaluar el desempeño propio y el de compañeros de manera objetiva.	Soy capaz de establecer una calificación objetiva a mi desempeño de este parcial y al de mi compañera de equipo		
OBSERVACIONES	Solo una alumna en presencial Las 3 primeras alumnas que terminaron su examen: Renata Tovar, Nicole Encarnación Delgado, Alexa Aguilar Martinez Andrea Cervín se sintió muy frustrada durante toda la actividad			

TEMA	Presentación personal Power Point	
Resultado de Aprendizaje: Diseñar de manera creativa una presentación personal en Power Point, siguiendo los 6 principios revisados en clase.		
Soft Skills	**Descripción**	**Atributos observables esperados**
Creatividad	Encontrar una mejor manera de entregar proyectos solicitados.	Propongo un estilo creativo para mostrar una presentación de Power Point atractiva.
	Conectar el conocimiento aprendido para resolver problemas y crear cosas nuevas	A partir de mi conocimiento adquirido en el tema de presentaciones de alto impacto, fui capaz de generar una propuesta atractiva siguiendo los 6 principios para evitar la falta
	Fomentar en equipos de trabajo la creatividad e innovación.	Comparto con mi grupo mis ideas para que en conjunto logremos estructurar una solución novedosa a la actividad planteada.

TEMA	Presentación de Alto Impacto	
Resultado de Aprendizaje: Diseñar una presentación de alto impacto de un tema de interés personal para exponerla en un máximo de 2 minutos.		
Soft Skills	**Descripción**	**Atributos observables esperados**
Autorregulación	Utilizar la información relevante para facilitar la elección de la mejor alternativa (consultando las fuentes más adecuadas, verificando e implementando esa alternativa).	Elijo la mejor alternativa para el diseño de una presentación de alto impacto con ayuda de plataformas de diseño y banco de imágenes libres de derechos de autor.
	Hacer actividades y tareas con calidad y en un periodo de tiempo apropiado	Logré presentar mi tema en el tiempo establecido y con la calidad esperada, haciendo uso del material visual de apoyo.

Apéndice 4

Desarrollo de liderazgo bajo una modalidad de enseñanza virtual

Se ha registrado el correo del encuestado (**null**) al enviar este formulario.
*Obligatorio

1. Correo *

2. Nombre y apellido *

4. En esta sección del cuestionario debes responder en función de lo eficaz que te sientes respecto al liderazgo. *

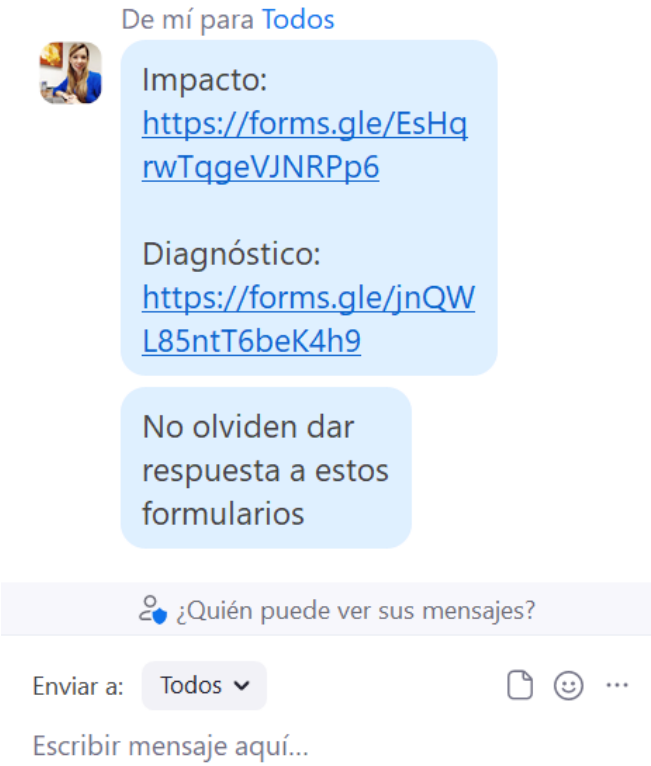
Marca solo un óvalo por fila.

	No lo domino	Lo domino poco	Lo domino mucho	Lo domino completamente
Tomar la iniciativa, llevar a cabo un plan y estrategia de trabajo				
Influir en los compañeros de equipo.				
Inspirar y empoderar a otros evaluando, analizando y proporcionando retroalimentación a los miembros del equipo.				
Demostrar capacidad para gestionar cambios.				

¡Muchas gracias por tu colaboración!

Apéndice 5

Estas imágenes muestran la evidencia del envío de los instrumentos de medición de la autopercepción del desarrollo de las Soft Skills a los alumnos, en cada una de las sesiones de intervención:



Currículum Vitae

Mariana De la Mora Figueroa

Correo electrónico personal: mariana.mora@up.edu.mx

Originaria de Guadalajara, México, Mariana De la Mora Figueroa realizó estudios profesionales en Pedagogía, y en Antropología y Ética en la Universidad Panamericana campus Guadalajara. La investigación titulada "Impacto de Soft Skills a través de una enseñanza híbrida" es la que presenta en este documento para aspirar al grado de Maestría en Tecnología Educativa. Su experiencia de trabajo ha girado, principalmente, alrededor del campo de la educación, específicamente en el área de Innovación Educativa desde hace 9 años. Así mismo ha participado en iniciativas como ponente en el Congreso Internacional de Innovación y Tendencias Educativas con la ponencia "Impacto de Soft Skills en preparatoria durante la pandemia de COVID-19" publicada en el 2021 como capítulo de libro, por la prestigiosa editorial Dykinson.

Actualmente, Mariana De la Mora Figueroa funge como Coordinadora de Extensión Bibliotecaria en la Universidad Panamericana campus Guadalajara. Sus principales funciones abarcan la coordinación de cursos de capacitación en competencias digitales e informacionales dirigidos a alumnos, profesores e investigadores de la universidad, así como también está encargada de la coordinación de proyectos audiovisuales para la promoción de los recursos, servicios y espacios de la Biblioteca de esta institución. Destaca su eficiencia, organización y liderazgo para cumplir las metas que se propone. Entre las expectativas de superación profesional más destacadas son seguir especializándose en el área de Innovación Educativa a través de la docencia, del estudio de un doctorado y de publicaciones académicas.