

**Fortalecimiento de las competencias y
habilidades de los estudiantes en la Educación
Superior virtual, a través de herramientas y
estrategias virtuales durante la crisis del
COVID-19**

Fortalecimiento de las competencias y habilidades de los estudiantes en la Educación Superior virtual, a través de herramientas y estrategias virtuales durante la crisis del COVID-19

Elvia Yaquelin Galdamez Zuniga¹

Resumen

Este artículo es el resultado del análisis de la educación virtual que actualmente están impartiendo la Educación Superior frente a la crisis de la pandemia (COVID-19) y el desarrollo y fortalecimiento de las competencias y habilidades que adquieren los estudiantes del sistema de educación superior, a través de las diferentes estrategias y herramientas virtuales que son utilizadas por el docente, empleando las metodologías integradas con los recursos tecnológicos, considerando que es una situación compleja y es importante obtener una viabilidad posible para soluciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la experiencia virtual.

Palabras claves: competencias, habilidades, metodologías, educación, recursos, herramientas, aprendizaje.

Abstract

This article is the result of the analysis of virtual education that higher education is currently imparting in the face of the pandemic crisis (COVID 19) and the development and strengthening of the competences and skills acquired by students of the higher education system, through the different virtual strategies and tools that are used by the teacher, using the methodologies integrated with the technological resources, considering that it is a complex situation and it is important to obtain a possible viability for solutions in the teaching and learning process in the virtual experience.

Key words: competences, skills, methodologies, education, resources, tools, learning.

¹ Tegucigalpa, Honduras., Programa de Maestría Gerencia de Operaciones Industriales Teléfono: (504) 2225 74 55. Email: elvia.galdamez@upi.edu.hn

Introducción

Dadas las circunstancias que en este momento está pasando el mundo actual, a consecuencia de la pandemia llamada, COVID-19², ha tenido un impacto muy profundo a nivel social, económico y sus repercusión principalmente en la salud de la población como consecuencia, el sistema educativo en general ha optado por mecanismos que les permitan acceder al aprendizaje muchos y en referencia a la educación surge la necesidad de aprender desde un enfoque o modelo didáctico nuevos métodos de aprendizajes mediante la uso de numerosas técnicas, instrumentos y herramientas convenientes de la sociedad de la información y del conocimiento, que permite a los estudiantes y docentes interactuar, colaborar y conversar en un mundo virtual, más allá de las aulas y de los habituales estancias de clase, no solo para el presente, asimismo también considéralo para el actual futuro inmediato.

Justificación.

La importancia de la presente investigación se fundamenta en la circunstancia actual de las instituciones educativas de educación superior de emplear nuevos contextos educativos en respuesta ante la crisis de la pandemia (COVID-19) aunque no estaba preparada para enfrentar esta situación existente, pero ocurrió para bien de potenciar el desarrollo académico en las experiencias y prácticas de aprendizaje virtual, considerando que primeramente eran una realidad pero no un asunto generalizado, ni obligación de todas las instituciones de educación superior en sustitución de una educación virtual precisa, pero hoy surge del requerimiento de implementar recursos y técnicas didácticas para centrarse en el aprendizaje virtual fortaleciendo las capacidades de los estudiantes y desarrollando sus habilidades mediante estrategias y herramientas a través del uso de la tecnología, considerando un momento crítico para la práctica pedagógica, como un proceso de transformación de la educación convirtiéndola en una aula virtual.

Desde este punto de vista pedagógico la aplicación de las tecnologías a la educación se ha convertido en la sostenibilidad de la calidad educativa y de una transformación para responder a las nuevas necesidades de la sociedad.

Como lo afirma (Arias, 2017) *“Los docentes deben comprender el potencial pedagógico de estas herramientas tecnológicas, capacitarse y ser eficiente al proceso de enseñanza - aprendizaje de las tecnologías, diseñando espacios curriculares que permitan al estudiante acceder a nuevas prácticas virtuales y la aceptación de los nuevos modelos tecnológicos”*.

Objetivos.

Objetivo General.

Analizar una propuesta metodológica para el fortalecimiento de las competencias y habilidades de los estudiantes en ambiente virtuales de aprendizaje.

Objetivos Específicos.

- Conocer las estrategias de aprendizaje virtual y adaptarlo a sus asignaturas correspondientes.
- Identificar que herramientas tecnológicas que potencializan el aprendizaje virtual.

² Acrónimo del inglés coronavirus 2019

- Caracterizar las actividades metodológicas que realiza el docente para fortalecer las competencias y habilidades del estudiante en los ambientes virtuales.
- Identificar las competencias y las habilidades desarrolladas a través de la enseñanza, estrategias y herramientas virtuales.

Pregunta de Investigación

¿Qué propuesta metodológica fortalecerá las competencias y habilidades de los estudiantes en ambiente virtuales de aprendizaje?

¿Qué estrategias de aprendizaje virtual se pueden adaptar a las asignaturas correspondientes?

¿Cuáles son las actividades metodológicas que realiza el docente para fortalecer las competencias y habilidades del estudiante en los ambientes virtuales?

¿Cuáles son las competencias y las habilidades desarrolladas a través de la de la enseñanza, estrategias y herramientas virtuales?

Metodología

A través de la revisión de la literatura, lectura de artículos y textos relacionados con la investigación se determina un enfoque cualitativo para establecer cómo la educación virtual a través de la utilización de diferentes estrategias y herramienta virtuales, fortalecen las habilidades y competencias de los estudiantes de educación superior y como lo expone (Hernandez Sampieri, Baptista Lucio, & Fernandez-Collado, 2007) la investigación cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación.

Operacionalización de Variables

Tabla 1
Aspectos sociodemográficos y aspectos laborales

Aspectos sociodemográficos	Aspectos laborales
Femenino	Antigüedad laboral
Masculino	Experiencia laboral
Solteros	Desempleados
Casados	No trabajan
Unión libre	
Divorciados	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 1: Matriz de la variable Competencias

Competencias	Factores intrínsecos
Factores extrínsecos	
Competencias administrativas: comprensión de la conducta humana.	Factores intrínsecos Competencias genéricas: Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas
Competencia emprendedora: fomenta su capacidad para dirigir y guiar.	Competencias profesionales: La distinción entre las personas competentes, en cualquier tipo de ámbito (laboral, académico, profesional, entre otros)
Competencia genérica: capacidad para actuar en nuevas situaciones.	Competencia específica: Son los comportamientos laborales vinculados a un área ocupacional determinada
Competencia participativa: aquel que sabe participar en la organización de su puesto de trabajo y también de su entorno de trabajo	Competencias básicas: Se refieren a los comportamientos elementales que posee y deberá demostrar un individuo.

Fuente: Elaboración propia a partir de Chiavenato, I. (Mayo de 2007) y (SALINAS, 2008)

Tabla 3: Matriz de la variable Habilidades

Habilidades	Factores intrínsecos
Factores extrínsecos	
Empleo de habilidades en nuevas situaciones en: Dirección de grupos	Habilidades Cognitivas
<ul style="list-style-type: none"> Cooperación en grupos 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reforzar lo aprendido en clase ✓ Realizar ejercicios y prácticas ✓ Analizar problemáticas ✓ Resolver problemas
Habilidades cognitivas superiores:	Desarrollo del pensamiento crítico
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nivel de análisis de situaciones complejas grupales ✓ Nivel de participación en la toma de decisiones grupales ✓ Nivel de participación en las soluciones creativas en los trabajos grupales 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capacidad de análisis de la información ✓ Comprensión de los contenidos

Fuente: Elaboración propia a partir de Chiavenato, I. (Mayo de 2007) y (Clavero, 2008)

Descripción de los Resultados

Resultados información general

De acuerdo con los objetivos propuestos se espera encontrar, con respecto a las competencias y habilidades de los estudiantes, metodologías, estrategias, herramientas, actividades de los docentes en las aulas virtuales a partir de las variables de estudio.

Tabla 4: Metodologías propuestas con las variables de estudio

Metodologías	Competencias	Habilidades
Método asincrónico	Aprendizaje autónomo	Utilización de plataformas virtuales
Método sincrónico	Aprendizaje estratégico	Habilidades interpersonales, como las que se requieren para la escucha activa
Método b-Learnig ³ (aula virtual – presencial)	Aprendizaje colaborativo online	Habilidades tecnológicas y digitales

Fuente: Elaboración propia a partir de (Ghirardini, 2014)

³ b-learning es por lo tanto un sistema híbrido de aprendizaje en el que se mezclan estos dos sistemas

Conclusiones

- Los recursos didácticos que se tiene a disposición hacen realidad un modelo de educación en línea práctico y efectivo, considerando la utilización eficaz del medio ya que depende de muchos factores, entre los que podemos señalar la calidad de los contenidos didácticos, el uso de las herramientas de información, la importancia y participación de los miembros involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje, etc.
- Crear ambientes y espacios virtuales donde se realicen trabajo colaborativos y asimismo una comunicación interactiva, donde las experiencias de aprendizaje de los estudiante para optimizar situaciones que alcancen los resultados de aprendizaje propuestos, considerando que la TICS pueden complementar e enriquecer, transformar la educación.

Recomendaciones

- Promover e incentivar la gestión pedagógica orientada a incentivar el dinamismo en las aulas virtuales para cada estudiante, considerando su pertinencia para la formación de una cultura tecnológica.
- Existe la necesidad de reevaluar los sistemas de evaluación en referencia a la educación virtual, para que sean adaptados a los programas, y el estudiante desarrolle sus competencias y habilidades de manera que en cada actividad metodológica realice la autogestión.

Bibliografía

- Arias, J. M. (2017). *Educacion y Tecnologias*. Cadiz: Essan Grafic,S.L.
- Clavero, F. H. (2008). *Habilidades cognitivas*. Mexico,D.F.: CEUTA.
- CNACES. (2016). Conferencia la Acreditación de los Instituciones de Educación Superior. *Sistema Hondureño de acreditación de la Calidad de la Educación Superior, SHACES* (págs. 1-10). Tegucigalpa: CNACES- SHACES.
- Ghirardini, B. (2014). *Metodologías de E-learning*. Roma: Diseño gráfico y diagramación: Curt Wagner, Skiprock Creative.
- Gomez, M. J. (1 de Agosto de 2013). *La Investigacion Educativa*. Obtenido de Microsoft Word - 2013Vol8No1-006.docx: <http://comunidad.udistrital.edu.co/geaf/files/2013/08/2013Vol8No1-006.pdf>
- Hernandez Sampieri, R., Baptista Lucio, P., & Fernandez-Collado, C. (2007). *Metodologia de Investigacion*. Mexico: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES,S.A DE C.V.
- Hersberg, F., Mausner, B., & Snyderman, B. (1993). *The motivation to work*. John Wiley and Sons. Nueva York, USA.
- Ramos, A. I., Herrera, J. A., & Ramírez, M. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas cognitivas con aprendizaje móvil; un estudio de casos. *Revista Científica de Educomunicación;*, 201-209.
- SALINAS, N. H. (2008). COMPETENCIAS PROYECTO TUNING-EUROPA,TUNING.-AMERICA LATINA. *Revista Ideas*,39, 97-111.