

**Experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google
Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas**

Liliana Manzano Manzano

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Magíster en Educación

Asesora: Sandra Milena Morales Mantilla. PhD

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela ciencias de la educación ECEDU

Maestría en Educación

Fusagasugá febrero 2022

Nota de aceptación

Asesor

Jurado

Jurado

Agradecimientos

Al terminar este proceso formativo, quiero dar infinitas gracias a Dios Todopoderoso y a mi familia que me han permitido finalizar con éxito esta nueva fase en mi vida. Un especial agradecimiento a la doctora Sandra Milena Morales Mantilla que con su incondicional colaboración, disposición y continua presencia me acompañó activamente en la realización del proyecto de investigación.

También, un agradecimiento profundo a la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD por la excelencia académica, pues brinda espacios de formación que nos permite prepararnos y aportar desde la labor como docentes en la formación integral de los estudiantes.

Por último, a la IEM Carlos Lozano y Lozano de Fusagasugá (Cundinamarca), en especial a los estudiantes de grado 10° de la jornada de la tarde, quienes con su motivación hicieron posible el desarrollo de la presente investigación.

Tabla 1.*Resumen Analítico Especializado - RAE*

Resumen analítico especializado (RAE)	
Título	Experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas.
Modalidad de grado	Proyecto de investigación
Línea de investigación	El proyecto de investigación se inscribe dentro de la línea: Infancias, Educación y Diversidad
Autor	Liliana Manzano Manzano
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha	22/02/2022
Palabras Claves	Competencias blandas, recursos educativos digitales, aula invertida, aprendizaje basado en retos, TIC.
Descripción	Con este escrito, se presentan los resultados del trabajo de grado realizado en la modalidad de Proyecto de investigación, bajo la dirección de la doctora Sandra Milena Morales Mantilla, inscrito en la línea de investigación Infancias, Educación y Diversidad y articulado al proyecto PIE-59 de la Escuela de Ciencias de la Educación -ECEDU-. Se trata de un estudio cualitativo con alcance descriptivo, realizado en la Institución Educativa Municipal, Carlos Lozano y Lozano de Fusagasugá (Cundinamarca). La pregunta que orientó la investigación fue: ¿Cómo contribuye la participación en una experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom en el

	<p>fortalecimiento de las competencias blandas de los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca?</p> <p>Objetivo general:</p> <p>Describir la contribución de la experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom en el fortalecimiento de las competencias blandas en los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá (Cundinamarca).</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar el nivel de competencias blandas de los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca.</p> <p>Diseñar la experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de las competencias blandas de los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca.</p> <p>Implementar con los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca la experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de las competencias blandas.</p>
--	--

	<p>Valorar la contribución de la participación en la experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom en el fortalecimiento de las competencias blandas en los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca.</p>
Fuentes	<p>Para el desarrollo de la investigación se utilizaron las siguientes fuentes principales:</p> <p>Alles M (2017). <i>Desarrollo del talento humano. Basado en competencias.</i> https://books.google.es/books?id=smqBDwAAQBAJ&pg=PT8&dq=desarrollo+de+talento+humano+basado+en+competencias&lr=&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q=desarrollo%20de%20talento%20humano%20basado%20en%20competencias&f=false</p> <p>Ministerio de Educación Nacional de Colombia. <i>Guía 21, Articulación de la educación con el mundo laboral, competencias laborales generales.</i> https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-106706_archivo_pdf.pdf</p> <p>OCDE (2020). <i>Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina.</i> https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/Aprovechar_al_m%C3%A1ximo_la_tecnolog%C3%ADa</p>

	<p>para el aprendizaje y la formaci% C3% B3n en Am% C3% A9r ica Latina.pdf</p> <p>Ortega, C. (2017). <i>El desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas</i>. Samborondón, Ecuador: Universidad Tecnológica Ecotec.</p> <p>https://www.ecotec.edu.ec/content/uploads/investigacion/libros/desarrollo-habilidades.pdf</p> <p>Perrenoud, P. (1997). <i>Construir competencias desde la escuela</i>.</p> <p>https://es.slideshare.net/bravomari35/construir-competencias-desde-la-escuela-perrenoud-51446245</p> <p>Rodríguez-Borges, C., Pérez-Rodríguez, J., Bracho-Rodríguez, A., Cuenca-Álava, L., & Henríquez-Coronel, M. (2021). Aprendizaje Basado en Retos como estrategia enseñanza-aprendizaje de la asignatura resistencia de los materiales. <i>Dominio de las Ciencias</i>, 7(3), 82-97. http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.1983</p> <p>Siemens, G. (2004). <i>Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital</i>.</p> <p>https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf</p>
Contenidos	<p>El proyecto de investigación Estrategia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas, se estructura de la siguiente manera: la portada, el resumen analítico (RAE), el índice general, índice de tablas, figuras y</p>

	<p>anexos, seguido de la introducción, el planteamiento del problema, la justificación y objetivos. También se presenta el marco de referencia que contiene los antecedentes de la investigación, dando paso posteriormente al marco contextual que ofrece una visión general de la institución donde se llevó a cabo la investigación, seguido del marco legal y el marco teórico, a través de los cuales se presentan los fundamentos que fortalecen el proceso investigativo, presentando una visión sobre el concepto de competencias blandas, de la importancia de la incorporación de las tecnologías y nuevas pedagogías para dinamizar los procesos educativos.</p> <p>Se hace la descripción de los aspectos metodológicos, se relacionan los datos obtenidos, el análisis y la discusión.</p> <p>En la parte final del trabajo se encuentran las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos.</p>
Metodología	<p>La investigación está orientada desde el enfoque cualitativo con alcance descriptivo.</p> <p>Como técnicas e instrumentos de recolección de datos, se empleó la observación, la encuesta y el análisis de contenidos para obtener elementos necesarios que permitieron dar respuesta a los objetivos planteados.</p> <p>De acuerdo con la investigación descriptiva, el proceso se llevó a cabo a partir de cuatro fases: la primera fase, preparatoria y diagnóstica, tiene como propósito identificar la comprensión de los estudiantes sobre las</p>

	<p>competencias blandas, que permitió dar respuesta al primer objetivo.</p> <p>La segunda fase: diseño, donde se desarrollaron las actividades desde la estrategia aula invertida y el aprendizaje basado en retos para el fortalecimiento de competencias blandas.</p> <p>En la tercera fase: interactiva, se implementaron las actividades desde la estrategia de aprendizaje aula invertida, soportada en la plataforma Google Classroom y el aprendizaje basado en retos.</p> <p>Por último, la cuarta fase: evaluativa, permitió valorar la satisfacción de los estudiantes con relación a la estrategia de aprendizaje propuesta.</p>
Conclusiones	<p>Como fruto de los hallazgos de la investigación, y en cumplimiento del primer objetivo específico, se logra identificar que los estudiantes a partir del ejercicio realizado comprenden la importancia de las competencias blandas, otorgándole relevancia como parte esencial para el desempeño de la persona en el ámbito profesional y laboral, mejorando así la competitividad y la interacción con otros, promoviendo el desarrollo de aptitudes sociales.</p> <p>Con relación al alcance del segundo objetivo, desde el aporte de la fase inicial se plantearon las actividades para cada uno de los retos, a partir de la cual se resalta el aporte de las mediaciones digitales en los procesos educativos, permitiendo la flexibilización y motivación en el aprendizaje, donde a través de actividades creativas y dinámicas como la investigación, el logro de retos propuestos en cada una de las actividades, desde las realidades propias del contexto de los estudiantes, en el caso</p>

particular proponiendo alternativas para la reactivación del turismo en la ciudad, los estudiantes se vinculan con mayor arraigo en los procesos de formación.

Por otra parte, en cuanto al tercer objetivo se implementó la estrategia de aprendizaje aula invertida, soportada en la plataforma Google Classroom, que brindó elementos desde los cuales se logra identificar el compromiso y la participación de los estudiantes, a través de la planificación y la organización de las actividades en cada una de las sesiones. Se observa mayor protagonismo y responsabilidad en el alcance de los objetivos planteados, mejorando el desarrollo de competencias para el trabajo individual y colaborativo.

Por consiguiente, la experiencia de aula invertida y el aporte de las TIC generan espacios donde los estudiantes se apropian de los contenidos de manera autónoma fuera del aula, lo que permite tener mayor interés y tiempo en el aula para profundizar, socializar y construir nuevos saberes, relacionarlos con la realidad y el contexto, para potenciar en los estudiantes competencias interpersonales que les permita la adquisición de herramientas que los prepare a los desafíos de la sociedad actual.

Por último, el cuarto objetivo que responde a la fase evaluativa, por medio de la encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes, se logra resaltar que la estrategia sí contribuye en el fortalecimiento de las competencias como la participación, comunicación, trabajo en equipo, liderazgo y resolución de conflictos.

	<p>Lo anterior permite en los estudiantes mayor participación desde el aporte de ideas, análisis y criterios en la construcción de nuevos conocimientos, a través de la interacción y la socialización del trabajo individual y colaborativo, proporcionando mayor motivación en los estudiantes y fortaleciendo competencias para la vida.</p> <p>Cabe señalar que no es fácil romper con los paradigmas tradicionales de aprendizaje donde el docente es el transmisor del conocimiento, para incorporar nuevas pedagogías donde los estudiantes asuman protagonismo dentro de los procesos de aprendizaje.</p> <p>No obstante, es posible afirmar que la experiencia de aprendizaje vivenciada en aula invertida impactó de manera positiva los estudiantes de décimo grado lo cual es evidenciable en la motivación, disposición e interés con que asumieron los distintos retos propuestos.</p> <p>Si bien se requiere de un proceso continuo para el fortalecimiento de competencias blandas, desde un trabajo interdisciplinario, la implementación de la estrategia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom, se considera como una propuesta viable para el fortalecimiento de competencias interpersonales, que permite brindar a los estudiantes elementos para establecer un equilibrio entre los conocimientos técnicos y las competencias blandas que los impulsa a ser mejores en la medida en que favorece la formación integral y se convierte en un aspecto esencial para el desarrollo del proyecto de vida que los prepara para el mundo laboral.</p>
--	---

<p>Referencias bibliográficas</p>	<p>Abero, L., Berardi, L., Capocasale, A., García, S y Rojas, R. (2015). <i>Investigación Educativa. Abriendo puertas al conocimiento. Aspectos metodológicos de la investigación cualitativa</i> Cap. V, Montevideo, Uruguay. CLACSO.</p> <p>https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/499/Abero%2cL.Investigacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y</p> <p>Alles M (2017). <i>Desarrollo del talento humano. Basado en competencias.</i></p> <p>https://books.google.es/books?id=smqBDwAAQBAJ&pg=PT8&dq=desarrollo+de+talento+humano+basado+en+competencias&lr=&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=3#v=onepage&q=desarrollo%20de%20talento%20humano%20basado%20en%20competencias&f=false</p> <p>Araujo de Paniza, J. E. (2019). GENIALES TIC, con orientación a las competencias blandas: GENIALES TIC. <i>Revista Científica Sinapsis, 1(14)</i>. https://doi.org/10.37117/s.v1i14.195</p> <p>Bausela E. y Blanco, A. (2009). Desarrollo y evaluación de competencias en Educación Superior. Bordón. <i>Revista De Pedagogía, 61(4)</i>, 155-156.</p> <p>https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/28821</p> <p>Calderón Cortés, O. (2020). <i>Uso del aula invertida como enfoque pedagógico para favorecer el aprendizaje de procesos de comunicación en redes de datos en estudiantes de ingeniería</i></p>
-----------------------------------	---

	<p><i>mediante la plataforma Google Classroom.</i> [Trabajo de grado para optar al título de maestría en Educación Mediada por TIC, Universidad del Norte Instituto de Estudios en Educación-IESE. Barranquilla]. http://hdl.handle.net/10584/9435</p> <p>Castro J. (22 de septiembre de 2020) <i>Las habilidades blandas que más valoran los ejecutivos en Colombia.</i> Elempleo. https://www.elempleo.com/co/noticias/mundo-empresarial/las-habilidades-blandas-que-mas-valoran-los-ejecutivos-en-colombia-6163</p> <p>Contreras, J. (2011). Formación de competencias: tendencias y desafíos en el siglo XXI <i>Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas, núm. 15</i>, julio-diciembre. pp 109-138 Universidad Politécnica Salesiana Cuenca, Ecuador. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476147383005</p> <p>Coppo, A. (2020). Estrategias de enseñanza del diseño para una nueva generación. El rol docente y el vínculo con el estudiante en el marco de las TIC'S. (Spanish). <i>Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, 21(84)</i>, 53–67. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/772_libro.pdf</p> <p>Domínguez Rodríguez, F., & Palomares Ruiz, A. (2020). El "aula invertida" como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje. <i>Contextos</i></p>
--	---

	<p><i>Educativos. Revista de Educación, 0(26), 261-275.</i></p> <p>https://doi.org/10.18172/con.4727</p> <p>García Aretio, L. (2012). <i>Sociedad del conocimiento y educación.</i></p> <p>http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:UNESCO-libros-sociedad_conocimiento/Documento.pdf</p> <p>Gómez, J. M. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. <i>Revista Andina de Educación, 3(1), 64–66.</i> https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.7</p> <p>Google (2021). <i>En aula de Google para la educación.</i></p> <p>https://edu.google.com/products/classroom/</p> <p>Guerra, Y; Mórtigo, A; Berdugo, S, N. (2013). Formación integral, importancia de formar pensando en todas las dimensiones del ser. <i>Revista Educación y Desarrollo Social. Vol. 8 No. 1, ISSN 2011 – 5318.</i> pp. 46-69.</p> <p>https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5386176</p> <p>Hernández S., C. Fernández C., P. Baptista L., (2014) “<i>Metodología de la Investigación</i>”, 6ta edición, Capítulo 4, McGraw-Hill, México.</p> <p>http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf</p> <p>Hurtado de Barrera, J., (2010). <i>Metodología de la investigación. Guía para la comprensión holística de la ciencia. Cuarta edición.</i></p> <p>http://emarketingandresearch.com/wp-</p>
--	---

	<p>content/uploads/2020/09/kupdf.com_j-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacioacuten-completo-1.pdf</p> <p>Hurtado de Barrera, J., (2015). <i>El proyecto de investigación. Comprensión holística de la metodología y la investigación. Octava edición.</i> https://livrosdeamor.com.br/documents/el-proyecto-de-investigacion-hurtado-2015-5c99a3d5a7d7c</p> <p>Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano, 2020, <i>Manual de convivencias.</i></p> <p>Kraus, G., Formichella, M. y Alderete, V. (2019) El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. <i>Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología</i>, no. 24, pp.79-90 https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/1098/974</p> <p>Marrero Sánchez, O., Mohamed Amar, R., & Xifra Triadú, J. (2018). Habilidades blandas: necesarias para la formación integral del estudiante universitario. <i>Revista científica Ecociencia</i>, 5, 1–18. https://doi.org/10.21855/ecociencia.50.144</p> <p>Millalén, F. (2017). Infusión de habilidades blandas en el currículo de la educación superior: Clave para el desarrollo de capital humano avanzado. <i>Revista Akadèmeia</i>, 15(1) ,53-73. http://revistas.ugm.cl/index.php/rakad/article/view/137/129</p>
--	--

	<p>Ministerio de educación nacional (1994) <i>Ley general de la educación. Ley 115 febrero 8.</i></p> <p>https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf</p> <p>Ministerio de Educación Nacional de Colombia. <i>Guía 21, Articulación de la educación con el mundo laboral, competencias laborales generales.</i> https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-106706_archivo_pdf.pdf</p> <p>Ministerio de Educación Nacional. (s.f.).</p> <p>https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-397385.html?_noredirect=1</p> <p>Monje, C. (2011). <i>Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa. Guía didáctica.</i></p> <p>https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didacticametodologia-de-la-investigacion.pdf</p> <p>Mujica, Leiva, J., (2015) <i>¿Qué son las habilidades blandas y cómo se aprenden? En habilidades blandas N° 1, enero.</i></p> <p>https://educra.cl/wp-content/uploads/2016/02/DOC-habilidades-blandas.pdf</p> <p>Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2015) <i>Aprendizaje basado en retos:</i></p> <p>http://www.eduteka.org/articulos/edutrends-10-2015</p>
--	--

OCDE (2020). *Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina.*

https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/Aprovechar_al_m%C3%A1ximo_la_tecnolog%C3%ADa_para_el_aprendizaje_y_la_formaci%C3%B3n_en_Am%C3%A9rica_Latina.pdf

Ortega, C. (2017). *El desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas.* Samborondón, Ecuador: Universidad Tecnológica Ecotec.

<https://www.ecotec.edu.ec/content/uploads/investigacion/libros/desarrollo-habilidades.pdf>

Perrenoud, P. (1997). *Construir competencias desde la escuela.*

<https://es.slideshare.net/bravomari35/construir-competencias-desde-la-escuela-perrenoud-51446245>

Rodríguez-Borges, C., Pérez-Rodríguez, J., Bracho-Rodríguez, A., Cuenca-Álava, L., & Henríquez-Coronel, M. (2021). Aprendizaje Basado en Retos como estrategia enseñanza-aprendizaje de la asignatura resistencia de los materiales. *Dominio de las Ciencias*, 7(3), 82-97. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.1983>

Saladén, B. y Jaraba, M. (2021). *Asesoría para el Diseño de una Propuesta Educativa para Fortalecer las Competencias blandas, especialmente el Liderazgo, en el Desarrollo Profesional del Egresado de la Maestría en Educación de la Universidad*

	<p><i>Tecnológica de Bolívar</i>. [Trabajo de grado para obtener el título de: Magíster en Educación. Universidad Tecnológica de Bolívar]. https://repositorio.utb.edu.co/handle/20.500.12585/10296</p> <p>Sánchez Rodríguez, J., Ruiz Palmero, J., & Sánchez Vega, E. (2017). Flipped classroom. Claves para su puesta en práctica. <i>EDMETIC</i>, 6(2), 336-358. https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i2.5832</p> <p>Sánchez, O., Amar, R., y Triadú, J. (2018). Habilidades blandas: necesarias para la formación integral del estudiante universitario. <i>Revista Científica ECOCIENCIA, edición especial</i>, 1-18. http://ecociencia.ecotec.edu.ec/upload/php/files/diciembreespe/04.pdf</p> <p>Santiago, R. y Bergmann, J. (2018). Aprender al revés. Flipped Learning 3.0 y metodologías activas en el aula. Paidós Educación. https://www.researchgate.net/publication/327040344_Aprender_al_revés_Flipped_Classroom_30_y_Metodologias_activas_en_el_aula</p> <p>Siemens, G. (2004). <i>Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital</i>. https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf</p> <p>Slidesgo. https://slidesgo.com/slidesgo-school</p> <p>Solórzano-Morocho, G. (2021). Aula invertida como estrategia de enseñanza en educación general básica. <i>Polo del Conocimiento</i>,</p>
--	--

	<p>6(3), 277-287.</p> <p>https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926856</p> <p>Tito Maya M. y Serrano Orellana B., (2016), Desarrollo de soft skills una alternativa a la escasez de talento humano., <i>INNOVA Research Journal</i>, ISSN-e 2477-9024, Vol. 1, N°. 12, pp. 59-76.</p> <p>https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5920579</p> <p>Vargas J. (2016). Las reglas cambiantes de la competitividad global en el nuevo milenio: las competencias en el nuevo paradigma de la globalización. <i>Red internacional de investigadores en competitividad</i>.</p> <p>https://www.riico.net/index.php/riico/article/view/1050/411</p> <p>Vélez, C. (2020), <i>Guía No. 21 Competencias laborales</i>.</p> <p>https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/106706:Guia-No-21-Competencias-laborales .</p> <p>Villagra Ferreira, M. G. (2019). Aplicando nuevas tecnologías como herramientas pedagógicas para el desarrollo de clases con Google Classroom. <i>Revista Científica Estudios E Investigaciones</i>, 8, 63-64. https://doi.org/10.26885/rcei.foro.2019.63</p> <p>Web del maestro CMF (08 de enero 2021). <i>Ranking de las 200 mejores herramientas para el aprendizaje virtual más utilizadas</i>.</p> <p>https://webdelmaestrocmf.com/portal/ranking-de-las-200-mejores-herramientas-para-el-aprendizaje-virtual-mas-utilizadas/</p>
--	---

Resumen

Los constantes cambios que el mundo laboral propone están generando nuevas exigencias de cara a los perfiles laborales que se requieren, donde se busca mayor adaptabilidad al cambio, eficacia y eficiencia para el trabajo colaborativo, comunicación asertiva y participar en la consolidación de objetivos comunes. Todo ello dado por los constantes avances tecnológicos y procesos de globalización que exige no solo contar con conocimientos técnicos, sino que se requiere el fortalecimiento de competencias blandas que le permitan a la persona estar preparada para adaptarse mejor a las nuevas exigencias.

A partir de este contexto, desde la investigación se plantea la estrategia de aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas de los estudiantes de grado 10 de la jornada tarde de la IEM Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá- Cundinamarca, a través de la incorporación de las TIC y el aprendizaje basado en retos.

La metodología de investigación se realizó desde el enfoque cualitativo con alcance descriptivo a partir de cuatro fases, que tuvo como objetivo describir la contribución de la estrategia. Como resultado de la investigación se resalta que de la estrategia sí aporta en el fortalecimiento de competencias interpersonales de liderazgo, participación, comunicación, trabajo en equipo y resolución de conflictos. Sin embargo, se hace necesario seguir profundizando para lograr mayor incidencia que permita potenciar las competencias y brindar elementos de formación integral a los estudiantes.

Palabras clave: Competencias blandas, recursos educativos digitales, aula invertida, aprendizaje basado en retos, TIC.

Abstract

The constant changes that the modern world of work is setting, are establishing new challenges in terms of job profiles requirements; in which a greater adaptability to change, effectiveness and efficiency for collaborative work, assertive communication, and participation in the consolidation of common goals are wanted. All these daily technological advances and globalization processes require not only technical knowledge, but also the strengthening of soft skills that allow a person to be better trained to respond to the nowadays labor demands. Accordingly, this research raises an inverted classroom strategy supplied by the Google Classroom platform in the strengthening of soft skills in tenth grade students from the afternoon session at Carlos Lozano y Lozano school located in Fusagasugá- Cundinamarca, through the incorporation of TIC and challenge-based learning.

The research methodology was carried out from the qualitative approach with descriptive scope from four phases, which aimed to describe the contribution of the strategy. As a result of the research, it is highlighted that the strategy does contribute to the strengthening of interpersonal competencies of leadership, participation, communication, teamwork, and conflict resolution. However, it is necessary going further to get a greater impact that allows improving the required competences and providing principles and conditions of integral formation to the students.

Key words: soft skills, digital educational resources, flipped classroom, challenge-based learning, TIC.

Tabla de contenido

Resumen.....	20
Abstract.....	21
Introducción	24
Justificación	31
Planteamiento del Problema	35
Delimitación del problema.....	35
Problema de investigación	38
Objetivo general	39
Objetivos específicos.....	39
Marco referencial	40
Antecedentes de la investigación	40
Marco contextual.....	48
Marco legal.....	50
Marco Teórico	53
Aproximación al concepto de competencia.....	53
Comprensión de competencias blandas desde la visión de diferentes autores	55
Mediaciones tecnológicas digitales para el fortalecimiento de competencias blandas	63
Principios de la teoría del conectivismo como pedagogía de aprendizaje.	67
Aula invertida metodología activa de aprendizaje	69
Enfoque pedagógico basado en retos para el aprendizaje de competencias blandas.....	71
Diseño Metodológico.....	74

Tipo de investigación	75
Población y muestra.....	79
Consentimientos informados	80
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	80
Resultados de la investigación	84
Análisis descriptivo de la contribución de la experiencia de aprendizaje en aula invertida.....	107
Conclusiones	127
Recomendaciones	130
Referencias.....	131
Lista de Tablas	24
Lista de Figuras	25
Lista de Anexos.....	27
Anexos	138

Lista de Tablas

Tabla 1. Resumen Analítico Especializado - RAE	4
Tabla 2. Competencias laborales generales	58
Tabla 3. Clasificación de la herramienta digital para el aprendizaje	65
Tabla 4. Beneficios ABR para los estudiantes.....	72
Tabla 5. Categorías y subcategorías a partir de los videos presentados por los estudiantes.....	84
Tabla 6. Resultados de encuesta de satisfacción realizada por los estudiantes de grado 10°	104

Lista de Figuras

Figura 1. Foto de la IEM Carlos Lozano y Lozano	48
Figura 2. Referentes legales del proyecto de investigación	50
Figura 3. Fases de la investigación descriptiva.....	78
Figura 4. Relación fases, objetivos y técnicas de recolección de datos de la investigación.....	83
Figura 5. Google Classroom fortalecimiento de competencias blandas	86
Figura 6. Sesión 1. Presentación estrategia aula invertida.....	87
Figura 7. Sesión 2. Reto 1. Ideando perfil laboral	88
Figura 8. Sesión 3. Reto 2. Diagnóstico y estrategia para incentivar el turismo en la ciudad	89
Figura 9. Sesión 4. Reto 3. Elaborando catálogo para impulsar el turismo en la ciudad.....	90
Figura 10. Esquema sobre metodología aula invertida.....	92
Figura 11. Desarrollo de las preguntas correspondientes a la primera parte del reto 1	93
Figura 12. Trabajo elaborado por los estudiantes	95
Figura 13. Socialización del trabajo realizado en el reto 1	96
Figura 14. Infografía perfil laboral turismo	97
Figura 15. Informe realizado por los estudiantes, relacionado con el reto 3	99
Figura 16. Fotos de los catálogos del municipio de Fusagasugá	102
Figura 17. Opinión general sobre la estrategia aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom	115
Figura 18. Importancia del fortalecimiento de competencias para la vida	116
Figura 19. Valoración de la estrategia aula invertida en comparación a la clase tradicional	117
Figura 20. Pertinencia de las actividades propuestas para la estrategia.....	118

Figura 21. Aprendizaje basado en retos a través del aula invertida, apropiación de aprendizaje efectivo.....	119
Figura 22. Valoración de las actividades propuestas en el desarrollo de la estrategia aula invertida	120
Figura 23. Descripción del ritmo de las actividades de la estrategia	121
Figura 24. Valoración del fortalecimiento de las competencias de liderazgo y participación ...	122
Figura 25. Valoración de las competencias de solución de problemas y comunicación en el reto 2	123
Figura 26. Valoración del fortalecimiento de las competencias de trabajo en equipo, liderazgo y participación en el reto 3.....	124
Figura 27. Evaluación de la estrategia aula invertida	125

Lista de Anexos

Anexo 1. Consentimiento informado representante de la institución educativa.....	138
Anexo 2. Consentimiento informado representante legal del estudiante.....	139
Anexo 3. Fase preparatoria diagnóstica.....	140
Anexo 4. Guía general de la estrategia aula invertida	142
Anexo 5. Metodología aula invertida.....	149
Anexo 6. Reto 1	150
Anexo 7. Reto 2	156
Anexo 8. Reto 3	162
Anexo 9. Cronograma y secuencia de actividades.....	166
Anexo 10. Proceso realización de actividades en Google Classroom	169
Anexo 11. Actividades realizadas por los estudiantes	171
Anexo 12. Infografía realizada por los estudiantes.....	173
Anexo 13. Catálogo realizado por los estudiantes.....	174
Anexo 14. Fotos de los estudiantes y docentes en la realización de las actividades	175

Introducción

Con la presente investigación, se evidencia la necesidad que, desde la educación como eje central de la formación de los profesionales, se promueva la reciprocidad entre la educación y el sector productivo el cual demanda perfiles competitivos para una mejor adaptación laboral. Por lo tanto, es necesario proponer nuevas estrategias de aprendizaje desde los diferentes niveles del proceso educativo que lleve a los estudiantes y próximos profesionales a alcanzar el éxito.

Para ello, se propone plantear desde las aulas nuevas estrategias de aprendizaje, donde su centro sea el estudiante y que estén orientadas al desarrollo de competencias para la vida. Es así que, a partir de la estrategia de aula invertida, el aporte de las TIC y el aprendizaje basado en retos se presenta como una alternativa que favorece el fortalecimiento de las competencias blandas en los estudiantes, contribuyendo además a la formación integral de ellos, siendo uno de los principios fundamentales en la propuesta formativa del colegio Carlos Lozano y Lozano.

De esta manera, la estructura propuesta de investigación en su primer apartado presenta la descripción del problema y la justificación, dando una visión general de la importancia que en la actualidad adquiere el fortalecimiento de las competencias blandas para responder a los desafíos de la demanda del mercado laboral y la necesidad de establecer pedagogías orientadas al desarrollo de estas.

Con relación al planteamiento de los objetivos tanto con el general como los específicos, se busca describir la contribución de la estrategia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas de los estudiantes de grado 10 de la jornada de la tarde de la IEM Carlos Lozano y Lozano con quienes se desarrolló la propuesta.

En cuanto al marco de antecedentes, se presenta un acercamiento de las investigaciones a nivel internacional y nacional que han servido como referentes a la presente investigación, dando a conocer desde las propuestas, la importancia del aprendizaje de competencias blandas desde los procesos educativos, como también el aporte de las nuevas tecnologías y pedagogías activas como el aula invertida, para dinamizar procesos de aprendizaje flexibles, centrados en el estudiante que generan procesos de formación integral.

Con relación al marco teórico el cual es el fundamento de la propuesta de investigación, se mencionan aquí los referentes legales donde se resalta la importancia que desde los procesos educativos se prepare a los estudiantes para ser agentes activos y de cambio, que transforma su entorno personal y social desde los aprendizajes adquiridos. Al respecto el MEN en la guía 21, llama la atención a las instituciones educativas a brindar elementos a los jóvenes estudiantes para fortalecer la productividad, competitividad y prepararlos para el desarrollo profesional y laboral.

A partir de los diferentes autores se busca dar una visión sobre el concepto de competencias blandas y su relevancia frente a los retos que demanda la sociedad actual. En este apartado, se hace hincapié en la necesidad de articular desde los procesos educativos el saber hacer y el ser para lograr el éxito laboral. De igual manera, el aporte de las nuevas tecnologías y estrategias de aprendizaje como el aula invertida en los diferentes procesos educativos para promover saberes desde la investigación, análisis, espacios de profundización, socialización y construcción de aprendizajes significativos, autónomos, centrados en el estudiante, orientado al desarrollo de competencias blandas.

Con relación al apartado diseño metodológico, este se establece desde la investigación cualitativa con alcance descriptivo y se desarrolla a partir de las cuatro fases del enfoque descriptivo propuesto por Hurtado (2010) y adaptados para los propósitos de la investigación. Se

hace relación a las técnicas e instrumentos de recolección de datos como la observación, la encuesta y el análisis de contenido, para obtener la información necesaria en el alcance de los objetivos propuestos. También se presenta el apartado de los resultados obtenidos de las cuatro fases de la investigación, seguido del análisis y discusión de resultados, donde se da respuesta a los objetivos planteados.

En la parte final de este trabajo, se recogen las principales conclusiones, fruto de la investigación, por último, recomendaciones y anexos.

Justificación

Los cambios que se están presentando en la sociedad contemporánea se caracterizan por la rapidez de la información, la globalización y los avances tecnológicos, que están revolucionando no solo las esferas de las industrias y de los mercados laborales, sino también la manera de concebir las relaciones interpersonales y sociales, conduciendo a preguntarse sobre los cambios que se deben introducir en el ámbito educativo para poder hacer frente a los retos que presenta la sociedad.

La educación como eje fundamental en la construcción y el desarrollo de la sociedad, requiere una apertura a nuevas pedagogías y didácticas que vayan encaminadas a responder a los contextos de los sujetos y a las demandas que la sociedad plantea, tanto a nivel individual y colectivas. Una de las exigencias que se presenta en la actualidad es ir de la mano con los requerimientos del mercado laboral, para lograr ofrecer una preparación adecuada a los estudiantes para que logren ser competentes y eficaces en su ámbito profesional y personal.

Desde el ámbito educativo se hace necesario el aprendizaje de las competencias, pues desde las directrices del Ministerio de Educación Nacional en la guía N.º 21, sobre las competencias laborales generales, se propone la importancia de fortalecer las competencias laborales desde las aulas para preparar a los estudiantes para que tengan éxito en su futuro personal y laboral. Definiendo las competencias como el conjunto de

conocimientos, habilidades, actitudes y valores que un joven estudiante debe desarrollar para desempeñarse de manera apropiada en cualquier entorno productivo, sin importar el sector económico de la actividad, el nivel del cargo, la complejidad de las tareas o el grado de responsabilidad requerido. (p. 6)

Por lo tanto, la educación debe propender por una preparación integral donde se potencien no solo habilidades técnicas, sino también competencias transversales, valores, que permiten una interrelación más efectiva y eficaz de los sujetos en el ámbito social y laboral.

Las demandas laborales en la sociedad del conocimiento exigen no solo que una persona sea técnicamente competente, sino que desarrolle competencias de interacción, trabajo colaborativo, comunicación asertiva, liderazgo, creatividad y la motivación de poner al servicio las capacidades individuales para el desarrollo de proyectos y metas colectivas que conduzcan a la realización no solo personal sino colectiva de las empresas y en consecuencia de la economía, y el desarrollo social sostenible.

En este sentido, se hace necesario el aprendizaje de las competencias blandas desde las exigencias laborales que busca nuevos perfiles que no solo sean competentes de manera individual, sino que sepan trabajar en equipo, poniendo al servicio de los demás la creatividad y la cooperación para el fortalecimiento del proyecto común, como lo refiere Tito (2016), “las competencias más demandadas por el mercado laboral actual se vinculan más con las capacidades mentales y/o personales – llamadas habilidades blandas – que con destrezas mecánicas o prácticas” (p.61).

Todo ello implica una formación que brinde a los estudiantes la posibilidad de desarrollar dichas competencias para responder a las exigencias del mercado laboral y para la vida.

Desde la Institución educativa municipal Carlos Lozano y Lozano se hace necesario el aprendizaje de las competencias blandas, pues desde la misión institucional se establece la formación de ciudadanos competentes, capaces de argumentar crítica y analíticamente y que tengan la opción de ingresar a la educación superior; además, el modelo pedagógico de la

institución se basa en el aprendizaje significativo y el modelo pedagógico constructivista, deja ver la importancia de las competencias para una formación integral.

Uno de los objetivos planteados por la IEM Carlos Lozano y Lozano es “desarrollar en los educandos sus potencialidades para investigar, crear e interactuar crítica y analíticamente con el conocimiento y su entorno” (Manual de Convivencia IEM Carlos Lozano y Lozano, 2020, p.19), esperando de esta manera que los estudiantes además de apropiarse de los conocimientos, adquieran las competencias suficientes que les ayuden a prepararse para su propio futuro y desenvolverse de frente a las exigencias que le presenta la sociedad del conocimiento.

Si bien se resalta la importancia en el manual de convivencia de que los estudiantes sean competentes, la institución no cuenta con estrategias pedagógicas, ni proyectos para el fortalecimiento de las competencias blandas que se requieren, y para que los estudiantes fortalezcan y adquieran destrezas competitivas para asumir los retos que la sociedad actual les presenta.

Por otro lado, dentro del mercado laboral se hace cada vez más necesario que los jóvenes adquieran competencias blandas, y al respecto Castro (2020) plantea que “la pandemia ha cambiado las necesidades del mercado laboral en Latinoamérica. Un equilibrio, entre habilidades blandas y duras, es lo que buscan las compañías de la región en los perfiles profesionales” (s. p.), siendo así que, el fortalecimiento de las competencias blandas es muy importante para proporcionar a los jóvenes posibilidades competitivas en el mercado laboral. El autor refiere, que según una encuesta realizada por PageGroup, el 61% de los empresarios de la región sostiene que el motivo principal que se presenta para cubrir las vacantes es que las personas que se postulan no cuentan con habilidades blandas necesarias para desempeñarse en el perfil requerido (Castro 2020).

Además, Benjumea, Director de pageGroup en Colombia, citado en Castro (2020), afirma que ya antes de la pandemia en América Latina “los modelos de reclutamiento ya estaban migrando hacia la búsqueda de talentos fuertes en competencias blandas, que pudieran responder a las nuevas dinámicas de equipos y del mercado laboral que venían adaptándose a la revolución digital” (s. p.), de aquí se puede evidenciar como el aprendizaje de competencias blandas son un valor agregado necesario en el mercado laboral dados los requerimientos.

Es por ello que las competencias blandas, deben ser fortalecidas desde la educación básica, pues no se aprenden tan fácilmente como las cognitivas, y están relacionadas con la formación de valores e identidad personal. Las competencias blandas, son atributos que les permiten a los seres humanos una mejor interacción, autogestión del conocimiento y un mejor desempeño profesional.

En este ambiente tan exigente, la formación de las competencias blandas requiere una gran apertura, no solo desde las esferas de las empresas que es donde surge la necesidad y donde no se escatiman esfuerzos para potenciarlas y fortalecer el talento humano, sino que desde la educación se deben plantear estrategias que potencien las competencias blandas y permita a los estudiantes adquirir elementos que los conduzcan a afrontar el mundo de la competitividad, el éxito profesional y laboral, con la ayuda de las herramientas tecnológicas en donde se vinculen de manera participativa, activa, colaborativa y competitiva que los conduzcan a alcanzar un mejor desarrollo social y personal.

Planteamiento del Problema

Delimitación del problema

La época actual se caracteriza por la apertura a una sociedad del conocimiento, marcada por un acelerado cambio, dado principalmente por la globalización y la tecnología y, que ha traído consigo una nueva manera de comprender el mercado laboral y las características que se requieren en la formación de sujetos para lograr integrarse de manera exitosa al mundo laboral y al desarrollo social.

La sociedad del conocimiento implica no solo la capacidad técnica y conocimientos, sino que requiere el desarrollo de competencias como “las habilidades comunicativas, el trabajo en equipo o la capacidad de aprender a aprender” (García, 2012, p.25). El desarrollo de las competencias sociales (competencias blandas) permiten potenciar valores a través de los cuales se logra establecer procesos de convivencia, de trabajo en equipo, de equidad, solidaridad, que contribuyan al fortalecimiento de los procesos educativos, como también la formación integral de los estudiantes, fomentando una conciencia de la importancia de crear, experimentar y conservar el entorno social.

La educación en Colombia tradicionalmente se ha centrado en el desarrollo y fortalecimiento de conocimientos que se fundamentan a partir de los currículos de las distintas áreas del saber, dejando de lado las competencias importantes para la formación integral de los estudiantes para su desempeño en la vida profesional y laboral.

En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) en la Guía N.º 21 (s. f.) sobre la articulación de la educación con el mundo productivo, establece la importancia de las competencias para mejorar la calidad educativa. En la guía se resalta que “tener una competencia es usar el conocimiento para aplicarlo a la solución de situaciones nuevas o

imprevistas, fuera del aula, en contextos diferentes, y para desempeñarse de manera eficiente en la vida personal, intelectual, social, ciudadana y laboral (p. 5).

En esta misma línea, la Institución educativa municipal Carlos Lozano y Lozano, es una institución de carácter oficial que ofrece los servicios formativos de preescolar, básica y media académica. Ubicada en el municipio de Fusagasugá (Cundinamarca), y atiende una población del sector rural y urbano de los estratos 1, 2 y 3, y tiene el propósito de:

formar seres humanos integrales, que evidencien en su actuar cotidiano valores éticos, democráticos y sociales. Competentes para interpretar, argumentar, proponer y comunicarse de manera asertiva, interactuando crítica y analíticamente con el conocimiento, mejorando su cuidado personal y del medio ambiente, para transformar su entorno sociocultural y facilitar su ingreso a la educación superior. (Manual de convivencia, 2020, p.10)

Sin duda, se evidencia desde la propuesta del MEN en la Guía N.º 21 (s. f.) y desde la misión de la Institución la necesidad de desarrollar competencias que les permitan a los estudiantes responder a las necesidades y demandas de la sociedad actual; por el contrario, en la práctica educativa se busca o se preocupa mucho más por los resultados académicos y por los resultados obtenidos en las diferentes pruebas tanto internas como externas que se realizan, como se puede ver reflejado a través del índice sintético de calidad, el cual “es calculado por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación – ICFES – a partir de los resultados de las Pruebas Saber y la eficiencia interna de los establecimientos educativos” (p.1).

Es así como el sistema educativo mide la eficacia y eficiencia de las instituciones educativas y de sus procesos de enseñanza a través de resultados, que en ocasiones puede llevar a dejar de lado la misión que es la formación integral de los estudiantes competentes.

Debido a esto, la realidad actual exige dejar de lado lo que antes era fundamental como lo refieren Tito y Serrano (2016), citando a Vargas (2006) "...la medición de tiempos de trabajo, operaciones y movimientos, siendo ahora el eje central las competencias claves o transversales en función de las motivaciones y capacidades del trabajador" (p.61). La educación debe propender por brindar elementos que permitan formar personas integrales que desarrollen competencias técnicas y conocimientos, además competencias transversales, sociales o como se denominan blandas, que provea en los estudiantes la capacidad de responder a la demanda laboral que requieren las empresas y la sociedad en general.

Las competencias blandas han ido cobrando gran relevancia para la escogencia de los perfiles profesionales, "para tener éxito en un entorno de trabajo globalizado y diverso, los estudiantes deben desarrollar las relaciones humanas, la autogestión, y habilidades de eficacia en el lugar de trabajo" (Tito y Serrano, 2016, p.62). Las competencias blandas son aquellas que permiten tener ventajas en el mercado laboral, ya que estas buscan fortalecer al ser humano desde los componentes personales que contribuyen a establecer relaciones interpersonales óptimas y un desempeño laboral más productivo.

La sociedad del conocimiento y las nuevas demandas laborales, plantean retos a las instituciones educativas de establecer estrategias pedagógicas y didácticas que permitan el desarrollo no solo de las competencias duras, sino también el desarrollo de competencias blandas que conduzca a una formación integral.

La educación en estos tiempos modernos está llena de grandes retos y desafíos y como tal, exige estar preparados para hacer frente a este nuevo enfoque de la formación que debe ir de la mano de las nuevas tecnologías, en donde se debe tener presente que es necesario el desarrollar y evaluar estas experiencias nuevas en lo pedagógico, lo cual permite mejorar en la

calidad del aprendizaje. Para realizar esto, se hace cada vez más necesario la incorporación de los distintos medios tecnológicos que ayudan a la gestión, organización y desarrollo de diferentes habilidades en diversos campos.

Por tal motivo, es indispensable en la educación de hoy, el desarrollo de competencias blandas en los estudiantes y apoyarse en medios adecuados como la incorporación de las TIC, que exigen a los docentes estar debidamente preparados para su uso y aplicación. De ahí que, desde el quehacer docente es importante la búsqueda de nuevas alternativas que lleven y motiven la investigación para generar espacios de reflexión y acción capaces de responder a los desafíos de la sociedad actual.

Problema de investigación

El presente proyecto asume que los recursos educativos digitales son mediaciones que contribuyen al fortalecimiento de competencias blandas de los estudiantes.

En consecuencia, el presente proyecto permitirá:

- Valorar el aporte de las mediaciones digitales para la construcción de aprendizajes socioemocionales, concretamente de las competencias blandas en la educación media.
- Dinamizar desde la Institución educativa propuestas de aprendizaje permeadas por las tecnologías digitales para el fortalecimiento de competencias para la vida.
- Comprender desde las voces de los estudiantes los retos educativos que implica el diseño e implementación de recursos educativos digitales para la formación de competencias blandas.

En este sentido se formula la siguiente pregunta y objetivos que orientan la investigación:

¿Cómo contribuye la participación en una experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom en el fortalecimiento de las competencias blandas

de los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca?

Objetivo general

Describir la contribución de la experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom en el fortalecimiento de las competencias blandas en los estudiantes de décimo grado de la Institución educativa municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá (Cundinamarca).

Objetivos específicos

Identificar el nivel de competencias blandas de los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca.

Diseñar la experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de las competencias blandas de los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca.

Implementar con los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca la experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de las competencias blandas.

Valorar la contribución de la participación en la experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom en el fortalecimiento de las competencias blandas en los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca.

Marco referencial

El siguiente apartado presenta los fundamentos teóricos, investigativos y legales sobre el tema en cuestión.

Antecedentes de la investigación

Después de realizar una búsqueda de aportes asociados al tema de las competencias blandas y el uso de las mediaciones tecnológicas para el fortalecimiento de estas, se presenta a continuación el resultado de investigaciones que dan una visión sobre el estado del tema desde aportes internacionales y nacionales.

A nivel internacional, se destaca la investigación realizada por Marrero Sánchez, O., Mohamed Amar, R., & Xifra Triadú, J. (2018) sobre *Habilidades blandas: necesarias para la formación integral del estudiante universitario*. En ella se enfatiza sobre la importancia que tiene el fortalecimiento de las habilidades blandas para la empleabilidad en la actualidad, haciendo énfasis en que los empleadores necesitan empleados que sepan combinar el saber hacer, el saber ser y el saber convivir.

El objetivo propuesto por los investigadores consistió en realizar una reflexión sobre el desarrollo de las habilidades blandas en la educación superior que proporcione a los egresados una buena convivencia para el alcance de objetivos donde se precisan los conceptos de pensamiento, asertividad, aceptación y liderazgo. Los investigadores presentan una recopilación a partir del aporte de autores donde se resalta la importancia del fortalecimiento de las habilidades blandas en la formación de profesionales y su integración con las habilidades duras para una formación integral que demanda la sociedad del conocimiento y las tecnologías.

A modo de conclusiones, se hace hincapié que en la formación no solo es importante los conocimientos técnicos, sino la capacidad de fortalecer habilidades diversas para una formación

integral. Al respecto resaltan que las habilidades blandas son intra e interpersonales o socioemocionales y que son fundamentales para el desarrollo social, personal y el logro profesional. Otra de las conclusiones se refiere a como desde los procesos de enseñanza y aprendizaje se deben establecer estrategias metodológicas para el fortalecimiento de las habilidades blandas en los estudiantes y que éstas se deben promover en las instituciones educativas desde las primeras etapas del proceso e ir potenciándolas a lo largo de la vida.

Los resultados de la investigación son relevantes para la presente dado que permite tener una visión desde los autores de la importancia del fortalecimiento de competencias blandas para lograr establecer procesos de formación integral que proporcione en los estudiantes la capacidad de integrar las habilidades técnicas y las competencias blandas para su desarrollo personal, social y laboral, de esta manera, desde las instituciones se debe procurar espacios de aprendizaje de estas competencias.

Por otra parte, la investigación realizada por Villagra Ferreira (2019) *Aplicando nuevas tecnologías como herramientas pedagógicas para el desarrollo de clases con Google Classroom*, propuso como objetivo de su investigación el “describir la experiencia del uso de la herramienta pedagógica aprendizaje combinado (Google Classroom) en el desarrollo de las clases” (Villagra Ferreira, 2019. p.63), los resultados obtenidos arrojaron la aprobación por parte de los alumnos de la utilización de la metodología de aprendizaje implementada y se evidencia el aumento en la participación a las clases en un 70% resalta la autora.

Como conclusiones se plantea, al realizar la comparación de los resultados de los estudiantes antes y después de la implementación, que aumentaron considerablemente, y se constata el valor de la innovación pedagógica en el desarrollo de las actividades académicas que beneficia el aprendizaje de los estudiantes a través de la adquisición de hábitos y autorregulación

en los procesos; además la utilización de las herramientas tecnológicas que optimizan el trabajo de los docentes, resaltando la importancia de la incorporación de las TIC para dinamizar los procesos de aprendizaje y fomentar el alcance de los objetivos.

En esta misma línea, la investigación realizada por Kraus, Formichella y Alderete, (2019) sobre *El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario*, orientada a analizar cómo perciben los docentes que participan en la investigación la contribución del uso del Google Classroom como ayuda para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje y como complemento de las clases de aula, además si permite mejorar la comunicación, la motivación y el aprendizaje ubicuo fuera del aula.

Concluyen, que la incorporación del uso de herramientas tecnológicas, especialmente del Google Classroom, permite dinamizar los procesos de aprendizaje y capacitación, pero se resalta que la herramienta por sí sola no genera ningún cambio, se hace necesario que el docente sea proactivo para favorecer su implementación en los procesos educativos, permite la ubicuidad, mejora la comunicación y facilita la organización del material requerido para los procesos de aprendizaje. En consecuencia, es una herramienta que incorpora dinamismo a los procesos educativos.

Los alcances de la investigación, demuestran como la incorporación de herramientas tecnológicas y de manera especial el Google Classroom fortalecen los procesos educativos y son un aliado para presentar nuevas estrategias que conduzcan a generar cambios significativos en el ámbito educativo, para la propuesta de investigación es apropiado pues proporciona elementos esenciales para el desarrollo de la experiencia mediada por tecnologías para el fortalecimiento de las competencias blandas en los estudiantes de grado 10°.

Con relación a la metodología activa aula invertida se resalta la investigación realizada por Domínguez y Palmares (2020), *el “aula invertida” como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje*, muestra el estudio realizado en la asignatura del segundo curso del Grado de Maestro/a de Educación Primaria denominada Tendencias Contemporáneas de la Educación de la universidad de Castilla- la Mancha, cuyo objetivo fue realizar un pilotaje y la evaluación de satisfacción de los estudiantes al utilizar la metodología de clase invertida, en la cual emplearon un cuestionario de percepción a los estudiantes.

Dentro de los resultados que obtuvieron se muestra el aprovechamiento del tiempo en el aula y el uso de herramientas tecnológicas que favorecen la colaboración y comunicación entre los estudiantes, además se fortalece la motivación y el aprendizaje significativo en la medida en que los estudiantes son agentes activos en el desarrollo de las actividades.

Se constata como por medio del uso de aula invertida, se logra invertir mayor tiempo en fortalecer categorías de la taxonomía de Bloom como crear, evaluar, analizar que se realiza al interior del aula, y en el tiempo en casa se fortalecen categorías como aplicar, comprender y recordar, permitiendo generar conocimiento en la medida en que se interactúa y los estudiantes asumen su rol protagónico del proceso educativo. La metodología utilizada fue cuantitativa no experimental, descriptiva y la población fueron los estudiantes del grado Maestro.

En conclusión, precisan como la utilización de la metodología de aula invertida, es útil para los estudiantes en cuanto aviva la motivación y favorece los ritmos de aprendizaje, fomenta además la participación y la inclusión de los estudiantes. De esta manera la metodología se presenta como alternativa innovadora para alcanzar los propósitos de la asignatura cuyo enfoque es el aprendizaje basado en competencias.

Es importante mencionar, la investigación realizada por Solórzano-Morocho (2021) *Aula invertida como estrategia de enseñanza en educación general básica*, donde plantea como el auge de la tecnología ha revolucionado diferentes sectores de la sociedad y de manera particular la educación, y propone como objetivo de la investigación caracterizar los elementos que conforman la estrategia de aula invertida y que favorecen la motivación en los estudiantes en el aprendizaje de las asignaturas, revisar trabajos realizados en diferentes asignaturas donde se empleó la metodología de aula invertida. La metodología implementada fue cualitativa a través de una revisión bibliografía. A partir de la investigación se concluye que se han realizado gran cantidad de investigaciones relacionadas con la metodología donde presentan el éxito de ésta, en el aprendizaje de los estudiantes en diferentes asignaturas.

Es necesario considerar la investigación realizada por Rodríguez-Borges, Pérez-Rodríguez, Bracho-Rodríguez, Cuenca-Álava, & Henríquez-Coronel: *Aprendizaje Basado en Retos como estrategia enseñanza-aprendizaje de la asignatura resistencia de los materiales*, presentan los resultados obtenidos a partir de la revisión de conceptos sobre el aprendizaje basado en retos y su características, para ello el objetivo trazado fue “identificar los elementos innovadores de la estrategia de aprendizaje basado en retos y su aporte en la generación de nuevos conocimientos y motivación hacia la investigación en los estudiantes universitarios” (p.88).

Los autores presentan como conclusiones que el ABR es una metodología activa donde los estudiantes son protagonistas de su proceso de aprendizaje al poner en práctica los conocimientos previos en la medida en que se analiza la realidad y se plantean soluciones a las problemáticas.

Asimismo, desde la revisión documental resaltan como la pedagogía ABR favorece la motivación en los estudiantes universitarios. Presentan la experiencia realizada en la asignatura resistencia de materiales de producción de la Universidad Técnica de Manabí, en la que los estudiantes tenían que presentar una solución con relación al reciclaje de materiales plásticos, para lo cual los estudiantes debían construir un tipo de máquina recicladora de plástico, donde se pudo evidenciar actividades de trabajo colaborativo, el empleo de los conocimientos previos, la investigación e interacción con el entorno para finalmente lograr presentar el prototipo.

Por otra parte, a nivel nacional se resalta la investigación realizada por Saladén y Jaraba (2021) titulada *Asesoría para el Diseño de una Propuesta Educativa para Fortalecer las Competencias blandas, especialmente el Liderazgo, en el Desarrollo Profesional del Egresado de la Maestría en Educación de la Universidad Tecnológica de Bolívar*, que destaca la importancia de fortalecer las competencias blandas, de manera especial el liderazgo para la formación de profesionales, realizando la relación entre el proceso formativo en la competencia de liderazgo brindado por la Maestría de la universidad Tecnológica de Bolívar y el desempeño profesional de los egresados.

A partir de los resultados obtenidos concluyen que la formación ofrecida por la maestría en competencias blandas es pertinente y brinda una formación integral para los egresados, pero para lograr una máxima eficacia y satisfacción se hace necesario robustecer la formación en competencias y particularmente el liderazgo, que les permita el éxito laboral y estar preparados para las demandas de la sociedad actual.

En esta misma línea, el artículo Proyecto Educativo GENIALES TIC, con orientación a las competencias blandas, presenta la investigación realizada por Araujo (2019) con el título *Proyecto Educativo mediado por TIC - GENIALES TIC: con orientación al fortalecimiento de*

las competencias blandas de los directivos docentes y docentes de la Institución Educativa Técnica y Agropecuaria de Sincerín, Arjona, Bolívar, Colombia.

Se muestra la importancia de fortalecer las competencias blandas, dado que en ocasiones las instituciones hacen mayor énfasis en las habilidades cognitivas o técnicas que son propias de cada asignatura. La propuesta se orienta a analizar los efectos del proyecto que involucra la mediación de las TIC, así se plantea como el desarrollo de las competencias blandas en docentes influye de manera positiva en el desempeño de la labor y en las estrategias pedagógicas para dinamizar los procesos de aprendizaje de los estudiantes que requiere que sean más orientados a las necesidades y fortalecimiento de los talentos propios.

El objetivo general de la investigación se basó en “analizar los efectos del Proyecto GENIALES TIC en el desarrollo de competencias blandas de directivos docentes y docentes de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria de Sincerín (INETASIN)” (Araujo. 2019. p.5).

Los resultados obtenidos destacan los efectos positivos del proyecto, permitiendo mayores aprendizajes, mejoramiento del clima institucional y el deseo de incorporar el fortalecimiento de las competencias blandas interpersonales e intrapersonales, al mismo tiempo resalta mayor atención en los talentos de los estudiantes, fortalecer la inteligencia emocional, el carácter y el proyecto de vida.

En la implementación de la metodología de aula invertida, se destaca la investigación realizada por Calderón (2020), *Uso del aula invertida como enfoque pedagógico para favorecer el aprendizaje de procesos de comunicación en redes de datos en estudiantes de ingeniería mediante la plataforma Google Classroom*. El trabajo desarrollado con estudiantes del curso Introducción a las Redes de Telecomunicaciones del programa de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones de la Universidad del Cauca, en el cual participaron 27 estudiantes de

quinto semestre del programa. La metodología de investigación utilizada fue cualitativa con diseño de investigación-acción, el objetivo que guía el proceso fue el de valorar los aprendizajes y la motivación de los estudiantes, por medio de la implementación del enfoque aula invertida soportada en a la plataforma Google Classroom.

Dentro de los resultados obtenidos se resalta la motivación de los estudiantes en el desarrollo del trabajo individual, grupal y la interacción con los pares lo que permitió el afianzamiento de aprendizajes. El uso de la plataforma Google Classroom facilitó dinamizar el desarrollo de las actividades dado que es una herramienta fundamental para el trabajo en línea.

Por otra parte, se evidencia como el enfoque pedagógico favorece una experiencia integral del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que requiere una adecuada planeación de actividades, objetivos, resultados y evaluación del aprendizaje que brinde a los estudiantes entornos de aprendizajes activos y colaborativos. Además, facilita la articulación de las habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de la maestría.

Dentro de los aspectos para tener en cuenta resalta, el poco tiempo para la implementación de la actividad, debido al tiempo que demanda la planeación, ejecución y evaluación para obtener resultados más favorables.

De esta manera se puede constatar, como las competencias blandas han adquirido relevancia en la formación integral de los estudiantes que desde edades tempranas se deben fortalecer para que logren articular el saber hacer, el saber ser y saber convivir, para la realización personal y profesional, además como desde la incorporación de las TIC en los procesos educativos se pueden lograr espacios de transformación, motivación y adquisición de competencias que brinden posibilidades competitivas a nivel laboral y social.

Marco contextual

La propuesta de investigación está orientada a desarrollarse en la institución educativa municipal Carlos Lozano y Lozano de Fusagasugá- Cundinamarca, ubicada en el Barrio Balmoral, sector urbano, que atiende una población estudiantil de los estratos socioeconómicos 1, 2 y 3. Entidad de carácter oficial que brinda los servicios públicos de educación formal en los niveles: Preescolar, Básica y Media Académica. En la figura 1. Se observan las instalaciones de la IEM Carlos Lozano y Lozano.

Figura 1.

Fotos de la IEM Carlos Lozano y Lozano



Nota. En las imágenes se observa la institución educativa municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá- Cundinamarca. Fuente: fotos propias 2021.

La institución tiene como propósito, la formación de seres humanos integrales, que sean capaces de evidenciar en su manera de actuar valores éticos, democráticos y sociales; que adquieran competencias para interpretar, argumentar, proponer y comunicarse de manera asertiva, con el objetivo de que aporten en la transformación positiva de su entorno sociocultural y facilitar su ingreso a la educación superior.

La institución educativa, basa su acción pedagógica en los principios del modelo constructivista, la pedagogía conceptual y el aprendizaje significativo. Los estudiantes construyen el conocimiento a partir de los saberes previos y estos son los que se transforman en aprendizajes significativos (competencias); por ello la responsabilidad del aprendizaje recae sobre los estudiantes y el docente es un facilitador que orienta a la construcción de nuevos conocimientos.

Los estudiantes son evaluados, teniendo en cuenta tres dimensiones del desarrollo integral, establecidas por el sistema institucional de evaluación y promoción de estudiantes (SIEPE), definidas en el decreto 1290 del 2009: lo social, personal y académico. En lo social, se evalúa teniendo como referente aspectos de la interacción con los demás y con el entorno; el aspecto personal se refiere a la forma de actuar y presentarse ante los demás y en el aspecto académico se evalúa los saberes en las diferentes áreas¹.

En este sentido, la institución busca la formación integral de los estudiantes, donde no solo se analiza la adquisición de nuevos saberes, sino que se busca que los estudiantes fortalezcan aspectos relacionales con los demás, su entorno y con ellos mismos. Fomentando la responsabilidad del aprendizaje en los estudiantes, aunque en la práctica se hace mayor énfasis

1 Proyecto Educativo Institucional, Manual de convivencia y SIEPE, IEM Carlos Lozano y Lozano 2020.

en los saberes técnicos, dejando de lado la formación de competencias que fortalezca en los estudiantes habilidades para la vida.

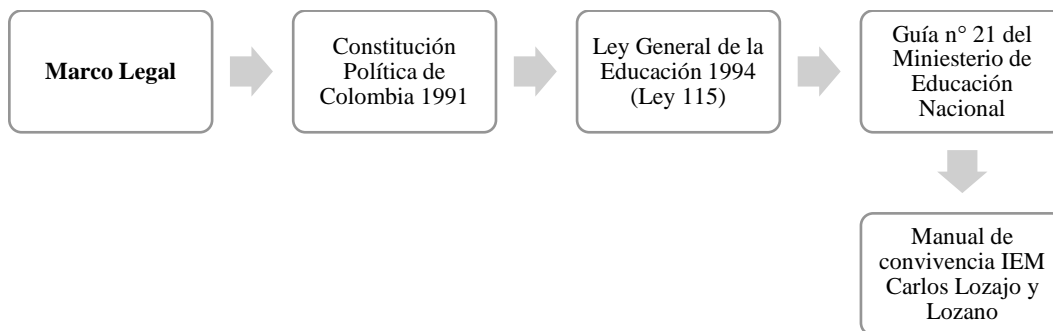
La propuesta de investigación orientada al fortalecimiento de competencias blandas a partir de la participación de los estudiantes en una experiencia de aprendizaje de aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom, desde el aprendizaje basado en retos, pretende aportar en la formación integral de los estudiantes, para que afiancen habilidades como el trabajo en equipo, el liderazgo, la comunicación, la participación y resolución de conflictos, competencias esenciales en un mundo que cambia constantemente y que requiere estar preparado para afrontar los desafíos del mercado laboral.

Marco legal

La propuesta de investigación se fundamenta en los referentes legales con relación al proceso educativo en Colombia como se muestra en la figura 2, que establece la educación como un derecho fundamental, que resalta la importancia del aprendizaje y la formación de competencias a lo largo de la vida que conduzca a la formación integral del ser humano.

Figura 2.

Referentes legales del proyecto de investigación



Nota. La figura muestra los referentes legales del proyecto de investigación. Fuente: elaboración propia 2021.

La educación en Colombia se encuentra establecida como un derecho fundamental, de acuerdo con la Constitución Política de Colombia 1991 y la ley General de la Educación 1994, donde se resalta que todas las personas tienen el derecho de acceder a la educación para el desarrollo personal y social. Igualmente, en el artículo 1 de la ley general de la Educación en Colombia (Ley 115), se presenta la educación como proceso formativo permanente a nivel personal, cultural y social que se basa en la formación integral del ser humano, de la dignidad y de los deberes y derechos.

Dentro de los fines de la educación la Ley 115 en el artículo 5 plantea, el desarrollo de capacidades críticas, analíticas y reflexivas para favorecer el avance científico y tecnológico orientado a mejorar la calidad de vida de la población, la cultura y la búsqueda de alternativas de solución de problemas que fomenten el progreso social y económico del país. También, “la formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración de este como fundamento del desarrollo individual y social” (Ley 115. p.2).

De igual modo, la educación busca la formación integral de la persona y en consecuencia el desarrollo de la sociedad y el progreso del país, para que favorezca como reza en el numeral 13 de la Ley 115 “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo” (p.2).

A su vez, en el guía N.º 21 del MEN sobre competencias laborales generales resalta la importancia de la formación en competencias como prioridad del sistema educativo, dado que los cambios generados en el sector productivo exigen mayor competitividad, como resultado de los

rápidos avances tecnológicos y la globalización que requiere redes de trabajo en equipo, flexibilidad, uso de las tecnologías propiciando las necesidades de los clientes.

También, por que el país necesita personas “versátiles y polivalentes, que sepan identificar oportunidades para crear negocios, asociarse con otros o generar unidades productivas de carácter asociativo y cooperativo” (MEN, s.f. p.7). Personas que se adapten rápidamente a los cambios del contexto, que logren relacionarse de manera asertiva con otros que favorezca el alcance de objetivos comunes.

Otro de los criterios que se establecen sobre la necesidad de formar en competencias es la evidencia por parte de los empresarios colombianos de vacíos y limitaciones por parte de los jóvenes egresados para poder vincularse al sector productivo. Ya que los empresarios para la selección del personal propician principalmente, “las condiciones personales que involucran competencias clave, como el comportamiento ético y las capacidades para comunicarse, trabajar en equipo y manejar recursos e información” (MEN, s.f. p.7). Además, la formación en competencias se establece como base para la construcción del proyecto de vida logrando la formación integral de los estudiantes.

Desde el manual de convivencia de la institución educativa municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá se establece como misión

...el propósito de formar seres humanos integrales, que evidencien en su actuar cotidiano valores éticos, democráticos y sociales. Competentes para interpretar, argumentar, proponer y comunicarse de manera asertiva, interactuando crítica y analíticamente con el conocimiento, mejorando su cuidado personal y del medio ambiente, para transformar su entorno sociocultural y facilitar su ingreso a la educación superior (p.18).

Se busca que los estudiantes adquieran competencias que les permita influir positivamente en el contexto personal y social, favoreciendo de esta manera la formación para la vida, en consecuencia, lograr tener mayores posibilidades laborales y educativas.

Marco Teórico

Las competencias blandas han adquirido gran relevancia en el ámbito laboral donde se busca dotar a los empleados a través de diferentes actividades de competencias que les permita mejorar el rendimiento de las empresas. Dentro del ámbito educativo se hace aún más necesario que los estudiantes logren ir fortaleciendo las competencias blandas que les favorezca desarrollar habilidades para desempeñarse en su contexto de manera eficaz y eficiente.

Aproximación al concepto de competencia

Las competencias blandas se comprenden como un conjunto de actitudes, conocimientos y formas de relacionarse de las personas, las cuales se aprenden y se fortalecen a lo largo de la vida, y que favorecen herramientas de transformación personal, social, familiar y laboral, que ayuda a afrontar los cambios que se presentan en diferentes contextos en los que se relaciona, aportando a su mejoramiento. Para Vargas (2016), considera que:

El concepto de competencia en sus inicios fue planteado por David McClelland en 1973, como respuesta a la manera tradicional que se tenía para medir el rendimiento en el trabajo y decía: “Los tests académicos de aptitud tradicionales y los tests de conocimientos, al igual que las notas escolares y las credenciales: 1. No predicen el rendimiento en pruebas o el éxito en la vida. 2. A menudo están sesgados en contra de las minorías, las mujeres, y las personas de los niveles socioeconómicos más bajos”. (p.2)

Para Vargas, es importante estudiar a las personas en el trabajo que desempeñan y de esta manera evaluar y tener conocimiento de sus capacidades y habilidades en un ambiente real.

Según Alles (2006), las competencias “hacen referencia a las características de personalidad, devenidas comportamientos, que generan un desempeño exitoso en un puesto de trabajo” (p. 29). Las competencias vistas de esta manera se relacionan no solo con los conocimientos de una persona, sino que van mucho más allá y se refiere a la personalidad que se convierte en comportamientos que dotan al ser humano para lograr obtener excelentes resultados dentro del ámbito laboral.

En esta misma línea, Perrenoud (1997) define “una competencia como una capacidad de actuar de manera eficaz en un tipo definido de situación, capacidad que se apoya en conocimientos, pero no se reduce a ellos” (p.7). Así, la competencia permite a la persona poner en práctica los conocimientos para desempeñarse dentro de un contexto o realidad determinada. Para el autor “la construcción de competencias es inseparable de la formación de modelos de movilización de conocimientos de manera adecuada, en tiempo real, al servicio de una acción eficaz” (Perrenoud, 1997, p.11).

En este sentido, cuando se habla de competencias se hace referencia no solo a los conocimientos adquiridos de una persona para desempeñar un trabajo, sino que también se refiere a la capacidad personal de poner en movimiento esos conocimientos para buscar el logro de los objetivos laborales y personal que le permiten tener éxito, ser una persona con cualidades que aportan en el desarrollo de su entorno social y cultural.

Dado lo anterior, la formación de una persona debe proporcionar conocimientos teóricos y además desarrollar cualidades, valores, habilidades que les provea una formación integral, donde la comunicación, la interacción con los demás le permita fortalecer competencias que favorecen su desarrollo integral.

Es por ello, que ya desde hace varios años en el ámbito educativo se viene cuestionando sobre la necesidad de fortalecer no solo la adquisición de conocimientos o competencias técnicas, sino también la necesidad de que los estudiantes logren afianzar el aprendizaje y fortalecimiento de competencias blandas como lo refiere Millalen (2017) “competencias para el siglo XXI, competencias para la empleabilidad, habilidades genéricas, habilidades socioemocionales, competencias nucleares, habilidades laborales, habilidades relacionales, habilidades transversales o habilidades no cognitivas” (p.56).

Al realizar un acercamiento a la definición de competencias blandas, se puede percibir que no hay una definición única, para ello teniendo como referencia varios autores se busca desglosar el significado que se asumirá para el desarrollo de la investigación.

Comprensión de competencias blandas desde la visión de diferentes autores

Las competencias como se mencionó son características de la persona que le permite desempeñarse de forma eficiente en el ámbito laboral. Ahora bien, cuando se hace referencia a las competencias blandas se entienden como lo asevera Sánchez, Amar y Triadú (2018) citando a Bisquerra (2007) “...el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarios para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales cuya finalidad es aportar un valor añadido a las funciones profesionales y promover el bienestar personal y social” (p.7).

Para Ortega (2017) “Las habilidades blandas son un conjunto de destrezas que permiten desempeñarse mejor en las relaciones laborales y personales” (p.7). Continúa el autor, “las competencias se entienden como actuaciones integrales para identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas del contexto con idoneidad y ética, integrando el saber ser, el saber hacer y el saber conocer” (p.27). Es importante destacar como las competencias blandas son atributos de

una persona que fortalece en el contexto educativo, pero también en su contexto social y que de alguna manera le permite tener ventajas para relacionarse de manera empática, ser proactivo y competente en el ámbito laboral y responder a los desafíos y retos que plantea la actual sociedad del conocimiento.

Otro concepto de competencias blandas se tiene desde lo que afirma Mujica (2015) “A aquellos atributos o características de una persona que le permiten interactuar con otra de manera efectiva” (p.2). Aquí se resalta la interacción como un elemento esencial del ser humano y como una capacidad para establecer red de relaciones favorables. Al respecto Contreras (2011) citando a la OCDE (2005) refieren que las competencias “... tienen que ver con la capacidad de los estudiantes para extrapolar lo que han aprendido y aplicar sus conocimientos ante nuevas circunstancias, su relevancia para el aprendizaje a lo largo de la vida y su regularidad” (p.117).

Cabe resaltar como las competencias blandas son atributos de la persona y se hace necesario el aprendizaje y fortalecimiento de estas, por ello, la educación como eje fundamental en la formación debe procurar el aprendizaje de competencias blandas en todas las etapas del proceso educativo con el fin de que los estudiantes vayan adquiriendo capacidades que les permita alcanzar una formación integral. Ortega (2017) citando a Muñoz, (2014) destaca como:

Se necesitan jóvenes que posean habilidades blandas. Que sean flexibles, proactivos, responsables, que tengan capacidad de pensamiento crítico, trabajo en equipo y de entregar soluciones. Según un estudio del Instituto del Futuro que pertenece al Instituto de Investigación de la Universidad de Phoenix (Estados Unidos), son esas las destrezas que deberán poseer quienes sean parte de la fuerza laboral del año 2020. (p.9)

Por consiguiente, las competencias blandas se asumen como los atributos, cualidades, habilidades, destrezas que le facilitan a las personas la interacción y del desempeño de manera

eficiente dentro de una ambiente laboral y social, que fomenta la comunicación, participación, trabajo colaborativo, la empatía para la adquisición de aprendizajes para la vida y para el desarrollo personal y social, que se fortalecen en los diferentes contextos en los cuales el ser humano se encuentra inmerso y de manera particular la educación debe establecer espacios que propicien el potenciar competencias blandas que facilita a los estudiantes tener mayores ventajas competitivas dentro del ámbito laboral y social.

Por otra parte, en la guía N.º 21 del Ministerio de Educación Nacional (MEN) las competencias blandas se clasifican como competencias laborales generales (CLG) donde son definidas como

el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que un joven estudiante debe desarrollar para desempeñarse de manera apropiada en cualquier entorno productivo, sin importar el sector económico de la actividad, el nivel del cargo, la complejidad de la tarea o el grado de responsabilidad requerido. (p.6)

Por ello destaca el documento, que los jóvenes que cuentan con las competencias habrán desarrollado la capacidad de aplicar de manera práctica los conocimientos y tener un espíritu emprendedor para la vida productiva y para poder desempeñarse en otros ámbitos, es así que, los jóvenes que fortalecen las competencias son personas asertivas, se les facilita el trabajo en equipo, poseen sentido ético, se les facilita la solución de problemas, saben emplear de manera asertiva los recursos, aprenden de las experiencias de los demás. “Asimismo, adquiere las bases para crear, liderar y sostener negocios por cuenta propia” (MEN, p.6). El MEN en el guía N.º 21 clasifica las CLG en seis grupos, como se presenta en la Tabla 1.

Tabla 2.*Competencias laborales generales*

Clases de competencias laborales generales			
Intelectuales	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones. 	Personales:	<ul style="list-style-type: none"> • Orientación ética.
Competencias que permiten el desarrollo de procesos de pensamiento para un fin determinado	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad. • Solución de problemas. • Atención. • Memoria. • Concentración. 	Comportamientos y actitudes propicios en ambiente productivo.	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio personal. • Inteligencia emocional. • Adaptación al cambio.
Interpersonales:	<ul style="list-style-type: none"> • La comunicación. • Trabajo en equipo. • Liderazgo. • Manejo de conflictos. • Capacidad de adaptación. • Proactividad. 	Organizacionales:	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de la información. • Orientación al servicio. • Referenciación competitiva. • Gestión y manejo de recursos. • Responsabilidad ambiental.
Competencias fundamentales para la adaptabilidad para el trabajo y la interacción con otros.		Habilidades para aprender con otros y poner en práctica el pensamiento estratégico.	
Tecnológicas:	<ul style="list-style-type: none"> • Innovar. • Transformar. • Uso de artefactos. 	Empresariales y para el emprendimiento:	<ul style="list-style-type: none"> • Crear. • Liderar • Proponer estrategias
Desarrollo del pensamiento			

tecnológico para... • Herramientas Habilidades que de negocios.
informáticas. permiten a los
jóvenes...

Nota. La tabla presenta las clases de competencias laborales generales de acuerdo con la guía N°. 21 del MEN. Fuente: elaboración propia 2021.

Para fines de la investigación se hará mayor énfasis en las competencias interpersonales de acuerdo con la clasificación que presenta el MEN en el guía N° 21. Las competencias interpersonales son las capacidades individuales y destrezas sociales con las que se logra construir relaciones y vínculos efectivos con las personas. Estas competencias son esenciales para la adaptabilidad en el ámbito laboral, la interacción con otros, para el desarrollo de actividades conjuntas que permita el alcance de objetivos. De las cuales se resaltan:

Comunicación. Hace referencia a la capacidad de comprender y reconocer a los demás, y de la misma manera expresar las ideas y emociones con el objetivo de crear, transmitir, comprender e interpretar conceptos e información en un contexto determinado, (MEN, s. f.) que permite a los sujetos poder interactuar con los otros para generar espacios de dialogo para favorecer la construcción de objetivos comunes. La comunicación eficaz con los pares permite transmitir efectivamente el significado del mensaje, favoreciendo relaciones eficaces y armónicas.

Trabajo en equipo. La competencia de trabajo en equipo permite el desarrollar la integración y el aporte de las experiencias y conocimientos propios para alcanzar los objetivos colectivos, además el poder desempeñar responsabilidades para trabajar de forma coordinada con los demás. Al respecto el MEN (s. f.) establece el trabajo en equipo como aportar

“...conocimientos y capacidades al proceso de conformación de un equipo de trabajo y contribuye al desarrollo de las acciones orientadas a alcanzar los objetivos previstos” (p.16).

Liderazgo. El liderazgo facilita organizar, convocar, identificar e influir de manera positiva al interior de un grupo con el fin de lograr las metas trazadas, aportando ideas, esfuerzo y recursos que redunden en beneficio de todos, siendo agentes de cambio a través de acciones y proyectos en pro del colectivo (MEN, s. f.). El liderazgo favorece el crecimiento personal y colectivo permitiendo la organización del grupo y el trabajo colaborativo para superar las dificultades y obtener logros en la medida en que se reconocen las fortalezas de cada miembro y se activan para mejorar.

Manejo de conflictos. El fortalecer la competencia manejo de conflictos potencia en los sujetos la capacidad de “identificar intereses contrapuestos, individuales o colectivos, y lograr mediar de manera que se puedan alcanzar acuerdos compartidos en beneficio mutuo” (MEN, s. f. p. 17). De esta manera se logra contribuir de forma asertiva en la armonía y convivencia del grupo y mejorar los resultados tanto individuales como colectivos, que permita alcanzar los objetivos y generar espacios de transformación social.

Participación. La participación se comprende como la competencia que permite, en palabras de Bausela y Blanco (2009) “saber participar en la organización de su puesto de trabajo y también en su entorno de trabajo, capacidad de organizar y decidir y disposición a aceptar responsabilidades” (p.17). Es por ello que la participación favorece la interacción de los sujetos en contextos determinados, aportando de manera positiva en el desarrollo de cada una de las responsabilidades asumida desde los conocimientos personales y enriqueciendo el aprendizaje de los demás.

Las competencias blandas en la actualidad han ido tomando relevancia en el ámbito laboral y educativo. En el ámbito laboral son esenciales puesto que se tienen en cuenta en la selección de personal competente que trabaje en equipo, que se adapten rápidamente a los cambios que se planean, que logre comunicar, interactuar y cooperar para el éxito colectivo. En el campo educativo es importante reforzar estas habilidades para que cuando el estudiante termine su proceso formativo, pueda contar con destrezas para afrontar el desafío del mundo laboral.

Es por esto, que desde la educación se debe poner la mirada en el aprendizaje de las competencias blandas y las necesidades específicas del individuo que de cierta manera influyen en el entorno social, para lo cual es necesario contar con una formación adecuada, en la que el individuo reciba los elementos esenciales para poderse desempeñar en su contexto. Al respecto Guerra, Mórtingo y Berdugo, (2013). señalan como desde la educación se debe brindar

un estilo educativo que pretende, no solo instruir a los estudiantes en su aspecto mental, memorístico, repetitivo, con los saberes específicos (aspecto cognitivo) de las ciencias; sino, también, ofrecerles los elementos necesarios para que crezcan como personas, buscando desarrollar todas sus características, condiciones y potencialidades. (p.52)

De este modo, las competencias blandas deben estar inmersas dentro de los procesos formativos de las nuevas generaciones para brindar aprendizajes significativos que orienten a los estudiantes en la adquisición de competencias y habilidades requeridas para las exigencias actuales. Al respecto Perrenoud (1997) refiere que las personas “ciertamente tienen la facultad, arraigada en su patrimonio genético, de crear competencias. Sin embargo, ninguna competencia se da desde un principio, las potencialidades del individuo sólo se transforman en competencias efectivas según los aprendizajes, que no se producen espontáneamente” (p.25).

Así, la educación debe brindar a los estudiantes posibilidades de aprendizaje que les permitan desarrollar las competencias blandas, para ello se debe proponer pedagogías y didácticas que motiven y dinamicen los procesos de enseñanza enfocados en las necesidades actuales de los estudiantes, que cambian dada la influencia de la sociedad y del auge de las tecnologías, que están transformando la manera de establecer relaciones, de adquirir información y conocimientos, además la forma en que se aprende y se interactúa con otros.

Otro aspecto importante que permite favorecer el aprendizaje de las competencias blandas es la incorporación de las nuevas tecnologías digitales en el ámbito educativo, pues son una posibilidad para motivar el aprendizaje significativo dadas las características de los estudiantes actualmente. En este sentido se destaca como las nuevas generaciones tienen unas características específicas donde se resalta la estrecha relación con el uso de las herramientas tecnológicas que de alguna manera forman su actuar y su modo de relacionarse. Según Coppo (2020) algunas características que identifican a los estudiantes de hoy:

Son más autónomos... Pueden identificar problemas que representan una barrera para alcanzar sus objetivos y los resuelven de una forma más simple y práctica... no se dejan llevar por las publicidades ni las modas, sino más bien por sus intereses personales.

Eligen generar sus propios contenidos como videos y blogs en los que cuentan experiencias y también quieren diseñar sus propias marcas. Procesan la información y aprenden de una manera diferente: la interactividad con las TIC'S da lugar a nuevos modelos comunicativos que, a su vez, generan nuevos modelos educativos y de aprendizaje. (p.54)

Las características que resalta Coppo, presentan la importancia de establecer pedagogías que vayan encaminadas a responder a las necesidades y demandas de los estudiantes, donde no

se puede dejar de lado la importancia del articular los procesos de enseñanza y aprendizaje con las bondades que presentan las tecnologías para procurar que se logren los propósitos de la educación que es la formación integral del ser humano.

Mediaciones tecnológicas digitales para el fortalecimiento de competencias blandas

Las nuevas generaciones como se menciona requieren nuevas pedagogías y didácticas de aprendizaje a través de las cuales se logre responder a las necesidades y que esté acorde a los cambios acelerados que plantea la sociedad del conocimiento y el auge de las tecnologías, donde se logre despertar la motivación y el aprendizaje de competencias que prepare a los estudiantes a construir conocimientos significativos y apropiados para la realidad actual

Al respecto la OCDE (2020) señala como “la digitalización transforma el mundo laboral y las sociedades, al tiempo que también aportan muchas oportunidades de aprendizaje y de desarrollo de las competencias” (p.12). Considerando que la tecnología plantea cambios a nivel social y laboral, la educación no puede ser ajena a ello y debe trabajar en pro de los estudiantes para que logren desarrollar competencias. Continúa la OCDE “en las escuelas, el uso de nuevas tecnologías puede fomentar el desarrollo de las competencias del siglo XXI, facilitar el despliegue de prácticas de aprendizaje innovadoras y personalizar el aprendizaje para involucrar a estudiantes en riesgo de quedar atrás” (p.12).

En consonancia, las TIC son una alternativa para que se puedan dar procesos educativos que representa una alternativa para dinamizar los procesos, así lo afirma Ortega (2017) “la educación actual, desarrollar y evaluar nuevas experiencias pedagógicas que contribuyan a elevar la calidad del aprendizaje, incorporando sucesivamente medios tecnológicos que favorezcan la gestión y organización del conocimiento y el desarrollo de habilidades” (p.23). En la medida en

que se implementa el uso de las tecnologías como un modelo de aprendizaje, se logra tener una visión y valores compartidos basados en el aprendizaje.

Para ello, el establecer modelos pedagógicos que potencie la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza facilita la adquisición de competencias en la medida que se prioriza al estudiante como actor principal en su proceso de aprendizaje. Al respecto Ortega (2017) plantea como

El modelo pedagógico sustentado en el uso de las TICs está dirigido a potenciar el aprendizaje, emplear recursos educativos que ayuden a comprender los contenidos, mejorar el ambiente de aprendizaje, la comunicación, favorecer el aprendizaje lúdico, autónomo, colaborativo, potenciar la creatividad, convocar a pensar, donde el estudiante sea un ente más activo. (p.23)

El uso de herramientas digitales para el aprendizaje y los procesos educativos en los últimos años ha venido tomando fuerza, pues permite generar espacios de aprendizaje de interacción entre docentes y estudiantes, además propicia el aprendizaje significativo y autónomo, brindando la flexibilidad y movilidad a los procesos de aprendizaje.

De acuerdo con la decimocuarta encuesta anual sobre las mejores herramientas para el aprendizaje 2020, compilada por Jane Hart, publicada el 1 de septiembre de 2020, la cual la presenta en tres sublistas donde se mencionan las más implementadas en el aprendizaje personal, laboral y para el proceso educativo. A continuación, se presenta la tabla 2. Donde se puede ver la clasificación de las herramientas para el aprendizaje de acuerdo con su implementación.

Tabla 3.

Clasificación de las herramientas digitales para el aprendizaje

Video	Video conferencia	Plataformas de colaboración	Correo electrónico	Plataformas de aprendizaje
Youtube:	Zoom	Slack	Gmail	Google
Plataforma para reproducción de video.	Microsoft Teams	Workplace	Hotmail	Classroom
	Google Meet	Trello	Yahoo	Moodle
	WhatsApp	Asana	Soho mail	aNewpring
	Flipgrid	ClickUp	Proton Mail	Totara
	Jitsi Meet	Pizarras en línea: Mural, Miro, MS Whiteboard Jamboard		
Participación en vivo	Redes sociales	Cursos en línea	Desarrollo de contenidos	Herramientas nuevas
Kahoot	LinkedIn	LinkedIn	Articulate	Google Lens
Mentimeter	Twitter	Leraning	Feedly	Otter
Quizizz	Facebook	Udemy	LiveBinders	Google Arts
Socrative		Coursera	Raindrop	Google culture
		Udacity	Papaly	
		FutureLearn		

Nota. Esta tabla muestra la clasificación de las herramientas digitales para el aprendizaje de acuerdo con su implementación. Fuente: elaboración propia 2021.

Para fines de la investigación se hará uso de la plataforma de aprendizaje de Google Classroom, esta plataforma en la actualidad se considera como una herramienta versátil en el ámbito educativo, dado que brinda diferentes ventajas en entornos tecnológicos digitales

(Gómez, 2020). Así mismo, el acceso gratuito posibilita que no existan barreras para el uso e incorporación de la plataforma a los procesos educativos, de modo particular para fines de la investigación brinda la posibilidad de tener las herramientas en un solo lugar y poder acceder a ella sin mayor dificultad.

Google Classroom fue desarrollado por Google y es un servicio web educativo gratuito, de acuerdo con el soporte de Google (2021) “forma parte del paquete de G Suite for Education, que incluye Documentos de Google, Gmail y Google Calendar. La plataforma fue lanzada el 12 de agosto de 2014” y desde el 2017 la plataforma está disponible para cualquier persona que tenga cuenta de Gmail.

Se mencionan a continuación algunas ventajas que presenta la plataforma para dinamizar los procesos educativos y que motiva el aprendizaje de los estudiantes de manera colaborativa, autónoma y permite mantener la interacción entre docentes y estudiantes desde cualquier lugar y momento, pues además de la plataforma cuenta con la App para ser descargada en los dispositivos móviles, siendo muy útil para generar espacios equitativos en el ámbito educativo.

Según el soporte de Google (2021) dentro de las ventajas que presenta la plataforma Google Classroom se destacan:

Facilidad de uso: Permite a los educadores acceder a ella de forma fácil, segura, administrar, medir y enriquecer las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

Lugar todo en uno: Se puede acceder a todas sus herramientas de aprendizaje desde un mismo lugar.

Creado para la colaboración: Se pueden generar trabajos colaborativos en un mismo documento y conectarse con sus pares o docentes en tiempo real a través de Google meet.

Acceso desde cualquier lugar: Se puede acceder desde cualquier lugar y dispositivo brindando al proceso de enseñanza y aprendizaje movilidad y flexibilidad.

Ahorra tiempo y simplifica las tareas: Permite cambiar de clase a tarea, realizar seguimiento al progreso de los estudiantes y exportar las calificaciones, establecer rúbricas de calificaciones para que los estudiantes logren visualizar los aspectos a tener presentes de su proceso, personalización de seguimiento, preparar y programar tareas y cuestionarios y hacer seguimiento de la interacción de los estudiantes con las diferentes herramientas disponibles.

Mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes: Se facilita ajustar la configuración de accesibilidad de los estudiantes para un aprendizaje que sea flexible, mayor control de las tareas y fechas de entrega para una mayor autonomía en el proceso de los estudiantes, cargar documentos de trabajo y que cada estudiante tenga el suyo, permite a los estudiantes realizar el seguimiento de su propio trabajo, los estudiantes pueden enviar capturas de pantalla de los trabajos y subirlas sin dificultad.

Además, el servicio permite operar con facilidad utilizando herramientas para la visibilidad, la información, el control, mantener la seguridad y la comodidad.

El diseño del Classroom se fundamenta desde los principios propuestos por el conectivismo como teoría del aprendizaje en la era digital que será utilizado como eje articulador en el desarrollo de las actividades orientadas al fortalecimiento de las competencias blandas de los estudiantes de grado 10.

Principios de la teoría del conectivismo como pedagogía de aprendizaje.

De acuerdo con Siemens, la teoría del conectivismo se contextualiza dentro de la era digital caracterizada por el auge de las tecnologías en el ámbito educativo. Para Siemens (2004) “el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales

cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo” (p.6). Por ello, el aprendizaje se establece a partir de redes a través de las cuales el individuo interactúa y va construyendo el conocimiento en la medida en que conecta experiencias y vivencias que se convierten en un aprendizaje continuo desde diferentes escenarios y contextos de la persona.

Además, el conectivismo plantea que el aprendizaje se da a partir del individuo, el conocimiento personal se establece a través de redes que se alimentan de las instituciones, que se nutre a la vez de la red generando de esta manera nuevos aprendizajes para los sujetos. Este ciclo de conexiones es lo que les facilita a los sujetos actualizar sus conocimientos por medio de las conexiones establecidas (Siemens 2004).

Dentro de los principios del conectivismo Siemens (2004) destaca:

El aprendizaje depende de diversidad de opiniones; es un proceso de unir nodos de información especializada; puede estar alojado en diversos tipos de dispositivos; la capacidad de adquirir nuevos conocimientos obtiene mayor relevancia que lo que se conoce; el establecer y mantener conexiones es importante para el aprendizaje continuo; la habilidad para reconocer conexiones entre áreas, conceptos e ideas es esencial; el tomar decisiones se constituye en un aprendizaje; realizar selección de lo que se desea aprender y catalogar la información es el reflejo de la realidad que cambia constantemente; la actualización constante de los conocimientos previos y actuales es tarea del aprendizaje conectivista.

Así, la teoría del conectivismo plantea el aprendizaje como la capacidad de los sujetos para construir, establecer conexiones en red y desde la red, “provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital” (Siemens, 2004, p.9).

A partir de los principios que presenta el conectivismo, se plantea la metodología activa aula invertida como estrategia de aprendizaje donde el estudiante es protagonista de su proceso y favorece la autonomía, autogestión, el desarrollo de competencias y capacidades.

Aula invertida metodología activa de aprendizaje

Al hablar de aula invertida se hace referencia a una metodología que ha ido tomando fuerza y que plantea nuevas alternativas de aprendizaje donde el estudiante es el protagonista, adquiere responsabilidad, pues se combinan las clases presenciales con la mediación de las tecnologías para favorecer un aprovechamiento del tiempo dentro y fuera del aula.

El estudiante fuera del aula profundiza en los aprendizajes teóricos a través de material didáctico alojado en la red, que el docente facilita y el tiempo del aula es propicio para compartir, aclarar dudas, debatir entre pares y con el docente, esto permite que el estudiante logre fortalecer competencias esenciales como el pensamiento crítico, el trabajo en equipos, la comunicación y sobre todo se logra establecer espacios de aprendizaje significativos y un acompañamiento personalizado.

Para Domínguez y Palomares (2020) “la metodología del “flipped classroom” o “aula invertida” está teniendo un gran protagonismo, debido a que aúna las principales tendencias educativas: el aprendizaje activo y uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación” (p.263), que favorece los ritmos de aprendizaje de los estudiantes al proponer diferentes estrategias didácticas presenciales y en línea que promueve un aprendizaje activo y el desarrollo de competencias.

En tal sentido, el aula invertida se presenta como una nueva alternativa dentro de los procesos educativos donde la incorporación y el uso de las TIC son importantes para generar espacios a través de los cuales los estudiantes adquieren nuevos conocimientos y los profundizan

en la interacción con sus pares dentro del aula de clase, fortaleciendo el aprendizaje colaborativo y la construcción de nuevos conocimientos donde el saber hacer, el saber ser y el saber convivir se conjugan para establecer aprendizajes para la vida. “El proceso de aprendizaje ya no se reduce a una mera transmisión de datos, sino a una misión puramente creativa” (Santiago y Bergmann, 2018, p.19).

El modelo de aula invertida se define como lo refieren Bishop y Verleger (2013) citado en Sánchez-Rodríguez, Ruiz-Palmero y Sánchez-Vega (2017) “una técnica educativa que consta de dos partes: actividades de aprendizaje interactivas en grupo dentro de la clase, y la instrucción individual basada en computadoras fuera de la clase” (p.343). Así, el estudiante es agente activo de su aprendizaje y el docente guía a los estudiantes a través de contenidos, de experiencias interactivas que motivan y despiertan en el estudiante la creatividad a través retos y actividades dentro del aula que promueve el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo.

La metodología de aula invertida presenta 4 pilares básicos según Flipped Learning Network (2014) citado en Sánchez et al (2017, p.345):

Entornos flexibles: El aprendizaje invertido contribuye a establecer ritmos de aprendizaje, flexibiliza la evaluación, tiempos, modos y lugares del aprendizaje de los estudiantes.

Cultura de aprendizaje: El docente deja de ser el centro del proceso, donde el estudiante se involucra activamente en la construcción del conocimiento y a través de la interacción dentro y fuera del aula gracias a la incorporación de las TIC.

Contenido intencional: El docente utiliza contenidos de forma intencional facilitando y motivando a los estudiantes a la comprensión de los contenidos y a la participación en las actividades en clase con el fin de maximizar el tiempo y favorecer aprendizajes significativos.

Educador profesional: Si bien el rol del docente cambia en el aprendizaje invertido, tiene un papel esencial pues es el dinamizador y el que plantea estrategias para que los estudiantes logren alcanzar los objetivos.

Al respecto, la metodología de clase invertida se establece en la presente investigación como una estrategia para el fortalecimiento de las competencias blandas, donde a partir del uso de la plataforma Google Classroom se busca que los estudiantes de grado décimo logren afianzar competencias como el trabajo en equipo, liderazgo, participación y manejo de conflictos esenciales para el desarrollo personal y la demanda de la sociedad actual.

Así, la metodología de aula invertida y la pedagogía del aprendizaje basado en retos se establece como la ruta a seguir para alcanzar los objetivos trazados. El enfoque del aprendizaje basado en retos implica al estudiante en una situación problemática real que hace parte del entorno con el ánimo de establecer análisis y posibles soluciones. Según el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2015) “un reto es una actividad, tarea o situación que implica al estudiante un estímulo y un desafío para llevarse a cabo” (p.5).

Enfoque pedagógico basado en retos para el aprendizaje de competencias blandas

El enfoque de aprendizaje basado en retos (ABR) se establece como la pedagogía a utilizar para el fortalecimiento de las competencias blandas en los estudiantes de grado décimo. El enfoque permite “aprovechar el interés de los estudiantes por darle un significado práctico a la educación, mientras desarrollan competencias claves como el trabajo colaborativo y multidisciplinario, la toma de decisiones, la comunicación avanzada, la ética y el liderazgo” (Malmqvist, Rådberg y Lundqvist, 2015. Citado en Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2015, p.5).

De ahí, que en el ABR los estudiantes trabajan junto con el docente y la comunidad en problemáticas donde se logra generar conocimientos prácticos a partir de las temáticas estudiadas. Según el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, (2015) “Es el propio reto lo que detona la obtención de nuevo conocimiento y los recursos o herramientas necesarios” (p.7).

El ABR se enfoca en enfrentar a los estudiantes a situaciones problemáticas reales a las que deben plantear soluciones reales, donde se busca como producto que los estudiantes planteen una solución que se concrete en una acción, mediante el proceso de analizar, diseñar, desarrollar y poner en marcha la mejor solución para el reto donde tanto ellos como las demás personas puedan evaluarlo. Así el rol del docente es de coinvestigador y diseñador (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2015).

Tabla 4.

Beneficios del ABR para los estudiantes

	1. Los estudiantes adquieren comprensión profunda de las temáticas, aprenden a diagnosticar problemas y desarrollan su creatividad.
	2. Se involucran en la definición del problema y en la solución de este.
	3. Se sensibilizan ante realidades del contexto, desarrollan procesos
Beneficios del ABR para los estudiantes	investigativos, logran diseñar modelos y llevarlos a la práctica y trabajar de manera colaborativa
	4. Les permite un acercamiento a la realidad de su comunidad, que contribuye a su crecimiento personal.
	5. Se establece conexión entre lo que aprenden y el mundo que los rodea.

6. Se desarrollan habilidades de comunicación, a través del uso de herramientas tecnológicas para crear y socializar las soluciones planteadas.

Nota. La tabla presenta los beneficios de la implementación de la pedagogía aprendizaje basado en retos para los estudiantes. Fuente: elaboración propia 2021.

Dado lo anterior, el uso de la plataforma de Google Classroom, a través de la metodología del aula invertida y el enfoque pedagógico de aprendizaje basado en retos (ABR), será la ruta a seguir para el desarrollo de la presente investigación con la que se pretende el fortalecimiento de las competencias blandas en los estudiantes de grado 10 de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá Cundinamarca.

Diseño Metodológico

La metodología para la investigación es un proceso que mira al conocimiento de fenómenos, eventos, situaciones, comportamientos, opiniones, a través de una organización rigurosa, como lo refiere Hernández, Fernández y Baptista (2014) “la investigación es un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema” (p.4).

Dentro del ámbito educativo, la investigación es fundamental, pues proporciona desde el quehacer docente instrumentos para analizar las necesidades, conocer situaciones y contextos de los sujetos de manera detallada, con el objetivo de generar procesos de transformación dentro de los diferentes contextos educativos.

La pregunta que orienta la propuesta de investigación es: ¿Cómo se fortalecen las competencias blandas de los estudiantes del grado 10 de la institución educativa municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca, a través de su participación en una experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom?

Teniendo como base la pregunta de investigación, el enfoque metodológico que mejor se ajusta a la propuesta es el cualitativo, ya que tiene como finalidad la comprensión de los fenómenos sociales, individuales y situaciones a través de la atención a lo particular. En este sentido, la pregunta de investigación está orientada a describir como la participación de los estudiantes en la experiencia de aprendizaje de aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom contribuye al fortalecimiento de las competencias blandas en los estudiantes de grado 10°, para ello se busca alcanzar el mayor número de cualidades de la realidad objeto de estudio.

Tipo de investigación

Para propósitos de la investigación, se utilizó el enfoque cualitativo con alcance descriptivo, en la medida en que “proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. También aporta un punto de vista “fresco, natural y completo” de los fenómenos, así como flexibilidad” (Hernández, Et al. 2014, p.19).

En este sentido el enfoque representa una posibilidad de poder lograr los objetivos planteados en la propuesta de investigación, ya que establece la posibilidad de profundizar en los datos, interpretar la realidad e interactuar con los actores y el contexto para llegar a tener una visión clara de la realidad y proporcionar los elementos esenciales que permitan plantear los resultados y las conclusiones.

Para la investigación es importante la observación y la cercanía con el objeto de estudio, por ello el enfoque cualitativo permite trabajar en una interacción entre el investigador y el sujeto, logrando de esta manera tener una visión más amplia de la realidad y de las diferentes variables que se pueden presentar al momento de la investigación.

En este enfoque el investigador se relaciona no como un espectador, sino que forma parte activa del proceso de manera consciente. Es por esto por lo que, la subjetividad del investigador influirá en la revelación de los datos que pretende analizar, y permite de esta manera tener una visión de la realidad y a partir de allí orientar el desarrollo de la investigación.

En efecto, la subjetividad en el enfoque cualitativo es esencial y se debe considerar como un recurso en el cual el investigador se apoya para recoger impresiones, representaciones individuales o colectivas de hechos específicos y experiencias humanas, con miras a analizar la realidad y develar hechos que no se perciben a simple vista, en este sentido, el interés no es el

abarcar un gran número de casos, sino analizar diferentes aspectos e información que permita comprender de manera más exhaustiva la realidad y el contexto de los sujetos.

Abero, Berardi, Capocasale, García, y Rojas, (2015) refieren que “los actores y escenarios se abordan como un todo; estudia y comprende a los individuos en los escenarios naturales en los cuales se desenvuelven y actúan; procura investigar detalladamente a diferentes grupos o actores” (p.102). Para ello, desde la participación en la experiencia pedagogía de aula invertida apoyada en la plataforma Google Classroom, se busca obtener datos importantes para lograr describir si a través estos recursos se contribuye al fortalecimiento de las competencias blandas en los estudiantes.

En este sentido, es importante tener una visión amplia de la participación de los estudiantes a través de la pedagogía activa aula invertida y la plataforma Google Classroom, que permite observar como la interacción entre pares fortalece competencias blandas esenciales para la vida y para el ámbito laboral, con lo cual se busca describir si desde la experiencia pedagógica se logra contribuir a fortalecer las competencias blandas y valorar si estas experiencias aportan en la formación integral de los estudiantes que les propicie elementos y herramientas para ser competitivos para afrontar los desafíos de la sociedad.

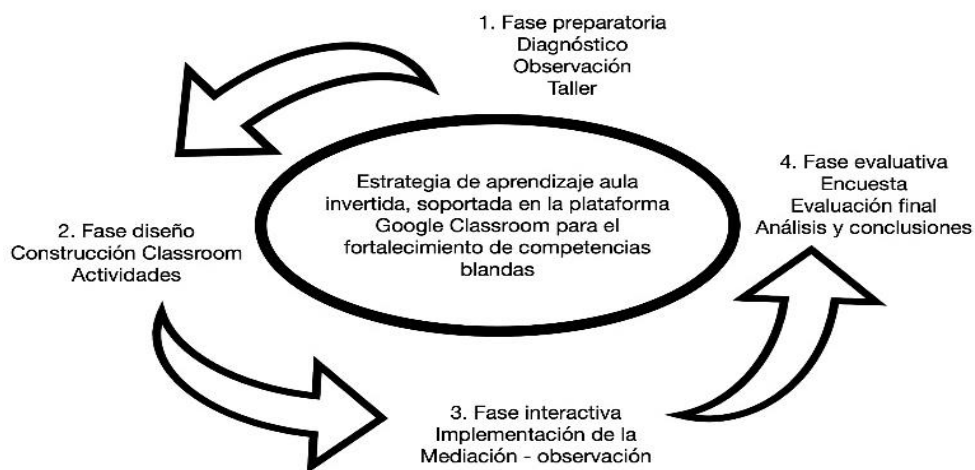
Con el enfoque cualitativo se busca un acercamiento al contexto de las personas, fases o estructuras, su punto de partida es la realidad conocida, donde se utilizan procedimientos que no pretenden generalizar sino lo que se desea es describir lo que sucede desde una experiencia particular de los sujetos y a partir de allí generar conocimiento. Por ello el alcance de la investigación será de tipo descriptivo que como lo afirma Hernández, Et al. (2014) “el estudio descriptivo busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice” (p.92), en el caso particular analizar si por medio de la experiencia pedagógica de

aula invertida apoyada en la plataforma Google Classroom se logra el fortalecimiento de competencias blandas, dando a conocer las características que se logren extraer de la participación de los estudiantes en la experiencia.

Al respecto Hurtado (2015) “en la investigación descriptiva el propósito es exponer el evento estudiando, haciendo una enumeración detallada de sus características” (p.109). Así, la descripción proporciona una posibilidad abierta en la caracterización del objeto de estudio que presenta diferentes realidades que lo conforman.

En el caso particular donde se debe obtener detalles, características y alcances de la participación de los estudiantes en la experiencia pedagógica. La investigación descriptiva permite analizar el aporte de la mediación de recursos digitales para el fortalecimiento de competencias blandas, y proponer estrategias pedagógicas para los estudiantes desde la educación media, y poder valorar la percepción de los estudiantes con relación a la implementación de pedagogías activas como aula invertida, desde el aprendizaje basado en retos para el fortalecimiento de competencias blandas.

Para el desarrollo “en la investigación descriptiva los pasos a seguir están determinados por los procesos operativos -fases- de la espiral holística, más que por el paso a través de diferentes estadios, dado que se trata de una investigación de nivel perceptual” (Hurtado, 2010. p. 415), para el caso particular se llevará a cabo a partir de cuatro fases de la investigación descriptiva mediante el esquema propuesto por Hurtado (2015). Como se muestra en a figura 3.

Figura 3.*Fases de la investigación descriptiva*

Nota: La figura muestra las cuatro fases para el desarrollo de la presente investigación.

Fuente: elaboración propia 2021.

Fase 1: preparatoria- diagnóstica, consiste en poder identificar la comprensión de los estudiantes sobre las competencias blandas, para ello se utilizará una actividad de juego de roles donde los estudiantes en subgrupos, deberán plantear las competencias que ellos consideran esenciales para el trabajo en equipo y poder desempeñarse de manera eficaz en el mundo laboral, por medio de la observación y del material elaborado por los estudiantes se busca analizar la comprensión de competencias blandas que ellos tienen, que será fundamental para el desarrollo de actividades para la estrategia pedagógica de aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom.

Fase 2: Diseño- construcción de la estrategia de aprendizaje aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom, en esta fase se diseñarán las actividades para desarrollar con los estudiantes, a través del aprendizaje basado en retos, se propondrán tres retos donde los

estudiantes en grupos de trabajo deberán desarrollar las actividades propuestas en cada uno de ellos relacionadas con las competencias blandas.

Fase 3: Interactiva- implementación de la estrategia, por medio del desarrollo de las actividades propuestas en cada reto se busca observar a través de la interacción entre pares y con el docente, cómo la participación en la estrategia permite o no el aportar en el fortalecimiento de las competencias blandas, y analizar a partir del desarrollo de las mismas si la implementación de recursos digitales, la plataforma Google Classroom y la pedagogía activa clase invertida, aportan al fortalecimiento de las misma y a la formación integral de los estudiantes desde la participación activa.

Fase 4: evaluativa-valoración final, análisis y conclusiones, después del diagnóstico inicial y la participación de los estudiantes en la estrategia planteada, a través de una encuesta de satisfacción se realizará la evaluación por parte de los estudiantes de como estas experiencias ayudan a dinamizar no solo los procesos de aprendizaje, sino también como contribuyen en el fortalecimiento de competencias como el trabajo colaborativo, la participación, la comunicación, el liderazgo y la resolución de conflictos. A partir de los datos e información obtenida poder realizar el análisis y establecer las conclusiones que conduzcan el alcance de los objetivos planteados para el desarrollo de la investigación.

Población y muestra

La población objeto de estudio de la presente investigación la integran los estudiantes de la jornada de la tarde, de la IEM Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca. Para Monje (2011) la población es el conjunto de sujetos y objetos que presentan características comunes que pueden ser observables en un lugar y en un tiempo determinado, a partir del cual se obtienen los datos de la investigación.

La muestra está conformada por los estudiantes de grado 10° de la jornada de la tarde, de la IEM Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá - Cundinamarca, jóvenes de los estratos 1, 2 y 3 de la zona urbana y rural del municipio, en total son 39, las edades de los jóvenes oscilan entre los 14 y 18 años.

Consentimientos informados

Para la implementación de la estrategia de aula invertida soportada en la plataforma de Google Classroom, para el fortalecimiento de competencias blandas, y para efectos del tratamiento de la información recolectada, se procedió a comunicar al representante de la institución el consentimiento informado para poder realizar la propuesta de investigación (ver anexo 1).

Se informó además a los padres de familia sobre el desarrollo de la propuesta de investigación a través del consentimiento (ver anexo 2) y para efectos de autorizar la información adquirida para uso exclusivo de la misma. Todo ha sido con el ánimo de regirse desde los principios éticos que deben caracterizar a los investigadores en el respeto y protección datos.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La recolección de datos es fundamental para el proceso de investigación, dado que proporciona elementos esenciales del objeto de estudio para poder llevar a cabo el alcance de los objetivos. Para el estudio cualitativo la recolección de datos como lo refiere Hernández, Et al. (2014) “lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, seres vivos, comunidades, contextos o situaciones en profundidad; en las propias “formas de expresión” de cada uno de ellos” (p. 409), en este sentido la información obtenida a través de a la recolección de datos permite poder establecer la base para presentar los resultados y conclusiones.

Para la investigación cualitativa, la recolección de datos se realiza a partir de la interacción con el contexto del objeto de estudio donde se busca observar, “al tratarse de seres humanos los datos que interesan, son conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, experiencias, procesos y vivencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal o colectiva” (Hernández, Et al. 2014, p. 409), los datos permiten el análisis y la comprensión que facilita la respuesta a la pregunta planteada en la investigación. Esto se da en el ambiente natural y cotidiano del objeto de estudio, dado que facilita al investigador obtener una mayor comprensión de la realidad de los sujetos.

Para Hurtado (2010) “en las investigaciones descriptivas las técnicas y los instrumentos pueden ser muy variados, pueden utilizarse encuestas (tests, cuestionarios, escalas...), entrevistas, observación, sesiones en profundidad, técnicas psicométricas y técnicas de revisión documental (matrices de registro y matrices de categorías)” (p.419).

De esta manera, para la investigación se presenta como técnica e instrumento de recolección de datos, la observación, la encuesta y el análisis de contenidos, a través de las cuales se busca obtener la información necesaria para llegar a los resultados y conclusiones que faciliten la obtención de los objetivos trazados.

Con relación a la observación, Hernández, Et al (2014) afirma “observación cualitativa No es mera contemplación (“sentarse a ver el mundo y tomar notas”); implica adentrarnos en profundidad a situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p.412). Por ello, el papel del investigador es fundamental para poder mantener una participación que le permita obtener la mayor información.

De manera particular, poder observar a través de la participación de los estudiantes en la experiencia pedagógica, recoger las impresiones, sensaciones, modos de interacción para tener una visión amplia y detallada, que lleve a establecer si realmente esta experiencia favorece el fortalecimiento de competencias blandas, a su vez como la mediación de plataformas digitales y la pedagogía de aula invertida son estrategias pedagógicas que motivan en los estudiantes la participación e interacción en las actividades planteadas.

Para Monje (2011) la observación “se considera como una técnica que permite el registro de las acciones perceptibles en el contexto natural y la descripción de una cultura desde el punto de vista de sus participantes” (p.153). Elementos importantes para poder determinar cómo los estudiantes interactúan con la estrategia, con sus compañeros y docente, logrando establecerse como un recurso que favorece las competencias para la vida.

Otra de las técnicas que será importante es la encuesta, a través de la cual se busca establecer la evaluación de la estrategia, generar resultados y análisis, “la encuesta resulta adecuada para estudiar cualquier hecho o característica que las personas estén dispuestas a informar” (Monje, 2011, p.134), en este caso, en la cuarta fase denominada evaluativa la encuesta permitirá obtener información sobre como los estudiantes evalúan la participación en la experiencia pedagógica y como esta contribuye o no a dinamizar el proceso de aprendizaje, la motivación y las competencias blandas.

Además, el análisis de contenidos se constituye como otra de las técnicas a utilizar, pues va a permitir la organización de la información obtenida, establecer categorías de análisis y poder relacionarla con aspectos importantes presentes en el marco teórico, que conduzca a establecer las competencias blandas desde las percepción de los estudiantes, y analizar a través de la participación de los estudiantes en la experiencia pedagógica, si esta contribuye al

fortalecimiento de las competencias como elementos esenciales para el éxito en el ámbito laboral, de la misma manera, describir el aporte de las mediaciones tecnológicas y de la pedagogía activa en la formación de competencias en los estudiantes.

El análisis de contenidos se comprende como lo presenta Monje (2011) “una técnica de investigación para la descripción objetiva y sistemática del contenido manifiesto de las comunicaciones, teniendo como fin interpretarlos” (p.157), ya que permite organizar, clasificar y categorizar los diferentes elementos del mensaje, con el ánimo de poder analizar su contenido y la comprensión de éste, pues permite sintetizar y analizar la información obtenida a partir de las técnicas de recolección de información.

A continuación, se presenta la relación entre los objetivos, las fases de la investigación y las técnicas e instrumentos para la recolección y análisis de la información como se muestra en la figura 4.

Figura 4.

Relación fase, objetivos y técnicas de recolección de datos de la investigación.



Nota: relación entre las fases, los objetivos y las técnicas e instrumentos de recolección de datos de la investigación. Plantilla tomada de: <https://slidesgo.com/slidesgo-school> .

Elaboración propia 2021.

Resultados de la investigación

En el siguiente apartado se presentan los resultados obtenidos a partir de las cuatro fases de la investigación que servirán para realizar el análisis y la discusión, y así obtener las conclusiones relacionadas con cada uno de los objetivos planteados.

Fase 1: preparatoria- diagnóstica: La fase diagnóstica se realizó a partir de una actividad de juego de roles, donde los estudiantes organizados en grupos asumieron el rol de empresarios, cuyo objetivo fue el de identificar la comprensión previa de los estudiantes sobre las competencias blandas. (ver anexo 1).

Se organizaron 7 grupos: 4 grupos formados por 6 estudiantes y 3 grupos de 5 integrantes, los cuales presentaron un video donde expusieron las condiciones, cualidades y competencias que ellos consideraban importantes para los aspirantes que deseaban hacer parte de la empresa, teniendo en cuenta los videos en la tabla 4 se presenta la información que se obtuvo organizada en categorías y subcategorías

Tabla 5.

Categorías y subcategorías a partir de los videos presentados por los estudiantes.

Competencias	Actitud	Formación	Requisitos generales
Comunicación (debe transmitir información veraz con una actitud segura y un tono adecuado)	Compromiso Puntualidad	Manejo de las nuevas tecnologías. Dominio del mundo textil.	No tener problemas legales
Capacidad de trabajar en equipo (es			

entender que cada
 persona piensa y
 actúa distinto ante
 determinada
 situación).

Innovación

Carisma

Formación
 administrativa.

Atención al cliente

Ganas y deseo
 de aprender

Formación
 universitaria en
 programación de
 software y diseño
 gráfico.

Empatía (saber
 conectar con el
 público)

Compromiso

Estudios en marketing

Creatividad

Responsabilidad
 paciencia,
 profesionalismo

Conocimiento
 tecnológico

Adaptación al cambio
 (unirse al grupo sin
 ningún problema).

Dedicación

Resolución de conflictos. Competitividad

Visión estratégica Buen desempeño.

Liderazgo

Nota. En la tabla se presenta la información extraída de los videos elaborados por los estudiantes sobre las cualidades, condiciones y competencias necesarias para un empleado.

Fuente: elaboración propia 2021.

Las categorías y subcategorías muestran que los estudiantes logran reconocer las competencias blandas como parte importante para el desempeño de un trabajo y para la empresa. Así comprender que los estudiantes asumen las competencias blandas como parte fundamental dentro del ámbito laboral y personal.

Fase 2: Diseño- construcción de la estrategia aprendizaje de aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom

Figura 5.

Google Classroom fortalecimiento de competencias blandas.



Nota. En la figura se muestra el Classroom organizado para alojar material correspondiente a cada uno de los retos. Fuente: elaboración propia 2021.

Se organizó el Classroom denominado fortalecimiento de competencias blandas, como lo muestra la figura 5, en el cual los estudiantes tendrán acceso al material para tener en cuenta en el desarrollo de cada una de las sesiones, además poder interactuar y subir el producto de cada reto (ver anexo 2. Guía general).

La fase 2 diseño, se estructuró teniendo en cuenta los resultados de la fase diagnóstica, y desde la pedagogía basada en retos, donde los estudiantes como participantes en un concurso organizado por la oficina de cultura y turismo para jóvenes estudiantes de los últimos grados de los colegios públicos y privados de la ciudad, deben cumplir con el desarrollo de tres retos que los llevará a poder formar parte del equipo de trabajo de la oficina de cultura y turismo del municipio de Fusagasugá.

Las actividades están organizadas en cuatro sesiones a partir de tres retos: La primera sesión está orientada a trabajar la metodología de aula invertida, como se muestra en la figura 5. donde los estudiantes comprenden la dinámica del aula invertida y la metodología a desarrollar en cada uno de los retos (ver anexo 3).

Figura 6.

Sesión 1. Presentación estrategia aula invertida

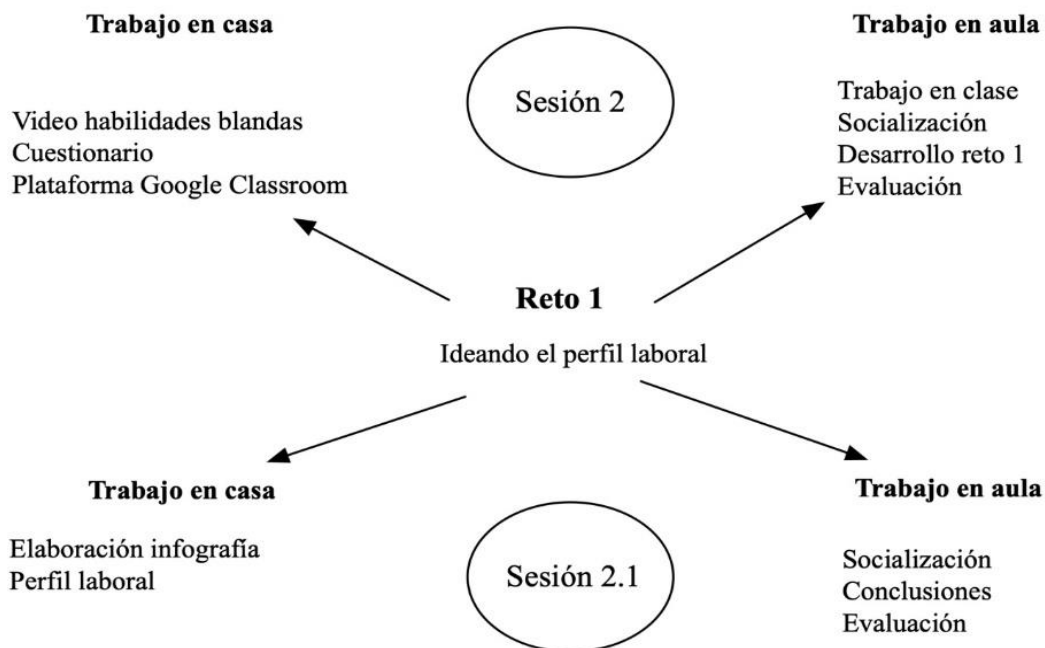


Nota. La figura muestra el trabajo desarrollado por los estudiantes en la sesión 1 sobre la estrategia pedagógica de aula invertida. Fuente: elaboración propia 2021.

La segunda sesión dividida en dos partes como se muestra en la figura 6. la primera parte tiene como finalidad que los estudiantes comprendan el concepto de competencias blandas y su importancia para la vida personal y laboral (ver anexo 4).

Figura 7.

Sesión 2. Reto 1. Ideando perfil laboral



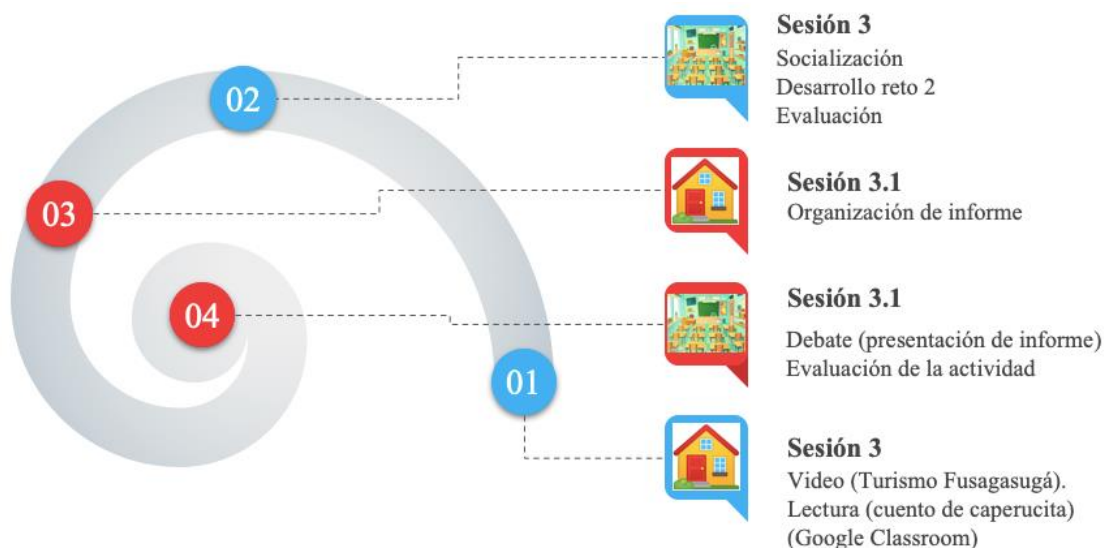
Nota. La figura muestra el proceso de trabajo de aula invertida de la sesión 2. Fuente: elaboración propia 2021.

La segunda parte de la sesión 2 consiste en el desarrollo del primer reto que tiene como título: Ideando el perfil laboral del equipo de trabajo, el reto consiste en que los estudiantes organizados en grupos, a partir de los conocimientos adquiridos y teniendo en cuenta el contexto identificarán las características, cualidades, competencias que debía tener el equipo de trabajo que quería formar parte de la oficina de turismo del municipio de Fusagasugá Cundinamarca, por medio de una infografía, en este reto el objetivo principal es fortalecer las competencias de liderazgo y participación (ver anexo 4).

La tercera sesión organizada en dos partes, para el desarrollo del segundo reto:
 Diagnóstico y estrategia para incentivar el turismo en la ciudad, como lo muestra la figura 7. La primera sesión consiste en trabajar a partir del cuento de caperucita roja desde la versión de los actores (la madre, el lobo y caperucita) y de un video sobre las principales dificultades que se presentan entorno al turismo en la ciudad de Fusagasugá, se busca que los estudiantes logren fortalecer competencias de resolución de problemas, fortalecer la comunicación, y comprender la importancia de conocer el contexto, realizar un diagnóstico para plantear estrategias de solución (ver anexo 5).

Figura 8.

Sesión 3. Reto 2 Diagnóstico y estrategia para incentivar el turismo en la ciudad



Nota. La figura muestra el desarrollo de las actividades planteadas desde el aula invertida para el reto 2, sesión 3. Fuente: elaboración propia 2021. Plantilla tomada de

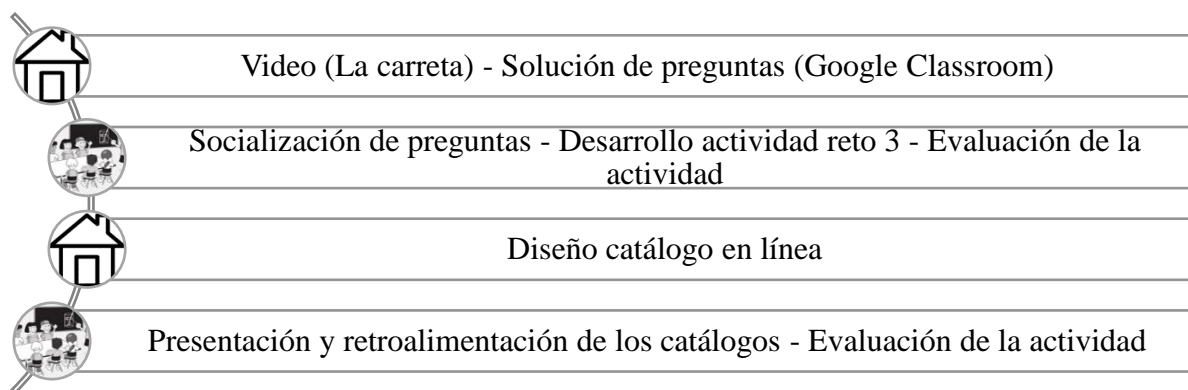
<https://slidesgo.com/slidesgo-school>.

En la segunda sesión, los estudiantes presentarán el diagnóstico y la estrategia propuesta por el grupo para incentivar el turismo en la ciudad. Por medio de un informe (ver anexo 5).

La cuarta sesión dividida en dos partes, donde se desarrolla el tercer reto: Elaborando catálogo para impulsar el turismo en la ciudad, como se puede observar en la figura 8. La primera parte está organizada para que los estudiantes comprendan a partir de un video y una serie de preguntas la importancia del trabajo en equipo y la participación.

Figura 9.

Sesión 4. Reto 3. Elaborando catálogo para impulsar el turismo en la ciudad.



Nota. La figura muestra las actividades a desarrollar desde el aula invertida para el reto 3, sesión 4. Fuente: elaboración propia 2021.

En la segunda parte cada grupo tendrá la posibilidad de presentar el diseño del catálogo sobre los lugares turísticos con el ánimo de mostrar a Fusagasugá como un atractivo turístico desde la visión de los jóvenes (ver anexo 6).

Cada sesión está estructurada teniendo en cuenta el tiempo a emplear en el trabajo en casa y en el trabajo en el aula, además al finalizar cada sesión se plantea la evaluación por parte de los estudiantes (ver anexo 7).

Fase 3: Interactiva- implementación de la estrategia

La fase interactiva se desarrolló siguiendo el esquema diseñado en cada una de las sesiones y para el desarrollo de cada uno de los retos.

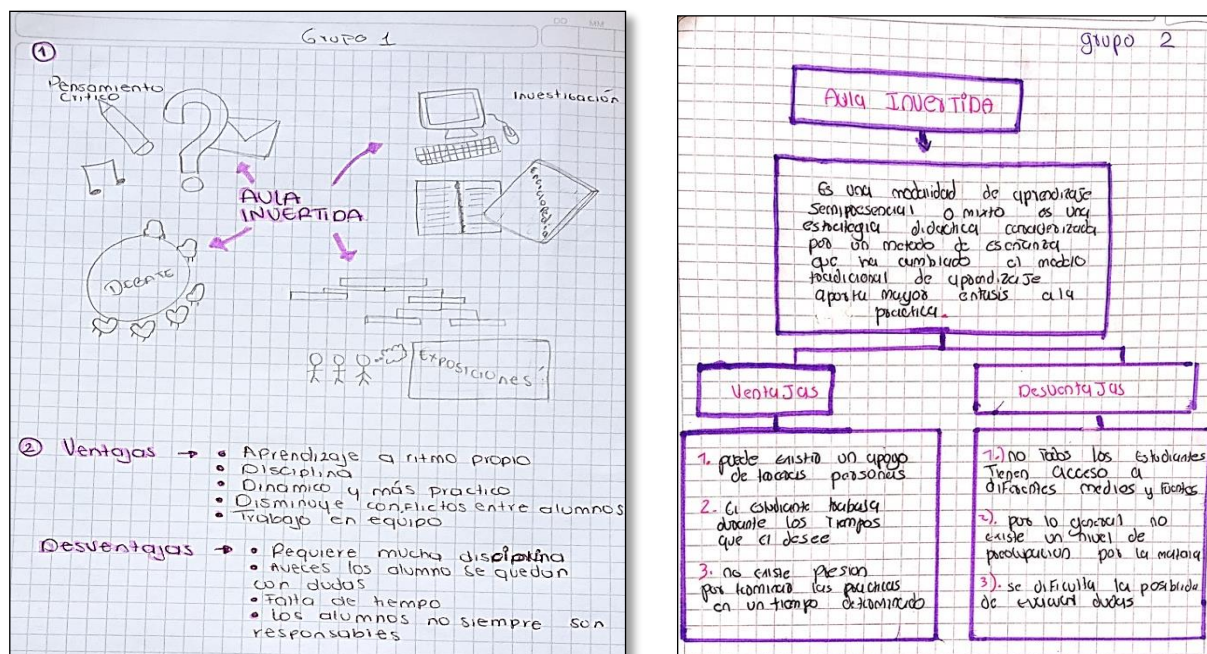
En esta fase desde la observación y de la interacción con los estudiantes en el desarrollo de cada una de las sesiones, se logra establecer la estrategia de aula invertida para el fortalecimiento de las competencias blandas, como una estrategia que permite a los estudiantes una mayor motivación en los procesos de aprendizaje, desde la autonomía y el compromiso para el alcance de los objetivos de cada una de las sesiones.

En la sesión 1 se realizó la comprensión de la metodología aula invertida, donde los estudiantes tuvieron la posibilidad de conocer la metodología y analizar las ventajas y desventajas que esta ofrece para la motivación del aprendizaje activo de los estudiantes.

Dentro de los gráficos sobre la metodología aula invertida, ventajas y desventajas que los estudiantes diseñaron, se resalta que es una metodología que ayuda a fomentar el pensamiento crítico, la investigación, ofrece nuevos elementos como el debate para enriquecer la exposición del tema, aporta mayor énfasis a la práctica, además precisan que depende del compromiso y el interés de los estudiantes. En la figura 9 se puede ver el esquema realizado por uno de los grupos sobre la metodología de aula invertida sus ventajas y desventajas:

Figura 10.

Esquema sobre metodología aula invertida.



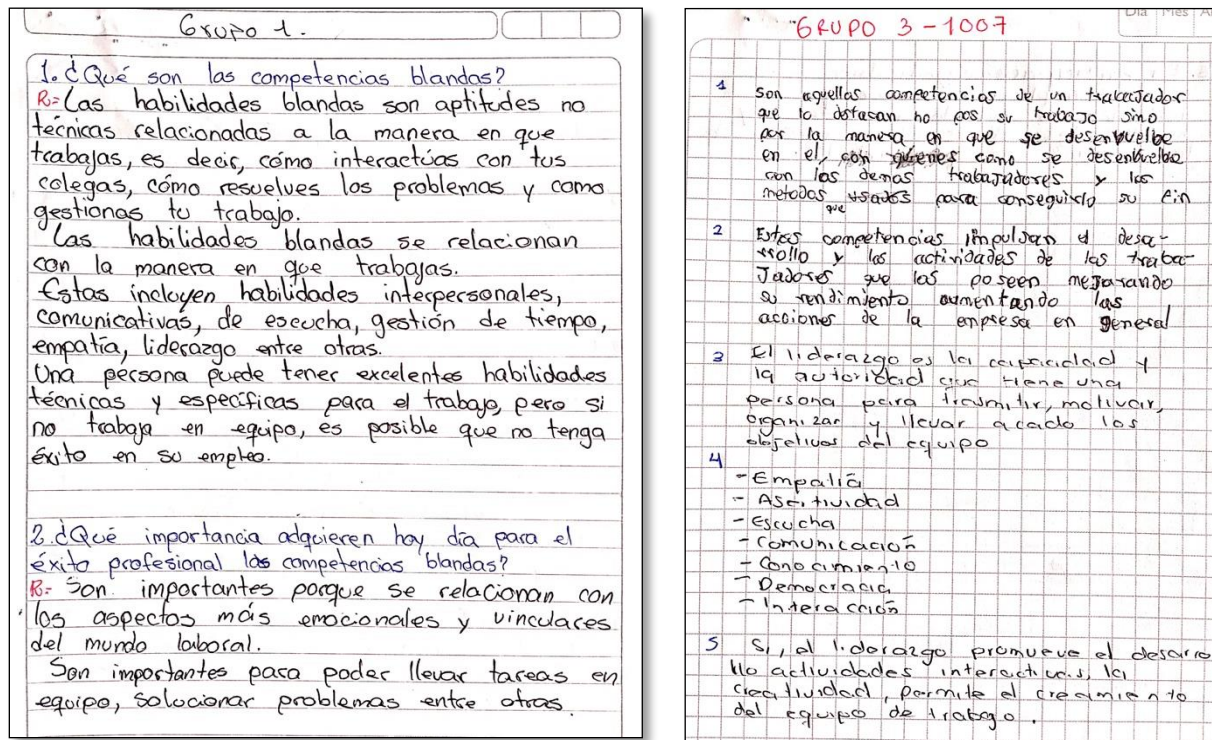
Nota. Esquema realizado por el grupo 1 y 2 sobre la metodología aula invertida, ventajas y desventajas. Fuente: elaboración propia 2021.

Sesión 2, reto 1 tiene como título: ideando el perfil laboral del grupo de trabajo desde el contexto, cuyo objetivo principal es fortalecer las competencias de liderazgo y participación en los estudiantes.

Para el desarrollo del primer reto en una sesión que consta de dos partes, la primera parte los estudiantes tuvieron la posibilidad del trabajo en casa a partir de la visualización de los videos relacionados con las competencias blandas y su importancia en el ámbito laboral y personal, a partir de allí resolver preguntas relacionadas con el tema. Como se observa en la figura 11.

Figura 11.

Desarrollo de las preguntas correspondientes a la primera parte del reto 1.



Nota. En la figura se muestran algunos manuscritos elaborados por los estudiantes, con relación a las preguntas de la primera sesión del reto 1, que hace énfasis en las competencias blandas. Fuente: elaboración propia 2021.

Dentro del trabajo en aula se procedió a la socialización de las preguntas sobre competencias blandas, donde se puede resaltar lo siguiente, a partir del trabajo realizado por los estudiantes.

Las habilidades blandas son aptitudes no técnicas relacionadas a la manera en que trabajas.

Son aquellas competencias de un trabajador que lo destacan no por su trabajo sino por la manera en que se desenvuelve en él y con los demás trabajadores y los métodos usados para conseguir su fin.

Son importantes para poder llevar tareas en equipo, solucionar problemas entre otros.

Son todos los atributos o capacidades que le permiten a una persona desempeñarse en su trabajo de manera efectiva

Estas competencias impulsan el desarrollo y las actividades de los trabajadores que las poseen mejorando su rendimiento, aumentando las acciones de la empresa en general.

Con relación a las competencias de liderazgo y participación los estudiantes destacan:

Liderazgo: saber relacionarse, informar, comunicar, escuchar, solucionar problemas con ellos, ser una motivación para el grupo o equipo.

Líder no es quién manda, no es que se crea más que los demás, un verdadero líder es el que se pone en los zapatos de los demás.

Liderazgo es la capacidad y autoridad que tiene una persona para transmitir, motivar y llevar a cabo los objetivos del equipo.

El liderazgo promueve el desarrollo de actividades interactivas, la creatividad, permite el crecimiento del equipo de trabajo.

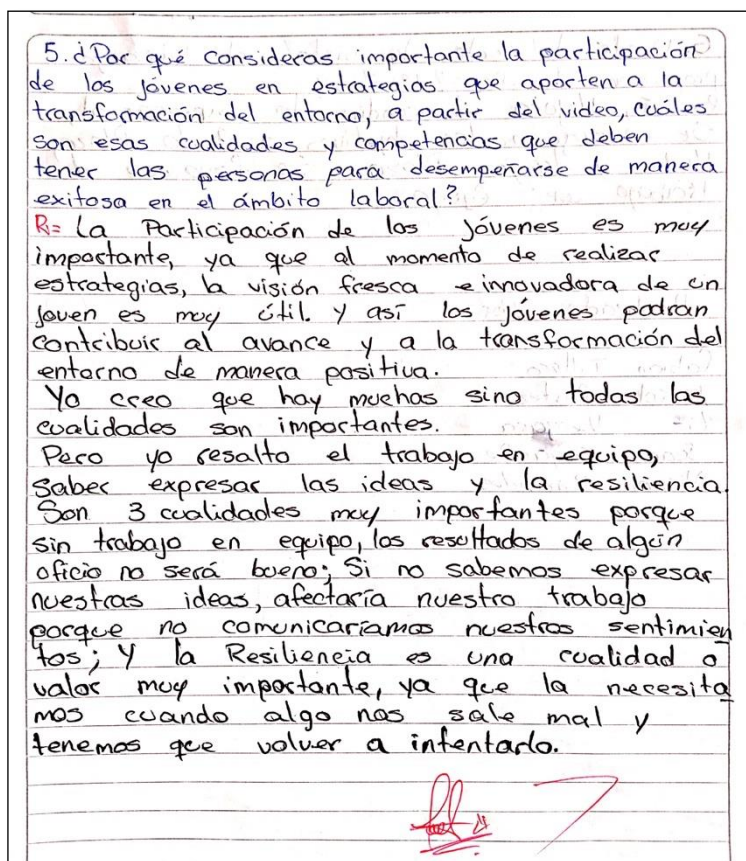
Reconocimiento, capacidad para tener éxito, proporciona seguridad.

Mejora el rendimiento empresarial, se consiguen objetivos a corto, medio y largo plazo, se favorece el trabajo en equipo.

Para la participación dentro del grupo los estudiantes reconocen la importancia de la participación dentro del grupo, como muestra en la figura 12.

Figura 12.

Trabajo elaborado por los estudiantes



Nota. La figura muestra la respuesta relacionada con la importancia de la participación al interior de los grupos. Fuente: elaboración propia 2021.

A partir de la actividad desarrollada por los estudiantes, y que fueron transcritos a partir de los manuscritos elaborados por ellos, donde se resaltan los siguientes aportes:

La comunicación, la atención, el apoyo, la expresión, saber guiar y sobre todo mantener la calma en el equipo.

El aportar ideas, ayudar, soy muy optimista.

Empatía, asertividad, escucha, comunicación, conocimiento, democracia, interacción.

La participación de los jóvenes es muy importante, ya que al momento de realizar estrategias la visión fresca e innovadora de un joven es muy útil y así los jóvenes podrán contribuir al avance y a la transformación del entorno de manera positiva.

La participación significativa de los jóvenes implica reconocer y fomentar las fortalezas, intereses y habilidades de los jóvenes a través de la provisión de oportunidades.

En la segunda parte de la sesión dos, los estudiantes después de haber desarrollado el perfil laboral que ellos consideraban importante para el equipo de trabajo, se procedió a la socialización en el aula en compañía de la magíster Luz Dary Ruiz, como se muestra en la figura 13, quien interactuó con ellos en un conversatorio, de esta actividad se destaca como uno de los grupos tuvo dificultades para presentar su infografía, dado que solo dos de los integrantes asistieron a la sesión, además no tenían organizado el trabajo, a pesar de la situación, se les motivo para que participaran en la actividad.

Figura 13.

Socialización del trabajo realizado en el reto 1.



Nota. En las imágenes se evidencia la socialización de la parte 2 del reto 1, en compañía del magíster Luz Dary Ruiz. Fuente: foto propia 2021.

De la actividad se resalta las siguientes conclusiones desde las voces de los estudiantes.

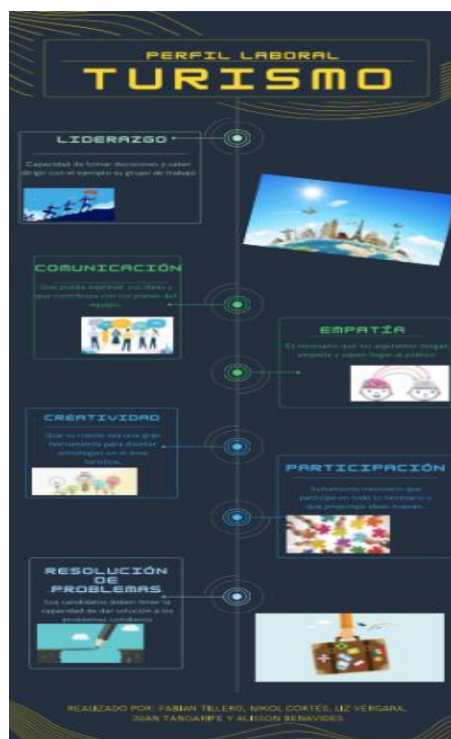
Aprendieron la importancia de las competencias blandas para la vida y se sintieron satisfechos con las actividades y todo lo entregado.

Les pareció incomoda la actividad debido a que no presentaron las actividades y dicen que en el grupo no hubo comunicación. Fue una actividad buena y dicen que deberá haber más trabajo así. Aprendieron la importancia del liderazgo y del uso de las competencias blandas.

Dentro del desarrollo del reto 1 los estudiantes presentaron la infografía sobre el perfil laboral del equipo de trabajo donde resaltan las competencias que deben tener los integrantes del grupo, en la figura 10 se muestra el trabajo realizado de la infografía.

Figura 14.

Infografía perfil laboral turismo



Nota. Infografías elaboradas por los estudiantes 2021.

La sesión 3 reto 2: Diagnóstico y estrategia desde la mirada de los jóvenes para la reactivación económica y del turismo en la ciudad. El objetivo principal es: fortalecer las competencias de resolución de problemas y comunicación en los estudiantes.

La sesión tres dividida en dos partes, la primera parte los estudiantes tuvieron la oportunidad desde el trabajo en casa y con el apoyo de la lectura del cuento de caperucita (desde la versión de los actores, mamá, lobo y caperucita) y un video sobre las dificultades que presenta el turismo en la ciudad, analizar la importancia de generar un diagnóstico para la presentación de estrategias para dar respuesta a las problemáticas que se plantean.

Dentro del trabajo en el aula, los estudiantes socializaron las conclusiones de grupo, a continuación, se presentan algunas apreciaciones: con relación a la importancia de conocer el contexto para la solución de problemas los estudiantes resaltan: *si es importante por el simple hecho de que todos tiene una versión de lo que pasó, así que se necesita la perspectiva de cada uno de los involucrados para llegar a una solución fácil y efectiva.*

Con relación a la competencia de comunicación y la importancia para la solución de conflictos los estudiantes resaltan: *la comunicación cumple un papel muy importante, ya que con ella al momento de un malentendido se puede llegar a una rápida y concreta solución la cual ayuda a finalizar el conflicto. Se deben tener en cuenta todas las versiones y comunicarse todos los involucrados, para poder solucionar los conflictos que se ocasionan.*

Con relación a la importancia de conocer el contexto antes de plantear estrategias los estudiantes concluyen:

Si es necesario conocer el contexto y puntos de vista antes de generar una estrategia o proyecto para incrementar el turismo en la ciudad

En la segunda parte de la sesión 3, los estudiantes socializaron a través de un debate en compañía de la Magíster Catalina García, el diagnóstico y la estrategia de solución para la reactivación de turismo en la ciudad, a partir de la actividad se destaca como los estudiantes participaron activamente, pues ya tenían preparado el trabajo, con uno de los grupos se presentó un inconveniente dado que el líder que ellos habían elegido para la socialización no asistió y ellos decían que él era el que tenía el informe, sin embargo como el trabajo fue realizado en grupo los demás integrantes lograron interactuar con el grupo y con la invitada. En la figura 15, se presenta uno de los informes organizado y socializado por parte de los estudiantes.

Figura 15.

Informe realizado por los estudiantes, relacionado con el reto 3.

Informe Grupo 1.

La oficina de cultura y turismo de Fusagasugá, presentó un proyecto para incentivar el turismo en la ciudad, para reactivar la economía y que varias personas conozcan la ciudad Jardín de Colombia.

Fusagasugá no es un atractivo turístico, gracias a muchas cosas entre las que están las siguientes:

1. Falta de espacios naturales (Parques, reservas, zoológicos, entre otras).
2. Falta de seguridad.
3. Falta de espacios recreativos.
4. Falta de buen servicio de hospedaje.
5. Falta de espacios para deporte, visita a monumentos, entre otras cosas.
6. Falta de atractivos culturales.

La estrategia que debe tomarse para dinamizar el sector productivo y turístico de la ciudad es:

- Implementar atracciones naturales, que logren atraer la atención de turistas. Fusagasugá se caracteriza por su fauna y su flora, lo ideal sería invertir en parques, reservas y más, que muestren la belleza de este municipio.

Al implementar esta estrategia el turismo se desarrollará y la economía se reactivará y muchas más personas visitarían la ciudad.

- Luna Muñoz

Grupo 2 -

La comunicación influye de una manera muy importante para la resolución de conflictos, ya que la comunicación es elemento clave para que la situación o el conflicto como tal no se torne aún peor. Pero también para tener el conflicto bajo control es la cantidad y la calidad de información o diagnósticos de la situación y los implicados en ella. Dónde así mejores oportunidades de resolución de conflictos para tener así un entorno saludable y en armonía.

Fusagasugá y su poco atractivo turístico

Fusagasugá a pesar de ser una ciudad organizada y con un bonito ambiente urbano carece de atractivos turísticos propios, dejando así escapar el afluente de visitantes hacia los municipios cercanos que se han centrado en fortalecer el sector turístico en todos sus sentidos.

Fusagasugá y su pobre economía turística

En Fusagasugá hay que tomar y generar una gran reestructuración de la economía, construir centros recreativos para toda la familia o centrados específicamente para cierto público, optimizar espacios de esparcimiento juvenil como polideportivos, el estadio municipal o el skatepark.

Tomar más enserio el nombre de ciudad Jardín y crear espacios culturales en dónde se profundice en el conocimiento de la flora en el municipio, así como embellecer espacios públicos haciendo referencia al apodo del municipio. Y lugares temáticos que llamen la atención del visitante en dónde se ofrezca servicios como, ocio, comida, hospedaje etc...

También Fusagasugá es un lugar multicultural, dónde siempre las personas comparten un poco de su arte en ambientes un poco improvisados por falta de apoyo. El gobierno municipal debería tener más en cuenta a la comunidad y su arte y crear concursos, festivales y medios varios para mostrar lo que ellos hacen, esto puede lograr una masiva participación de gente propia y de otros lugares haciendo así más conocido el nombre de la ciudad

Nota. La figura presenta dos de los informes elaborados y socializados por los estudiantes en la segunda parte de la sesión del reto 3. Fuente: elaboración propia 2021.

De esta actividad se presentan algunas de las conclusiones dadas por los grupos:

Por medio de esta actividad pudimos ampliar nuestro aprendizaje de un trabajo en equipo, siendo unidos, comunicar y escuchar ideas y opiniones de cada uno de los integrantes, y así llegar a presentar un trabajo bien desarrollado, expandiendo nuestros intereses por la cultura de nuestra ciudad, Fusagasugá.

En conclusión, aprendimos a trabajar en equipo, que Fusagasugá no tiene lugares turísticos, hallamos métodos de comunicación más efectivos entre los compañeros del grupo, se dieron ideas de cambio, se hallaron mejores estrategias de trabajo, más comprensible y satisfactorias.

Para el turismo hace falta mayor logística en cuanto el apoyo juvenil. Consideramos que es necesario realizar mayor publicidad para difundirlo.

Por otra parte, en la sesión 4 reto 3: Elaborando catálogo para incentivar el turismo en la ciudad, tiene como finalidad el fortalecer las competencias de trabajo en equipo, liderazgo y participación de los estudiantes.

La sesión está dividida en dos partes, en la primera parte los estudiantes en trabajo en casa a través de un video sobre el trabajo en equipo profundizaron sobre esta competencia y la importancia para lograr los objetivos que se proponen, dentro del aula de clase se estableció la puesta en común por parte de los grupos sobre la importancia del liderazgo y la participación para alcanzar los objetivos que como grupo se trazaron. Ellos logran aportar lo siguiente:

Es importante la guía del equipo porque al trabajar en grupo generamos más ideas y todos aportamos para el trabajo y así es más fácil hacer el trabajo.

En cierta manera si ya que me ha dado una visión previa y una idea concreta de cómo crear un equipo eficiente en el que todos aporten y colaboren.

Hay que tener liderazgo para manejar o guiar al equipo.

Con relación a las experiencias que resaltan importantes del trabajo en equipo los estudiantes manifiestan:

La unión, la solidaridad, la responsabilidad, el compromiso para que el trabajo en equipo sea más coordinado y así presentar un buen trabajo.

Esfuerzo, puntualidad, compañerismo, ayuda mutua, entendimiento y aporte de todos.

Trabajar en equipo de manera correcta es muy eficiente y que puede realizar una tarea de manera más rápida y sencilla obteniendo un resultado altamente bueno, a diferencia de que si se hace de manera individual será más tardado e inferior.

Con relación a la importancia de asumir roles dentro de un equipo de trabajo manifiestan:

Porque cada uno tiene que asumir el trabajo y cumplir con la responsabilidad de la entrega del trabajo.

Aportar ideas, realizar el trabajo en grupo, trabajar mejor, más rápido y con orden.

Es importante asumir roles ya que de esa manera todos se repartirán las tareas y se realizarán de manera más rápida obteniendo resultados positivos del trabajo hecho.

Con relación a la importancia del liderazgo y la comunicación en un equipo de trabajo, los estudiantes resaltan: *cuando hay liderazgo se encarga de supervisar el trabajo de sus demás compañeros y la comunicación para que haya una unión y un respeto para responder sobre el trabajo.*

Si porque con comunicación y un buen líder sale un gran trabajo.

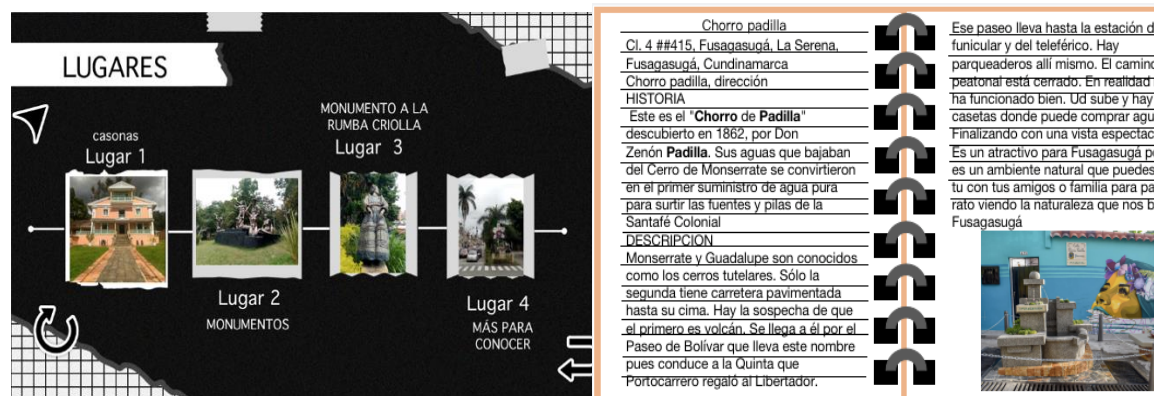
Si ya que un buen líder puede detectar las debilidades del equipo y mediante la comunicación reforzarlos para ser el equipo más eficiente, teniendo un ambiente de desempeño apto para obtener buenos resultados.

En la segunda parte de la sesión 4, los estudiantes después de haber realizado como grupo el catálogo en trabajo en casa, presentaron en el aula los catálogos que diseñaron para incentivar el turismo en la ciudad, donde resaltaron la importancia de dar a conocer la parte histórica, los monumentos y sitios donde se pueden realizar diferentes actividades, esta socialización se realizó con la compañía del Magíster Ciro Acevedo desde sus conocimientos culturales e históricos de la ciudad y la Especialista Nidia Cubillos quienes desde sus conocimientos tecnológicos aportaron para enriquecer el trabajo presentado por cada uno de los grupos.

A continuación, en la figura 11 se muestra algunas fotos de los catálogos realizados por los estudiantes.

Figura 16.

Fotos de los catálogos del municipio de Fusagasugá





REINADOS EN FUSAGASUGA

- Reinado infantil de la rumba criolla, reinado juvenil de la rumba criolla y reinado departamental de la rumba criolla



Nota. Las fotos muestran algunas páginas de los catálogos elaborados por los estudiantes sobre los sitios turísticos, monumentos, actividades del municipio de Fusagasugá. Fuente: elaboración propia 2021.

Para finalizar la actividad se realizó la evaluación por parte de los estudiantes y se presenta algunas reflexiones planteadas:

Nuestro equipo de trabajo fue bueno, cada uno aportó en la investigación, hubo un liderazgo de todos y hubo una buena comunicación, en la exposición cada uno leyó la parte de la investigación e hicimos una breve explicación.

En nuestro grupo para el desarrollo de la actividad fue equitativo, ya que todas las partes dieron ideas diferentes y así pudo ser exitoso el trabajo y la exposición de igual manera.

El trabajo en equipo fue positivo porque ya sabíamos cómo iba hacer la actividad, el liderazgo de Jostein fue excelente ya que destacó como deberíamos hacer el trabajo, la participación si fue estable ya que cada uno hizo y aportó lo necesario, la comunicación no fue tanta ya que cada uno hacia una parte y pues cada uno sabía qué hacer en el catálogo.

Fase 4: evaluativa-valoración final, análisis y conclusiones: La fase evaluativa, se realizó a partir de una encuesta de satisfacción que consta de 11 preguntas diseñada en la

herramienta de Google formularios, en la cual participaron 39 estudiantes. En la tabla 6, se presentan los resultados obtenidos.

Tabla 6.

Resultados de encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de grado 10°

1. ¿Cuál es tu opinión general de la estrategia aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas?			
Muy satisfecho	Poco satisfecho	Medianamente satisfecho	Insatisfecho
74%	10,3%	15,4%	0%
2. ¿Cuán valiosa crees que será el fortalecimiento de las competencias blandas para la vida?			
Muy valioso	Valioso	Medianamente valioso	No valioso
51,3%	41%	5,1%	2,6%
3. ¿Cómo puntuarías la estrategia aula invertida en comparación a la clase tradicional?			
Mejor	Casi lo mismo	Peor	No aplicable
74%	15,4%	10,3%	0%
4. ¿Cuán claras y entendibles fueron las actividades de los retos de la estrategia aula invertida?			
Muy claro y entendible	Claro y entendible	Poco claro y entendible	Nada claro y entendible
53,8%	43,6%	2,6%	0%
5. ¿Te ha parecido que el desarrollo de los retos a través del aula invertida ha sido apropiado para un aprendizaje efectivo?			

Muy apropiado	Apropiado	Poco apropiado	Nada apropiado
51,3%	41%	7,7%	0%

6. ¿Cómo describirías las actividades propuestas en el desarrollo de la estrategia aula invertida para el fortalecimiento de competencias blandas?

Muy apropiada	Apropiada	Muy largo	Muy corto
41%	51,3%	7,7%	0%

7. ¿Cómo describirías el ritmo de las actividades de la estrategia?

Muy rápido	Rápido	Apropiado	Lento
28,2%	30,5%	41%	0%

8. ¿Cómo evalúas el fortalecimiento de las competencias de liderazgo y participación a través del reto 1?

Muy apropiado	Apropiado	Poco apropiado	No apropiado
53,8%	43,6%	2,6%	0%

9. ¿Cómo describes el fortalecimiento de las competencias de solución de problemas y comunicación a través del desarrollo del reto 2?

Muy apropiado	Apropiado	Poco apropiado	No apropiado
53,8%	43,6%	2,6%	0%

10. ¿Cómo describes el fortalecimiento de las competencias de trabajo en equipo, liderazgo y participación en el desarrollo del reto 3?

Muy apropiado	Apropiado	Poco apropiado	No apropiado
59%	35,9%	5,1%	0%

11. Evalúa de 1 – 5 la estrategia aula invertida soportada en la plataforma de Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas, donde 1 es el valor mínimo y 5

es el valor máximo.

1	2	3	4	5
0%	0%	15,4%	30,8%	53,8%

Nota. En la tabla se presentan los resultados de la encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de grado 10°, sobre la participación a la estrategia de aprendizaje aula invertida, soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas.

Fuente: elaboración propia 2021.

De esta manera se presentan los resultados obtenidos a partir de las diferentes fases de investigación que permitirán dar respuesta a cada uno de los objetivos planteados y establecer conclusiones y recomendaciones para favorecer experiencias significativas para el fortalecimiento de competencias blandas y generar espacios de motivación y participación activa de los estudiantes en los procesos de aprendizaje, desde la autonomía y el empoderamiento de ellos.

Análisis descriptivo de la contribución de la experiencia de aprendizaje en aula invertida

A continuación, se presenta la discusión y análisis de los resultados obtenidos de cada una de las fases del proceso de investigación, dando respuesta a los objetivos planteados, donde se busca describir la contribución de la experiencia de aprendizaje de aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de las competencias blandas de los estudiantes de grado 10° de la jornada tarde de la IEM Carlos Lozano y Lozano, del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca.

Con relación a la *Fase 1: preparatoria- diagnóstica*, a partir del cual se busca dar respuesta al primer objetivo específico: identificar el nivel de competencias blandas de los estudiantes del grado 10°. Los resultados del trabajo realizado por los estudiantes se organizaron en categorías y subcategorías, donde se puede evidenciar que los estudiantes tienen una comprensión de la importancia de las competencias para desempeñarse en un puesto de trabajo, y como estas permiten tener un buen rendimiento laboral y profesional.

Dentro de las categorías se resaltan las competencias que los estudiantes en los diferentes grupos consideran fundamentales para desempeñarse en el ámbito laboral, como se puede observar en la tabla 4, se enfatizan la comunicación, la capacidad de trabajar en equipo, la empatía, la innovación, la creatividad, la adaptación al cambio, resolución de conflictos, el liderazgo y la visión estratégica, que según los estudiantes son necesarias para tener un buen desempeño laboral.

En este sentido, la guía 21 del MEN, en la organización que presenta con relación a las competencias laborales generales, las cataloga como competencias interpersonales y señala que son necesarias para adaptarse dentro del ámbito laboral, y lograr la interacción de manera asertiva con otros. De aquí, se reconoce que para los estudiantes no solo son necesarios los

conocimientos que una persona posee con relación a un oficio o profesión, sino que manifiestan la importancia de los atributos que permiten en una persona lograr un buen desempeño laboral y personal.

De acuerdo con Alles (2006) las competencias son las características de la persona que se transforman en comportamientos y que favorecen éxito en el lugar de trabajo. A su vez, Perrenoud (1997) señala que facilitan la movilización del conocimiento para aplicarlo a situaciones del contexto de manera eficaz. Por ello, las competencias blandas se establecen como elemento esencial para fortalecer procesos de aprendizaje a lo largo de la vida, que resaltan las cualidades y habilidades de las personas, mejorando la competitividad en el ámbito laboral.

En consecuencia, y de acuerdo con los resultados obtenidos de la primera fase, que da respuesta al primer objetivo, se reconoce que los estudiantes identifican el valor de las competencias blandas y aunados a los conocimientos técnicos, le permite a la persona destacarse para aportar en el alcance de los objetivos personales y colectivos.

La Fase 2: Diseño. Tiene como propósito el desarrollo del segundo objetivo específico: diseñar la estrategia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas.

El diseño de la estrategia se realizó teniendo como base la fase diagnóstica, el aula invertida y el aprendizaje basado en retos. La estructura de las actividades se estableció en 4 sesiones, en cada una de las sesiones se plantearon estrategias de trabajo desde el aula invertida, trabajo en casa y trabajo en aula, soportado desde la plataforma Google Classroom donde se alojó material para que los estudiantes desde el trabajo autónomo y desde casa accedieran y profundizaran en los aprendizajes de competencias y en el desarrollo de cada uno de los retos.

Al respecto la OCDE (2020) sostiene que la incorporación de las tecnologías en los procesos educativos enriquece el aprendizaje y el desarrollo de competencias, favoreciendo de esta manera aprendizajes significativos y personalizados, se potencia la autonomía y se da protagonismo al proceso de los estudiantes, en la medida en que logra establecer espacios de investigación, de acercamiento a contenidos para profundizar y aportar en la construcción y alcance de los objetivos trazados, y de esta manera se refuerzan competencias que le permiten aportar en la construcción del entorno social.

En tal sentido, el aprendizaje se genera a partir de redes a través de las cuales el conocimiento se va construyendo en la medida en que se tiene acceso a los contenidos, se organiza y prioriza para generar espacios de diálogo, de intercambio y de construcción de nuevos conocimientos. De acuerdo con Siemens (2004), el aprendizaje se establece a partir de la conexión de diversos contenidos que pueden estar alojados en diferentes espacios y dispositivos, el establecer este tipo de conexiones permite potenciar habilidades para intercambiar ideas, criterios, conceptos y generar aprendizajes continuos que permite al ser humano producir nuevos conocimientos.

En esta medida desde la estrategia aula invertida como pedagogía emergente, se diseñó la estrategia de aprendizaje, que favorece que los estudiantes optimicen los saberes, el tiempo que se emplea en el aula para realizar la respectiva transmisión de contenido, el cual es aprovechado para generar espacios de socialización, en la medida en que los estudiantes profundizan los contenidos en espacios fuera del aula, así se generan experiencias donde el estudiante es un agente activo, y el proceso de acompañamiento es más personalizado, de acuerdo al ritmo de aprendizaje de cada uno.

La experiencia de aula invertida genera mayor motivación en los estudiantes, facilita el fortalecer competencias blandas, de comunicación pues a partir de la socialización, el dialogo entre pares logra que en su mayoría los estudiantes participen, expresen sus ideas, intercambien opiniones y sean críticos frente a los demás. Otro aspecto importante de la estrategia es el trabajo colaborativo donde se logra establecer espacios para que los estudiantes desde el aporte individual fortalezcan el alcance de los objetivos colectivos, en el caso particular en cada uno de los retos planteados para el desarrollo y fortalecimiento de competencias blandas.

Por tanto, la metodología de aula invertida permite como lo sugiere Domínguez y Palomares (2020), la relación entre el aprendizaje activo y la incorporación de uso de las TIC para generar procesos de aprendizajes significativos y el fortalecer competencias claves para los estudiantes, que les permita estar preparados ante los constantes cambios de la sociedad.

Conviene subrayar, que la estrategia de aprendizaje se estableció a partir del enfoque pedagógico aprendizaje basado en retos, donde se busca generar una relación entre la realidad y los conocimientos adquiridos, de acuerdo con los beneficios que plantea el Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2015), el ABR favorece en los estudiantes establecer contacto con la realidad y generar estrategias para proponer soluciones a problemáticas reales. Igualmente, se establece un acercamiento a la realidad del contexto que enriquece los aprendizajes individuales y colectivos, fortalece competencias como la participación, el liderazgo, la solución de conflictos, esenciales para resaltar el potencial de las personas y su incidencia en el contexto social.

Por ello, los retos están orientados desde el contexto de los estudiantes, se plantea la situación de un concurso a través del cual se busca que los jóvenes de la ciudad aporten en el

fortalecimiento del turismo y que planteen estrategias de reactivación y participación en la transformación social y cultural del municipio.

La experiencia de aprendizaje de aula invertida y el aporte de las TIC dentro de los procesos de aprendizaje ofrece espacios dinámicos, flexibles donde los estudiantes tienen mayor protagonismo, desde el acceso a los contenidos con antelación, en el caso particular desde la plataforma Google Classroom, a través de la cual se profundiza en los contenidos y el material de apoyo, y en el aula se establecen espacios de diálogo, socialización y se fomenta el aprendizaje significativo, la autonomía y la construcción de redes de apoyo dando dinamismo a la clase y motivación para el aprendizaje.

Es por esto que, se busca reforzar competencias para la vida como el liderazgo en los diferentes procesos de desarrollo de los retos, la comunicación como elemento esencial para lograr establecer tareas y aportes, la participación de cada estudiante para analizar, proponer y diseñar estrategias para el alcance de los retos, la resolución de problemas que se presentan al momento de desempeñarse dentro de una actividad conjunta y la capacidad para trabajar en equipo como una competencia fundamental a la hora de establecer metas y objetivos comunes.

Con las actividades plateadas para el desarrollo de la estrategia de aprendizaje aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom, se da respuesta al segundo objetivo y se busca una mayor participación de los estudiantes en el proceso, donde asuman el rol protagónico, se involucren y aporten para consolidar experiencias significativas y constructivas que lleve a fortalecer en ellos las competencias para la vida, la formación integral de valores, habilidades, destrezas y atributos que sean el plus que les acerque a conseguir a nivel académico, profesional, laboral y personal y de este modo tener mayor incidencia en la sociedad.

La Fase 3: Interactiva, se establece como el desarrollo del tercer objetivo específico: implementar con los estudiantes del grado 10° de la institución educativa municipal Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá-Cundinamarca la experiencia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de las competencias blandas.

Como se observa en el apartado de resultados, se implementó con los estudiantes la estrategia de aprendizaje, a partir de las cuatro sesiones diseñadas para el fortalecimiento de las competencias blandas, donde se dio a conocer la metodología de aula invertida con la cual los estudiantes logran identificar esta metodología como algo diferente a las prácticas tradicionales, evidenciando ventajas como el fortalecimiento del pensamiento crítico, y la adquisición de aprendizajes a su propio ritmo, el cual es más dinámico y práctico, además, este tipo de actividad permite afianzar el trabajo en equipo.

Por otro lado, dentro de las desventajas los estudiantes resaltan la falta de disciplina y responsabilidad que genera desinterés para investigar y profundizar en los contenidos por sí mismos, evidenciando de esta manera que aún prevalecen las prácticas tradicionales en el cual el docente es el que transmite los contenidos, es así que la estrategia de aula invertida es una experiencia de aprendizaje que conduce a que los estudiantes logren comprender la importancia de asumir el rol en el proceso de aprendizaje.

En consecuencia, la experiencia de metodologías como el aula invertida, la incorporación de las TIC y el ABR se presentan como una oportunidad para dinamizar procesos de aprendizaje, potenciar competencias que favorezca en los estudiantes la adquisición de elementos para generar espacios de dialogo, socialización y construcción de aprendizajes significativos, que les

facilite estar preparados para los constantes cambios que presenta el mundo laboral y la sociedad actual.

De acuerdo con Domínguez y Palmares (2020), el uso del aula invertida y la incorporación de las TIC favorecen el proceso de aprendizaje, dado que no se limita a la transmisión de datos, sino que se convierte en una actividad creativa; así el estudiante como agente activo de su aprendizaje construye saberes en la medida en que accede a la información y la consolida en nuevos conocimientos desde las redes de apoyo.

El modelo pedagógico de la institución Carlos Lozano y Lozano, tiene sus bases en el constructivismo y el aprendizaje significativo, donde el estudiante a partir de sus saberes construye el conocimiento por medio de procesos dinámicos, de participación e interacción, donde el conocimiento es la construcción propia de quien aprende. De aquí, que la estrategia de aula invertida para el fortalecimiento de competencias blandas permite a los estudiantes obtener aprendizajes significativos desde la práctica y la relación con la realidad.

El desarrollo de las actividades en cada una de las sesiones se diseñó para que los estudiantes logran fortalecer las competencias para la vida, prepararlos para la productividad y la competitividad, que sean parte activa de la sociedad, capaces de emprender con acierto sus proyectos de vida (Vélez, 2020). De esta manera estar preparados para enfrentar con mayor seguridad los desafíos y retos que presenta la sociedad, las tecnologías y los constantes cambios del sector productivo.

A partir de los resultados de las diferentes sesiones, donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de experimentar la estrategia de aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom, y el desarrollo de cada reto, orientado a analizar, investigar, diagnosticar y proponer estrategias para potenciar el turismo de la ciudad, se determina como a través de cada actividad

los estudiantes lograron reforzar esos atributos y cualidades que les permiten trabajar de manera colaborativa, afianzar la comunicación, el liderazgo, sortear diferentes situaciones de conflictos y ser más participativos para lograr los objetivos de cada reto.

Los resultados arrojan, que no siempre es fácil abrirse a nuevas metodologías, que muchas veces prima el arraigo de las metodologías tradicionales, pero que se hace cada vez más necesario proponer desde el proceso educativo maneras de potenciar en los estudiantes saberes, y a la vez fortalecer competencias que lleven a la motivación para generar desde los aprendizajes procesos productivos para sí mismos y para los que les rodean.

En consonancia con Perrenoud, (1997) la construcción de competencias se hace necesaria en la formación del ser humano para la movilización del conocimiento y establecer aprendizajes acordes con la realidad y el contexto e incidir en la construcción y crecimiento personal y social.

Sumado a lo anterior, fue importante la evaluación formativa de la cual se obtuvo una visión general sobre el desarrollo de cada uno de los retos y sus respectivas fases, destacando las ventajas y desventajas, a partir de los aportes realizados por los estudiantes, como se puede observar en la fase de resultados. La evaluación en cada sesión visualiza las ventajas del aula invertida y el aporte de las nuevas tecnologías las cuales ofrecen gran cantidad de posibilidades de aprendizaje y de interacción con otros estudiantes y docentes.

Como resultado de la implementación de la estrategia, a partir del desarrollo de los retos, se logra determinar como la estrategia de aula invertida, el aporte de las TIC y la pedagogía de aprendizaje basada en retos favorece el fortalecimiento de competencias blandas en los estudiantes, en la medida en que les permite mayor dinamismo en el aprendizaje, aportar en la formación integral dentro del proceso y los conduce a "...superar dificultades, organizar y mantener en marcha iniciativas propias y colectivas, saber manejar y conseguir recursos, trabajar

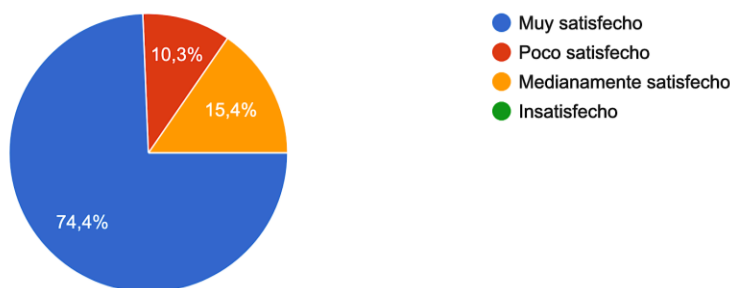
con otros, tener sentido de responsabilidad personal, colectiva y social, obtener los mejores resultados y, algo esencial, seguir aprendiendo” (Vélez, 2020, p.1).

No obstante, es necesario resaltar que para lograr mayor incidencia en el fortalecimiento de competencias de los estudiantes, se debe generar un proceso continuo y transversal desde las diferentes áreas del saber, que ayude a que los estudiantes logren adquirir hábitos, habilidades, destrezas y sobre todo comprender la importancia de participar en la construcción de los aprendizajes como agentes activos, donde además de los saberes técnicos son importantes las competencias para la vida que les prepara para aportar en la consolidación de espacios donde los jóvenes tienen participación e incidencia en la transformación de la realidad personal y social.

Fase 4: evaluativa. Con el desarrollo de esta fase, se da respuesta al cuarto objetivo: valorar la contribución de la participación en la experiencia de aprendizaje aula invertida, que se realizó a partir de una encuesta de satisfacción.

Figura 17.

Opinión general sobre la estrategia aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom.



Nota. La figura representa el porcentaje con relación a la pregunta N.º 1 de la encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes en la fase evaluativa. Fuente: elaboración propia 2021.

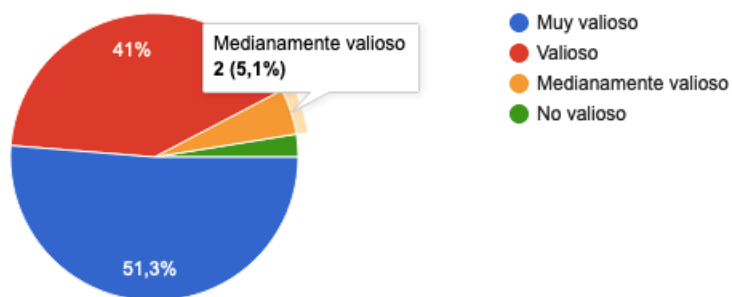
1. ¿Cuál es tu opinión general de la estrategia aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas?

En la figura 17 con relación a la primera pregunta sobre la opinión general de la estrategia de aula invertida, se evidencia a partir de los datos, que el 74,4% de los estudiantes encuestados se sentían muy satisfechos con el desarrollo de la estrategia de aula invertida, frente a un 15,4% que manifiestan estar medianamente satisfechos y un 10,3% poco satisfechos.

Esto demuestra que es una actividad interesante para ellos y que puede ser implementada dentro del plan pedagógico y académico de la institución para el fortalecimiento de competencias blandas y la formación integral de los estudiantes, aunque es importante tener presente el 25,7% de los estudiantes que manifiestan no estar totalmente satisfechos con la estrategia, para seguir afianzando este tipo de actividades para que impacten significativamente en la totalidad de los estudiantes, logrando de esta manera incidir en el fortalecimiento de competencias para la vida.

Figura 18.

Importancia del fortalecimiento de competencias blandas para la vida.



Nota. El gráfico muestra el porcentaje con relación a la pregunta número 2 de la encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes en la fase evaluativa. Fuente: elaboración propia 2021.

- ¿Cuán valiosa crees que serán el fortalecimiento de las competencias blandas para la vida?

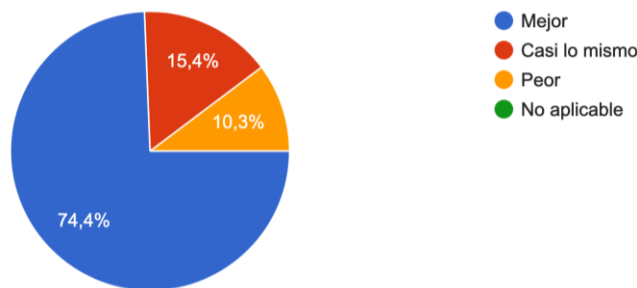
En la figura 18, se muestra que los estudiantes resaltan lo valiosa que es esta estrategia para el fortalecimiento de las competencias blandas con un 51,3% muy valioso, frente a un 41% valioso, y 5,1% medianamente valioso, y un 2,6% no valioso. Se evidencia de esta manera que

la estrategia presenta elementos positivos para el fortalecimiento de competencias que tienen que ver con el futuro profesional y social.

Al respecto Sánchez, Tamar y Triadú (2018) resaltan la importancia de brindar estilos educativos donde no solo se refuercen aspectos cognitivos, sino que además se ofrezcan elementos que permitan el crecimiento personal, el desarrollo de características, habilidades y destrezas propias del ser humano, que contribuyan al fortalecimiento del proyecto de vida, repercutiendo así en el desarrollo social y personal del individuo, en la medida en que logra articular los aprendizajes y llevarlos a la práctica, desde el afianzamiento de competencias para la vida.

Figura 19.

Valoración de la estrategia aula invertida en comparación a la clase tradicional.



Nota. La figura muestra el porcentaje de satisfacción de los estudiantes con relación al aula invertida frente a la clase tradicional. Fuente: elaboración propia 2021.

3. ¿Cómo puntuarías la estrategia aula invertida en comparación a la clase tradicional?

En la figura 19, se resalta la importancia que le brindan los estudiantes a esta nueva estrategia de aprendizaje de aula invertida con un 74%, frente a 15,4% que la consideran casi lo mismo y un 10,3% que creen que es peor, en comparación con la educación tradicional, y lo que significa para ellos dentro de este contexto tecnológico el contar con recursos y nuevas

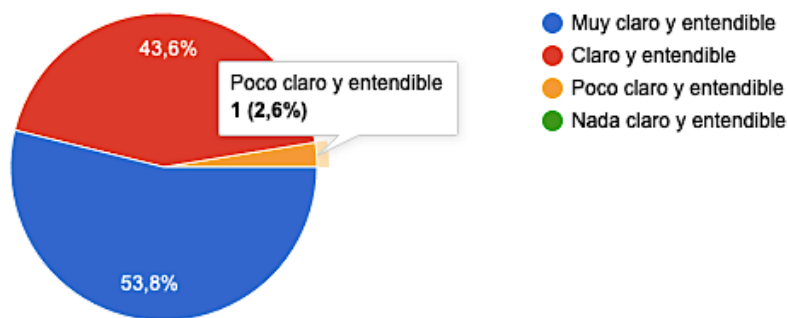
herramientas que dinamice los procesos y presente alternativas donde ellos se sientan más involucrados y sean activos en la construcción de nuevos conocimientos.

Al respecto Domínguez y Palmares (2020), resaltan el auge que ha ido tomando dentro de los procesos educativos la estrategia de aula invertida, logrando dinamizar el aprendizaje activo y la incorporación de las TIC, que favorece el desarrollo de competencias, potenciando el rol protagónico de los estudiantes dentro del proceso.

No obstante, es importante tener presente que el 25,7% según los resultados de la encuesta, presentan o tienen algo de dificultad en aceptar estas nuevas estrategias y al no tener el debido interés por la misma, no tendrán el gusto y en consecuencia la disponibilidad para acercarse al aprendizaje de otra manera diferente al sistema tradicional.

Figura 20.

Pertinencia de las actividades propuestas para la estrategia.



Nota. La figura refleja el porcentaje arrojado con relación a la pertinencia de las actividades propuestas para la estrategia de aula invertida soportada en la plataforma de Google Classroom. Fuente: elaboración propia 2021.

- ¿Cuán claras y entendibles fueron las actividades de los retos de la estrategia aula invertida?

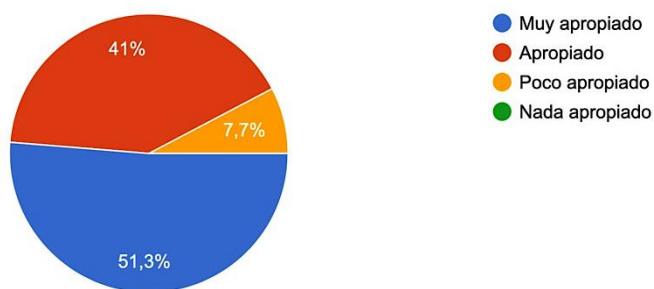
La figura 20, muestra como los estudiantes valoran la claridad de las actividades propuestas en la estrategia de aprendizaje soportada en la plataforma de Google Classroom, lo

cual se pudo comprobar con un 53,8% muy claro y entendible, frente a un 43,6% claro y entendible y un 2,6% poco claro y entendible, demostrando el interés que esta metodología propone y las ventajas que se pueden hallar en este nuevo contexto, donde se hace cada vez más necesario la incorporación de las TIC en los procesos de aprendizaje que permita que los estudiantes adquieran competencias que los acerque a lo que la sociedad del conocimiento y el mundo laboral exige.

De acuerdo con la OCDE (2020) la incorporación de las nuevas tecnologías en la escuela, potencia el fortalecimiento de competencias para la vida, además el aporte de prácticas innovadoras involucrando a los estudiantes en los procesos de aprendizaje y de esta manera lograr acortar las barreras entre lo que se adquiere en la escuela y lo que la sociedad demanda, facilitando el alcance y el desarrollo del proyecto de vida de los estudiantes, brindando posibilidades para participar en la construcción de la sostenibilidad social y cultural.

Figura 21.

Aprendizaje basado en retos a través del aula invertida, apropiación de aprendizaje efectivo.



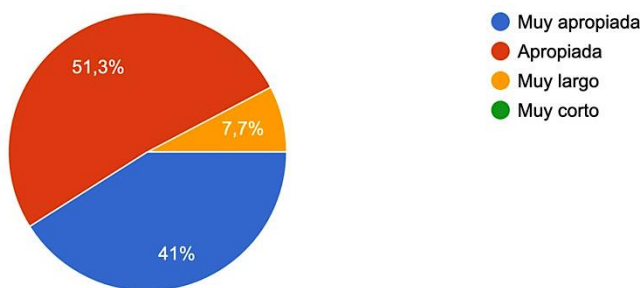
Nota. La gráfica muestra la valoración que los estudiantes dan al aprendizaje basado en retos al aula invertida para el aprendizaje de habilidades blandas. Fuente: elaboración propia 2021.

5. ¿Te ha parecido que el desarrollo de los retos a través del aula invertida ha sido apropiado para un aprendizaje efectivo?

En la figura 21, se puede apreciar en el desarrollo de los retos a través del aula invertida, que los estudiantes la consideran como muy apropiada con un 51,3%, frente a un 41% que la considera apropiada y un 7,7% como poco apropiada, lo cual demuestra nuevamente el auge y el interés por experimentar nuevas formas de acercamiento al conocimiento y el poder tener acceso y el compartir con las nuevas tecnologías, siendo esta una oportunidad para que los estudiantes logren adquirir autonomía, fomentar el pensamiento crítico, el análisis y la investigación, de esta manera apropiar los conocimientos en la medida en que se logra establecer una relación entre lo que se aprende y el contexto personal y social (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2015).

Figura 22.

Valoración de las actividades propuestas en el desarrollo de la estrategia aula invertida.



Nota. La imagen representa la valoración dada por los estudiantes frente a las actividades propuestas de aula invertida para el fortalecimiento de las competencias blandas. Fuente: elaboración propia 2021.

6. ¿Cómo describirías las actividades propuestas en el desarrollo de la estrategia aula invertida para el fortalecimiento de competencias blandas?

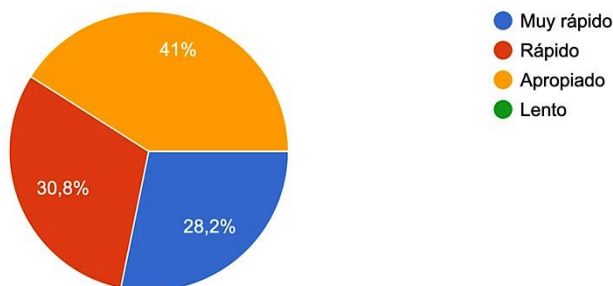
En la figura 22, se muestra que para los estudiantes el desarrollo de las actividades propuestas para el fortalecimiento de las competencias blandas es muy apropiada con un 51,3%, frente a un 41% apropiada y un 7,7% muy largo. Para Guerra, Mórtigo y Berdugo (2013) es

necesario pasar de estilos educativos centrados en contenidos y arraigados en la adquisición de aspectos técnicos, a ofrecer elementos que les permita cultivar las cualidades y atributos que favorece el crecimiento personal, aflorando de esta manera todo el potencial que cada uno posee

Lo anterior indica que son actividades que se pueden seguir implementando, que llaman la atención, que aportan al mejoramiento, a la adquisición de saberes durante el proceso de formación, ayudan a potenciar competencias que son propias del ser humano y que deben ser reforzadas a lo largo de la vida.

Figura 23.

Descripción del ritmo de las actividades de la estrategia.



Nota. En la gráfica se presenta el porcentaje dado por los estudiantes al ritmo de las actividades propuestas para la estrategia de aula invertida soportada en la plataforma de Google Classroom. Fuente: elaboración propia 2021.

7. ¿Cómo describirías el ritmo de las actividades de la estrategia?

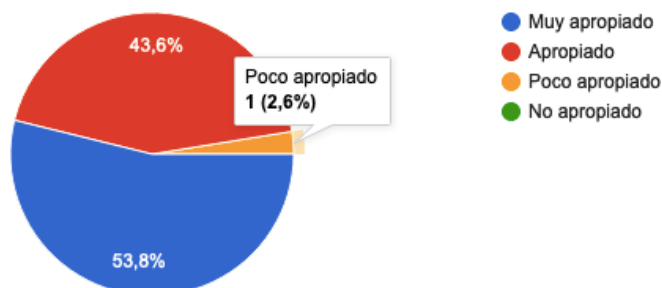
De acuerdo con la figura 23, los estudiantes valoran apropiado el ritmo de las actividades con un 41%, un 30,8% como rápido, y 28,2% como muy rápido, lo cual da pie para tener presente que es necesario planear las actividades de forma equitativa y que no interfiera de manera abrupta con las demás actividades del proceso académico.

Además, es importante considerar que la experiencia de aprendizaje se desarrolló en el cuarto periodo del proceso académico y esto implica que los estudiantes deben responder no solo

con las actividades planteadas, sino también con las demás áreas del saber, dificultando así que esta experiencia pudiera ser más provechosa y significativa para ellos.

Figura 24.

Valoración del fortalecimiento de las competencias de liderazgo y participación.



Nota. La gráfica presenta el porcentaje de valoración que los estudiantes dan a las competencias de liderazgo y participación a través del reto 1. Fuente: elaboración propia 2021.

8. ¿Cómo evalúas el fortalecimiento de las competencias de liderazgo y participación a través del reto 1?

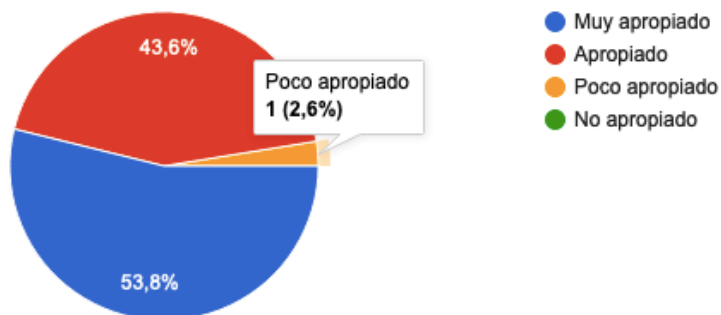
En la figura 24, se puede ver la apreciación que poseen los estudiantes sobre el liderazgo y la participación, el 53,8% la consideran muy apropiada, el 43,6% apropiada, frente al 2,6% poco apropiada. A partir de los datos, se intuye que la actividad propuesta en el reto 1 permitió el fortalecimiento de las competencias de liderazgo y participación. Por tanto, se resalta que las actividades desarrolladas desde el aula invertida y el ABR promueven el fortalecimiento de las competencias donde los estudiantes asumen el control de las actividades dejando ver el potencial para alcanzar los objetivos propuestos.

Bausela y Blanco (2009) sostienen que la participación permite la organización de actividades y la disposición para asumir responsabilidades que conducen al aporte individual para la consecución de un objetivo o meta en común, por ello es importante que los estudiantes

logren reconocer su potencial de liderar y participar en la consolidación de estrategias que aporten en beneficio del contexto local.

Figura 25.

Valoración de las competencias de solución de problemas y comunicación en el reto 2.



Nota. La gráfica representa la apreciación por parte de los estudiantes con relación al fortalecimiento de solución de problemas y comunicación a partir del desarrollo del reto 2.

Fuente: elaboración propia 2021.

9. ¿Cómo describes el fortalecimiento de las competencias de solución de problemas y comunicación a través del desarrollo del reto 2?

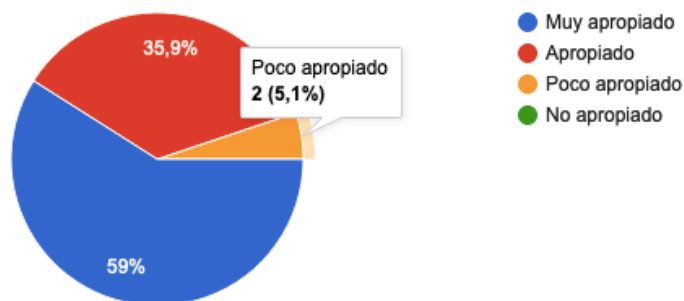
La figura 25, permite visualizar que el 53,8% de los estudiantes describen como muy apropiado el fortalecimiento de las competencias de solución de problemas y comunicación a través del desarrollo del reto 2. El 43,6% lo considera apropiado y el 2,6% lo considera poco apropiado. De esta manera se puede inferir que la actividad del reto 2 permitió el fortalecimiento de las competencias de solución de problemas y de comunicación.

Para la realización de la actividad, los estudiantes tuvieron que ponerse en contacto entre ellos mismos, organizarse y distribuir responsabilidades para cumplir con lo exigido en el ejercicio programado para la fecha establecida, lo que fomenta el aprendizaje y la participación

de cada miembro del grupo, brindando elementos para saber adaptarse a las situaciones que se presentan y lograr establecer acuerdos para el beneficio colectivo (MEN. s.f.).

Figura 26.

Valoración del fortalecimiento de las competencias de trabajo en equipo, liderazgo y participación en el reto 3.



Nota. La figura muestra la valoración que los estudiantes dan en el fortalecimiento de las competencias de trabajo en equipo, liderazgo y participación, a partir del desarrollo del reto 3.

Fuente: elaboración propia 2021.

10. ¿Cómo describes el fortalecimiento de las competencias de trabajo en equipo, liderazgo y participación en el desarrollo del reto 3?

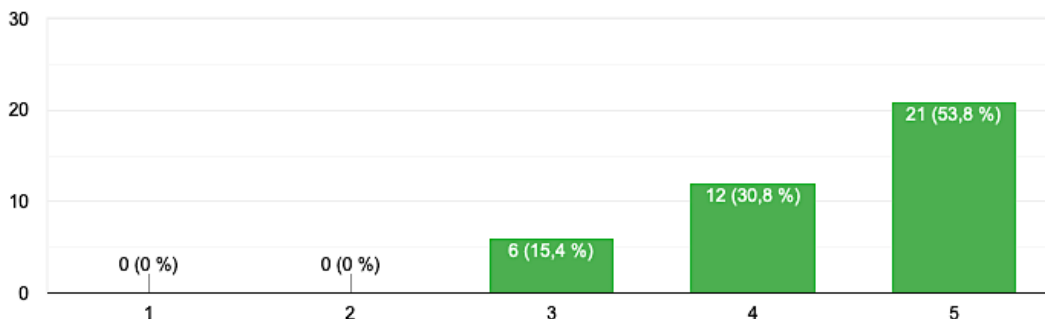
Como se puede apreciar en la figura 26, con relación al fortalecimiento de las competencias de trabajo en equipo, liderazgo y participación, los estudiantes en un 59% la consideran muy apropiada, el 35,9% apropiada, frente al 5,1% poco apropiado. Lo cual demuestra que la actividad del reto 3, desde la estrategia aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom, permitió el fortalecimiento de las competencias de trabajo en equipo, liderazgo y participación.

Los estudiantes al interior de los grupos tuvieron la necesidad de establecer una organización interna para lograr el objetivo planteado en el desarrollo de la actividad propuesta, y se evidenció la necesidad de organización entre ellos para por realizar de manera más eficaz

cada uno de los pasos programados, aunque es importante considerar todos los aspectos que permitan fortalecer la estrategia con el ánimo de potenciar en los estudiantes estas habilidades tan importantes que demanda la sociedad y el mercado laboral.

Figura 27.

Evaluación de la estrategia aula invertida.



Nota. La figura muestra el resultado de la evaluación realizada por los estudiantes con relación a la estrategia aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas. Fuente: elaboración propia 2021.

11. Evalúa de 1 – 5 la estrategia aula invertida soportada en la plataforma de Google

Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas, donde 1 es valor mínimo y 5 es el valor máximo.

En esta fase de evaluación sobre la experiencia en aula invertida, como se puede ver en la figura 27, los estudiantes la valoran de manera positiva con el 84,6%, frente a un 15,4% que lo consideran no tan positivo. La estrategia de aula invertida se presenta como un elemento que puede ayudar a mejorar procesos de aprendizaje de competencias blandas y descubrir nuevos horizontes del conocimiento, pues permite contar con mayores elementos tecnológicos y disponibilidad de información en comparación a la clase tradicional.

A partir de la evaluación se puede describir que la estrategia de aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom, si contribuye al fortalecimiento de las competencias blandas

en los estudiantes. No obstante, es necesario analizar todos los aspectos a través de la investigación y del aporte de las diferentes áreas del saber que permita fortalecer la estrategia de aprendizaje de manera que tenga una mayor incidencia en la formación integral de los estudiantes, que les brinde la oportunidad de prepararse para los diferentes cambios que constantemente presenta la sociedad y el mundo laboral.

Por otra parte, se logra validar que la implementación de herramientas tecnológicas, la experiencia de aprendizaje activo ABR en la formación de los estudiantes ayuda a dinamizar los procesos y a potenciar las competencias que los prepara para la realización personal y la contribución en el contexto social.

Conclusiones

Como fruto de los hallazgos de la investigación, y en cumplimiento del primer objetivo específico, se logra identificar que los estudiantes a partir del ejercicio realizado comprenden la importancia de las competencias blandas, otorgándole relevancia como parte esencial para el desempeño de la persona en el ámbito profesional y laboral, mejorando así la competitividad y la interacción con otros, promoviendo el desarrollo de aptitudes sociales.

Con relación al alcance del segundo objetivo, desde el aporte de la fase inicial se plantearon las actividades para cada uno de los retos, a partir de la cual se resalta el aporte de las mediaciones digitales en los procesos educativos, permitiendo la flexibilización y motivación en el aprendizaje, donde a través de actividades creativas y dinámicas como la investigación, el logro de retos propuestos en cada una de las actividades, desde las realidades propias del contexto de los estudiantes, en el caso particular proponiendo alternativas para la reactivación del turismo en la ciudad, los estudiantes se vinculan con mayor arraigo en los procesos de formación.

Por otra parte, en cuanto al tercer objetivo se implementó la estrategia de aprendizaje aula invertida, soportada en la plataforma Google Classroom, que brindó elementos desde los cuales se logra identificar el compromiso y la participación de los estudiantes, a través de la planificación y la organización de las actividades en cada una de las sesiones. Se observa mayor protagonismo y responsabilidad en el alcance de los objetivos planteados, mejorando el desarrollo de competencias para el trabajo individual y colaborativo.

Por consiguiente, la experiencia de aula invertida y el aporte de las TIC generan espacios donde los estudiantes se apropian de los contenidos de manera autónoma fuera del aula, lo que permite tener mayor interés y tiempo en el aula para profundizar, socializar y construir nuevos

saberes, relacionarlos con la realidad y el contexto, para potenciar en los estudiantes competencias interpersonales que les permita la adquisición de herramientas que los prepare a los desafíos de la sociedad actual.

Por último, el cuarto objetivo que responde a la fase evaluativa, por medio de la encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes, se logra resaltar que la estrategia sí contribuye en el fortalecimiento de las competencias como la participación, comunicación, trabajo en equipo, liderazgo y resolución de conflictos.

Lo anterior permite en los estudiantes mayor participación desde el aporte de ideas, análisis y criterios en la construcción de nuevos conocimientos, a través de la interacción y la socialización del trabajo individual y colaborativo, proporcionando mayor motivación en los estudiantes y fortaleciendo competencias para la vida.

Cabe señalar que no es fácil romper con los paradigmas tradicionales de aprendizaje donde el docente es el transmisor del conocimiento, para incorporar nuevas pedagogías donde los estudiantes asuman protagonismo dentro de los procesos de aprendizaje.

No obstante, es posible afirmar que la experiencia de aprendizaje en aula invertida contribuye al fortalecimiento de competencias blandas, afirmación fundamentada en la motivación, disposición e interés de los estudiantes, por participar en una experiencia de aprendizaje totalmente nueva para ellos, que los llevó a enfrentarse al desarrollo de los retos que requería la comunicación, la participación y la solución de conflictos, reconocerse y aceptar a los demás como parte esencial para alcanzar un proyecto común. Es decir, la motivación por alcanzar satisfactoriamente los objetivos propuestos en cada uno de los retos, el liderar actividades cuando lo requería y el comunicarse de manera asertiva como lo exige el trabajo en equipo.

Si bien se requiere de un proceso continuo para el fortalecimiento de competencias blandas, desde un trabajo interdisciplinario, la implementación de la estrategia de aprendizaje en aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom, se considera como una propuesta viable para el fortalecimiento de competencias interpersonales, que permite brindar a los estudiantes elementos para establecer un equilibrio entre los conocimientos técnicos y las competencias blandas que los impulsa a ser mejores en la medida en que favorece la formación integral y se convierte en un aspecto esencial para el desarrollo del proyecto de vida que los prepara para el mundo laboral.

Recomendaciones

Para futuras investigaciones, relacionadas con el fortalecimiento de competencias blandas en los diferentes programas de formación, es necesario revisar continuamente los fundamentos teóricos para contar con una visión más amplia y actualizada de los cambios, sugerencias y demás novedades que en este campo se van dando, con el fin de garantizar su aplicabilidad y mejorar de este modo el proceso formativo de los estudiantes.

Es importante que el docente posea un espíritu innovador y que esté dispuesto a proponer alternativas formativas donde las competencias blandas y la incorporación de las nuevas tecnologías responda a los nuevos contextos y ofrecer un desarrollo integral de los estudiantes.

Se recomienda seguir profundizando en la propuesta de investigación estrategia de aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de las competencias blandas, con el fin de que se logre establecer como un proceso a través del cual se promueva la reciprocidad entre la educación y el sector productivo, lo que favorecerá mejorar la calidad de vida de las personas.

Por último, socializar los hallazgos y resultados de la presente investigación con los docentes y directivos de la institución, con el ánimo de ser valorados y complementados para fortalecer la formación de competencias para la para la vida en los estudiantes, preparándolos de esta manera para ser competitivos y productivos.

Referencias

- Abero, L., Berardi, L., Capocasale, A., García, S y Rojas, R. (2015). *Investigación Educativa. Abriendo puertas al conocimiento. Aspectos metodológicos de la investigación cualitativa* Cap. V, Montevideo, Uruguay. CLACSO.
<https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/499/Abero%2cL.Investigacion.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Alles M (2017). *Desarrollo del talento humano. Basado en competencias*.
https://books.google.es/books?id=smqBDwAAQBAJ&pg=PT8&dq=desarrollo+de+talento+humano+basado+en+competencias&lr=&hl=es&source=gb_s_toc_r&cad=3#v=onepage&q=desarrollo%20de%20talento%20humano%20basado%20en%20competencias&f=false
- Araujo de Paniza, J. E. (2019). GENIALES TIC, con orientación a las competencias blandas: GENIALES TIC. *Revista Científica Sinapsis*, 1(14). <https://doi.org/10.37117/s.v1i14.195>
- Bausela E. y Blanco, A. (2009). Desarrollo y evaluación de competencias en Educación Superior. Bordón. *Revista De Pedagogía*, 61(4), 155-156.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/28821>
- Calderón Cortés, O. (2020). *Uso del aula invertida como enfoque pedagógico para favorecer el aprendizaje de procesos de comunicación en redes de datos en estudiantes de ingeniería mediante la plataforma Google Classroom*. [Trabajo de grado para optar al título de maestría en Educación Mediada por TIC, Universidad del Norte Instituto de Estudios en Educación-IESE. Barranquilla]. <http://hdl.handle.net/10584/9435>

- Castro J. (22 de septiembre de 2020) *Las habilidades blandas que más valoran los ejecutivos en Colombia*. Elempleo. <https://www.elempleo.com/co/noticias/mundo-empresarial/las-habilidades-blandas-que-mas-valoran-los-ejecutivos-en-colombia-6163>
- Contreras, J. (2011). Formación de competencias: tendencias y desafíos en el siglo XXI *Universitas, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, núm. 15, julio-diciembre. pp 109-138 Universidad Politécnica Salesiana Cuenca, Ecuador.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476147383005>
- Coppo, A. (2020). Estrategias de enseñanza del diseño para una nueva generación. El rol docente y el vínculo con el estudiante en el marco de las TIC'S. (Spanish). *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 21(84), 53–67.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/772_libro.pdf
- Domínguez Rodríguez, F., & Palomares Ruiz, A. (2020). El "aula invertida" como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 0(26), 261-275.
<https://doi.org/10.18172/con.4727>
- García Aretio, L. (2012). *Sociedad del conocimiento y educación*. http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:UNESCO-libros-sociedad_conocimiento/Documento.pdf
- Gómez, J. M. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. *Revista Andina de Educación*, 3(1), 64–66.
<https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.7>
- Google (2021). *En aula de Google para la educación*.
<https://edu.google.com/products/classroom/>

Guerra, Y; Mórtigo, A; Berdugo, S, N. (2013). Formación integral, importancia de formar pensando en todas las dimensiones del ser. *Revista Educación y Desarrollo Social*. Vol. 8 No. 1, ISSN 2011 –5318. pp. 46-69.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5386176>

Hernández S., C. Fernández C., P. Baptista L., (2014) “*Metodología de la Investigación*”, 6ta edición, Capítulo 4, McGraw-Hill, México. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion- sexta-edicion.compressed.pdf>

Hurtado de Barrera, J., (2010). *Metodología de la investigación. Guía para la comprensión holística de la ciencia. Cuarta edición.* http://emarketingandresearch.com/wp-content/uploads/2020/09/kupdf.com_j-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacioacuten-completo-1.pdf

Hurtado de Barrera, J., (2015). *El proyecto de investigación. Comprensión holística de la metodología y la investigación. Octava edición.* <https://livrosdeamor.com.br/documents/el-proyecto-de-investigacion-hurtado-2015-5c99a3d5a7d7c>

Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano, 2020, *Manual de convivencias.*

Kraus, G., Formichella, M. y Alderete, V. (2019) El uso del Google Classroom como complemento de la capacitación presencial a docentes de nivel primario. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, no. 24, pp.79-90 <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/1098/974>

Marrero Sánchez, O., Mohamed Amar, R., & Xifra Triadú, J. (2018). Habilidades blandas: necesarias para la formación integral del estudiante universitario. *Revista científica Ecociencia*, 5, 1–18. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.50.144>

- Millalén, F. (2017). Infusión de habilidades blandas en el currículo de la educación superior: Clave para el desarrollo de capital humano avanzado. *Revista Akadèmeia*, 15(1), 53-73.
<http://revistas.ugm.cl/index.php/rakad/article/view/137/129>
- Ministerio de educación nacional (1994) *Ley general de la educación. Ley 115 febrero 8.*
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. *Guía 21, Articulación de la educación con el mundo laboral, competencias laborales generales.*
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-106706_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-397385.html?noredirect=1>
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa. Guía didáctica.*
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didacticametodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Mujica, Leiva, J., (2015) *¿Qué son las habilidades blandas y cómo se aprenden? En habilidades blandas N° 1*, enero. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2016/02/DOC-habilidades-blandas.pdf>
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2015) *Aprendizaje basado en retos:* <http://www.eduteka.org/articulos/edutrends-10-2015>
- OCDE (2020). *Aprovechar al máximo la tecnología para el aprendizaje y la formación en América Latina.* https://www.oecd.org/skills/centre-for-skills/Aprovechar_al_m%C3%A1ximo_la_tecnolog%C3%ADa_para_el_aprendizaje_y_la_formaci%C3%B3n_en_Am%C3%A9rica_Latina.pdf

Ortega, C. (2017). *El desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas*. Samborondón, Ecuador: Universidad Tecnológica Ecotec.

<https://www.ecotec.edu.ec/content/uploads/investigacion/libros/desarrollo-habilidades.pdf>

Perrenoud, P. (1997). *Construir competencias desde la escuela*.

<https://es.slideshare.net/bravomari35/construir-competencias-desde-la-escuela-perrenoud-51446245>

Rodríguez-Borges, C., Pérez-Rodríguez, J., Bracho-Rodríguez, A., Cuenca-Álava, L., &

Henríquez-Coronel, M. (2021). Aprendizaje Basado en Retos como estrategia enseñanza-aprendizaje de la asignatura resistencia de los materiales. *Dominio de las Ciencias*, 7(3), 82-97. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i3.1983>

Saladén, B. y Jaraba, M. (2021). *Asesoría para el Diseño de una Propuesta Educativa para*

Fortalecer las Competencias blandas, especialmente el Liderazgo, en el Desarrollo Profesional del Egresado de la Maestría en Educación de la Universidad Tecnológica de Bolívar. [Trabajo de grado para obtener el título de: Magíster en Educación. Universidad Tecnológica de Bolívar]. <https://repositorio.utb.edu.co/handle/20.500.12585/10296>

Sánchez Rodríguez, J., Ruiz Palmero, J., & Sánchez Vega, E. (2017). Flipped classroom. Claves para su puesta en práctica. *EDMETIC*, 6(2), 336-358.

<https://doi.org/10.21071/edmetic.v6i2.5832>

Sánchez, O., Amar, R., y Triadú, J. (2018). Habilidades blandas: necesarias para la formación

integral del estudiante universitario. *Revista Científica ECOCIENCIA, edición especial*, 1-18. <http://ecociencia.ecotec.edu.ec/upload/php/files/diciembreespe/04.pdf>

- Santiago, R. y Bergmann, J. (2018). *Aprender al revés. Flipped Learning 3.0 y metodologías activas en el aula*. Paidós Educación.
https://www.researchgate.net/publication/327040344_Aprender_al_reves_Flipped_Classroom_30_y_Metodologias_activas_en_el_aula
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
https://www.comenius.cl/recursos/virtual/minsal_v2/Modulo_1/Recursos/Lectura/conectivismo_Siemens.pdf
- Slidesgo. <https://slidesgo.com/slidesgo-school>
- Solórzano-Morocho, G. (2021). Aula invertida como estrategia de enseñanza en educación general básica. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 277-287.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926856>
- Tito Maya M. y Serrano Orellana B., (2016), Desarrollo de soft skills una alternativa a la escasez de talento humano., *INNOVA Research Journal*, ISSN-e 2477-9024, Vol. 1, N°. 12, pp. 59-76. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5920579>
- Vargas J. (2016). Las reglas cambiantes de la competitividad global en el nuevo milenio: las competencias en el nuevo paradigma de la globalización. *Red internacional de investigadores en competitividad*.
<https://www.riico.net/index.php/riico/article/view/1050/411>
- Vélez, C. (2020), *Guía No. 21 Competencias laborales*.
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/106706:Guia-No-21-Competencias-laborales> .

Villagra Ferreira, M. G. (2019). Aplicando nuevas tecnologías como herramientas pedagógicas para el desarrollo de clases con Google Classroom. *Revista Científica Estudios E Investigaciones*, 8, 63-64. <https://doi.org/10.26885/rcei.foro.2019.63>

Web del maestro CMF (08 de enero 2021). *Ranking de las 200 mejores herramientas para el aprendizaje virtual más utilizadas*. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/ranking-de-las-200-mejores-herramientas-para-el-aprendizaje-virtual-mas-utilizadas/>

Anexos

Anexo 1.



Fusagasugá (Cund), octubre 27 de 2021

Yo **LUIS ANTONIO MORENO PINZÓN**, cuyo documento de identidad aparece al pie de mi firma, en mi calidad de representante de la Institución Educativa Municipal Carlos Lozano y Lozano, de Fusagasugá (Cund), certifico que he sido informado con claridad y veracidad con relación al propósito y alcance del proyecto de investigación denominado:

Estrategia pedagógica aula invertida, soportada en Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas

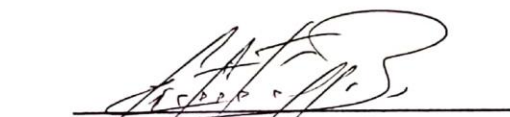
El cual está siendo desarrollado por:

Liliana Manzano Manzano, C. C. 37336481 maestrante (Maestría en educación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia "UNAD")

El cual se desarrollará en la Institución Educativa Carlos Lozano y Lozano.

En consecuencia, autorizo en mi calidad de representante de la Institución Educativa Carlos Lozano y Lozano de Fusagasugá (Cund), el uso de la información generada con fines exclusivamente académicos y con el fin específico al proyecto de investigación mencionado.

En constancia firmo:


Luis Antonio Moreno Pinzón
 C. C. 19280993
 Rector IEM Carlos Lozano y Lozano

Anexo 2.**Consentimiento informado**

Representante legal estudiante

Fusagasugá (Cund),

Yo _____, cuyo documento de identidad aparece al pie de mi firma, certifico que he sido informado@ con claridad y veracidad con relación al propósito y alcance del proyecto de investigación denominado:

Estrategia de aprendizaje en aula invertida, soportada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas.

El cual está siendo desarrollado por: Docente Liliana Manzano, estudiante de la maestría en educación

En el cual participará _____, identificado con Tarjeta de identidad N° _____, en la siguiente actividad:

En consecuencia, autorizo en mi calidad de representante legal de

_____, el uso de la información generada con fines exclusivamente académicos con fin específico al proyecto de investigación mencionado.

En constancia firmo:

Firma

C. C.

Anexo 3.

Fase preparatoria diagnóstica

Tipo de actividad: Diagnóstica

Con la siguiente actividad se espera alcanzar los siguientes resultados:

- Identificar la comprensión previa que los estudiantes tienen acerca de las competencias blandas y su importancia para desempeñarse en el mundo laboral.
- A partir de la actividad juego de roles, plantear las cualidades, condiciones y competencias que consideran necesarias para formar un grupo de trabajo o ser vinculado a uno.

La actividad consiste en el desarrollo del ejercicio del “**juego de roles**” que de acuerdo con Martínez (1992) citado en Cobo y Valdivia (2017) “es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en contextos reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (p. 5).

Para el caso en particular, se debe asumir el rol de un grupo de empresarios de la ciudad que están buscando la apertura de una agencia de viajes y turismo y, requiere personal idóneo y apto para entrar a formar parte de su equipo de trabajo, donde se requiere que el personal a seleccionar presente algunas características específicas para ser contratado. Por tal motivo, ustedes como grupo deben asumir el rol de empresarios y a través de un video de máximo un minuto de duración deben expresar las cualidades, condiciones y competencias que deben poseer las personas que desean formar parte de su empresa.

El video debe contener las siguientes especificaciones:

- Presentación de los empresarios.

- Nombre de la empresa.
- Mencionar las cualidades, condiciones y competencias que deben tener los candidatos a la vacante del puesto de trabajo.
- Explicar el por qué la importancia de los requerimientos (cualidades, condiciones y competencias) para la empresa.

Una vez realizado el video, uno de los miembros del grupo será el encargado de subirlo al Google Classroom que ha sido diseñado para la actividad.

Posteriormente en el aula de clase se realizará la socialización de los videos con los demás grupos y la retroalimentación de la actividad por parte de los estudiantes y del docente.

Referencia: Cobo, G. y Valdivia, S. (2017). Juego de roles. Instituto de docencia universitaria. <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/07/4.-juegoderoles.pdf>

Anexo 4.*Guía general de la estrategia en aula invertida*

Datos generales:

Estrategia de aprendizaje en aula invertida, apoyada en la plataforma Google**Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas.**

Participantes: Estudiantes de grado 10º, Jornada Tarde de la IEM Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá (Cund).

Liliana Manzano, docente de la institución y maestrante (Maestría en educación).

Duración: 4 semanas distribuidas en el desarrollo de los retos.

Lugar: IEM Carlos Lozano y Lozano, Fusagasugá (Cund).

Descripción de la actividad

La estrategia pedagógica aula invertida, apoyada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas, hace parte del desarrollo de la investigación para optar al título de Magíster en educación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.

El itinerario de la estrategia pedagógica aula invertida está planteada a partir de tres retos donde se busca obtener datos que permitan describir cómo el aula invertida soportada en la plataforma Classroom, favorece el fortalecimiento de competencias blandas de los estudiantes de grado 10º de la jornada de la tarde de la IEM Carlos Lozano y Lozano, del municipio de Fusagasugá.

Propósitos de la estrategia.

- Fortalecer las competencias blandas de liderazgo y la participación de los

estudiantes a través de la propuesta del perfil Laboral.

- Fortalecer las competencias blandas de resolución de problemas y comunicación en los estudiantes a partir del diagnóstico y el planteamiento de la estrategia.
- Fortalecer las competencias blandas de trabajo en equipo, liderazgo y participación, a través del diseño del catálogo para la promoción del turismo en la ciudad.

Estrategia de aprendizaje

La estrategia (retos) que se proponen, se desarrollarán a partir de la pedagogía aula invertida, bajo el aprendizaje basado en retos (ABR).

La estrategia pedagógica aula invertida, tiene como finalidad darle mayor protagonismo a los estudiantes a partir de un aprendizaje activo y significativo, donde se busca que los estudiantes dediquen tiempo fuera del aula para consultar, investigar y recopilar información que les permita la comprensión de las temáticas, y el tiempo del aula se emplea para fortalecer y construir el conocimiento con la guía del docente y la interacción con los compañeros. Al respecto Santiago (2013), citado en Domínguez y Palomares (2020), “Subraya que esta metodología transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar en el estudiante otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos” (p. 264).

Es por ello que, la metodología en el desarrollo de los retos se realizará de la siguiente manera: la teoría y la explicación de las competencias a desarrollar en cada reto se realizará mediante el aula invertida, el estudiante en trabajo en casa, consultará

los videos y las lecturas que le permiten apropiarse los contenidos, apoyado en la plataforma Google Classroom donde encontrará el material para cada uno de los retos, a partir de los videos y lecturas los estudiantes desarrollarán una serie de preguntas, que luego en el aula de clase facilitará una mayor apropiación de aprendizaje.

El trabajo desarrollado por el estudiante en casa permitirá tener más tiempo en clase para aclarar dudas, hacer la respectiva retroalimentación de la temática, así como mejorar la comunicación entre el docente y los estudiantes, realizar trabajo en equipo y afianzar el aprendizaje significativo y la construcción de nuevos conocimientos. Es así como en la metodología de trabajo, se busca fortalecer competencias blandas de trabajo en equipo, liderazgo, comunicación, participación y resolución de conflictos.

Los estudiantes desarrollarán los retos propuestos, organizados en grupos de trabajo. Para la realización de los retos, los estudiantes asumen el rol como participantes de un concurso propuesto por la oficina de cultura y turismo del municipio de Fusagasugá que desea incentivar el turismo en la ciudad, con el ánimo de motivar la reactivación económica y dar a conocer la ciudad jardín de Colombia. Por ello, deben cumplir con el desarrollo de tres retos, resaltando la capacidad del aprendizaje autónomo, el trabajo en equipo, la comunicación, la participación, el liderazgo y estrategias de resolución de conflictos, de esta manera cumplir con el objetivo de los retos, fortalecer competencias blandas y la importancia de estas para el desempeño personal y laboral.

La estrategia se organiza a partir de tres retos de la siguiente manera:

⇒ **Reto 1:** Ideando el perfil laboral del grupo de trabajo desde el contexto.

⇒ **Reto 2:** Diagnóstico y estrategia desde la mirada de los jóvenes para la reactivación económica y del turismo en la ciudad.

⇒ **Reto 3:** Elaborando catálogo para impulsar el turismo en la ciudad.

Organización de los retos:

Reto 1: Infografía del perfil laboral de los integrantes del equipo de trabajo, desde las necesidades del contexto y las demandas y desafíos que presenta la sociedad y el mercado laboral.

Reto 2: Informe sobre el diagnóstico y estrategia para impulsar el turismo en la ciudad.

Reto 3: Elaboración de catálogo sobre los sitios turísticos, gastronomía, actividades locales, entre otros, para promover el turismo de Fusagasugá.

Estrategias de trabajo:

Para el desarrollo de las actividades, se realizará bajo la modalidad de aula invertida, soportada en la plataforma Google Classroom, donde encontrarán el material necesario para lograr alcanzar cada uno de los retos. Contarán además con espacios de interacción con el docente desde la plataforma y desde el aula de clase.

Todo el trabajo inicial de apropiación de cada uno de los retos se realizará fuera del aula. Cada grupo asumirá de manera autónoma el desarrollo de los retos y dentro del aula de clase a través del conversatorio, el debate y la exposición, se buscará establecer conclusiones, autoevaluaciones y retroalimentación de los retos realizados.

A partir del desarrollo de cada uno de los retos, se pretende describir el alcance de cómo la estrategia de aula invertida soportada en la plataforma Google Classroom,

permite o no el fortalecimiento de competencias blandas como: *trabajo en equipo, la comunicación, el liderazgo, la participación y la resolución de conflictos*, en los estudiantes de grado 10° de la jornada de la tarde de la IEM Carlos Lozano y Lozano del municipio de Fusagasugá (Cund).

El rol del docente se establece como observador, guía y motivador, para que los estudiantes realicen cada uno de los retos y logren el aprendizaje y el fortalecimiento de las competencias blandas esenciales para la vida.

El rol del estudiante es el de protagonista autónomo del proceso de aprendizaje.

Material de apoyo:

Los siguientes referentes bibliográficos pueden servir de apoyo para la realización de los retos propuestos, y puede ser consultado desde la plataforma de Google

Classroom: *Estrategia pedagógica aula invertida, apoyada en la plataforma Google Classroom para el fortalecimiento de competencias blandas.*

Reto 1:

- América Latina en movimiento: Competencias y habilidades en la Cuarta

Revolución Industrial:

https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Am%C3%A9rica_Latina_en_movimiento_Competicencias_y_habilidades_en_la_Cuarta_Revoluci%C3%B3n_Industrial_es.pdf

- Jaime Lladó: "Cómo desarrollar las Soft Skills: las poco reconocidas

habilidades clave en el futuro":

<https://www.youtube.com/watch?v=Gat6O85JtG0&t=1s>

- Desarrollo de habilidades blandas - hacia el éxito profesional:

<https://contenidos-qhse.blogspot.com/2019/12/habilidades-blandas-y-el-exito.html>

- Nediger, M. (2021). Cómo hacer una infografía en 5 pasos (guía).

<https://venngage.com/blog/como-hacer-una-infografia-en-5-pasos/>

- Sitio web para realización de infografía:

Piktochart: https://create.piktochart.com/users/sign_in

Reto 2:

- Para el diagnóstico:

Diagnóstico turístico (2015). <https://es.slideshare.net/olgamgr8/diagnostico-turstico>

- Para presentación del informe:

Manual para la elaboración de un informe (s. f.).

<https://bivir.uacj.mx/Reserva/Documentos/rva2006193.pdf>

- Emprendedores (2020). Pautas para elaborar un informe eficaz, comprensible y bien presentado. <https://www.emprendedores.es/gestion/como-elaborar-un-documento-eficaz-comprensible-y-bien-presentado/>

- Oficina de turismo departamento de Cundinamarca:

<https://www.idecut.gov.co/index.php/turismomain>

- Noticias día a día, periódico digital. (27/03/2021).

- Turismo en Fusagasugá: Lo que hay y qué falta en la Ciudad Jardín sin

Floralia

<https://www.noticiasdiaadia.com/turismo-en-fusagasuga-lo-que-hay-y-que-falta-en-la-ciudad-jardin-sin-floralia/>

Reto 3:

Para la realización del catálogo a presentar:

- Muñoz, A. (2019). Cómo hacer un catálogo de productos paso a paso.
<https://blog.saleslayer.com/es/como-hacer-el-mejor-catalogo-online-de-productos>
- Einatec. (s.f.). Cómo hacer un catálogo de productos.
<https://einatec.com/como-hacer-catalogo-de-productos-2/>
- Padlet:
- Trabajo colaborativo con padlet. (2014).
<https://www.youtube.com/watch?v=9pLDD5RwAGM>
- Canva
https://www.canva.com/es_es/
- Secretaría de cultura de Fusagasugá
Facebook: <https://es-la.facebook.com/SecretariadeCulturadeFusagasuga/>
- Turismo Fusagasugá:
Facebook: <https://www.facebook.com/vive.fusagasuga/>

Referencia:

Domínguez Rodríguez, F., & Palomares Ruiz, A. (2020). El "aula invertida" como metodología activa para fomentar la centralidad en el estudiante como protagonista de su aprendizaje. Contextos Educativos. Revista de Educación, 0(26), 261-275. doi: <https://doi.org/10.18172/con.4727>

Anexo 5.*Metodología aula invertida*

Sesión 1	
<hr/>	
Título	Presentación de la estrategia aula invertida, soportada en la plataforma de Google Classroom
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar la importancia de la estrategia de aula invertida en los procesos de aprendizaje de las competencias blandas. • Describir el uso de la plataforma Google Classroom como soporte del aula invertida.
Trabajo en casa	Los estudiantes visualizarán el video aula invertida y tomarán apuntes relacionados a la estrategia.
20 minutos	
Trabajo en clase	El docente inicia con unas palabras de motivación y dará a conocer la estrategia aula invertida y luego el uso de la herramienta Google Classroom.
5 minutos	<p>Posteriormente, los estudiantes se organizarán en grupos de trabajo y realizarán la siguiente actividad:</p> <p>Un gráfico donde represente el modelo aula invertida.</p> <p>Escribir ventajas y desventajas sobre el aula invertida.</p> <p>Se finalizará la actividad con las conclusiones por parte del docente sobre el modelo aula invertida para el fortalecimiento de competencias blandas.</p>

Anexo 6.*Reto 1*

Sesión 2	
Título	Ideando perfil laboral del grupo de trabajo desde el contexto
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plantear el perfil del grupo de trabajo desde la visión de los estudiantes que responda a las necesidades del contexto. ▪ Fortalecer el liderazgo y la participación de los estudiantes a través de la propuesta del perfil.
Trabajo en casa 20 minutos	<p>Ver los siguientes videos (habilidades blandas 1 y habilidades blandas 2) a partir de los videos, deben responder a las siguientes preguntas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ¿Qué son las competencias blandas? 2) ¿Qué importancia adquieren hoy día para el éxito profesional las competencias blandas? 3) De lo visto en el video, ¿Qué entiendes tu como liderazgo? 4) ¿Reconoces algunas habilidades que te facilitan a ti la participación dentro de un grupo de trabajo? 5) Desde tu punto de vista, el liderazgo proporciona beneficios ¿cuáles? 6) ¿Por qué consideras importante la participación de los jóvenes en estrategias que aporten a la transformación del

entorno, a partir del video, cuáles son esas cualidades y competencias que deben tener las personas para desempeñarse de manera exitosa en el ámbito laboral?

Trabajo en clase
80 minutos

Explicación por parte del docente para realizar la introducción y motivación de la clase, luego se realizará la socialización de las preguntas a partir de las respuestas dadas por los estudiantes.

Pregunta problematizadora

¿Cuáles son las cualidades y competencias que requiere una persona para el éxito profesional y laboral de acuerdo con las demandas de la sociedad actual?

Después los estudiantes reunidos en grupos de trabajo, teniendo en cuenta la pregunta problematizadora, establecerán la ruta a seguir para el desarrollo del reto, donde a partir de los videos, plantearán en primer momento cuáles son las cualidades que debe tener una persona para hacer parte de un equipo de trabajo, dadas las condiciones actuales que demanda la sociedad y de acuerdo con el contexto.

La sesión finalizará con la evaluación de la actividad.

Sesión 2. 1.

Trabajo en casa

Los estudiantes organizarán el material y realizarán el reto de elaborar el perfil laboral para el equipo de trabajo.

Trabajo en clase
80 minutos

A partir del desarrollo de la actividad, en el aula de clase el líder de cada grupo asumirá el rol de presentar la infografía, y

cómo ellos pudieron identificar las cualidades del perfil y cómo las relacionan con las cualidades de cada uno de los integrantes, destacando las fortalezas, debilidades y oportunidades para fortalecer el liderazgo y la participación. Finalizada la socialización el grupo reunido realizará la conclusión del ejercicio, donde resaltarán las cualidades del grupo y cómo los pueden fortalecer en la medida en que las reconocen.

Además, como grupo identificarán la importancia del liderazgo y de la participación de cada miembro del grupo para obtener los resultados esperados.

Después en mesa redonda cada grupo contará con 2 minutos para poner en común las conclusiones y fortalecer los aprendizajes de la actividad.

Orientaciones de la actividad Para la realización de la actividad, los estudiantes organizados en grupos de trabajo tomarán cada uno de los retos asumiendo la estrategia de aula invertida, la cual les brinda la posibilidad de apoyarse en diferentes tipos de herramientas tecnológicas que les ayudan a enriquecer contenidos y posteriormente realizar síntesis y proponer conclusiones que como grupo presentan con relación a cada uno de los retos.

Desde la oficina de cultura y turismo del municipio de Fusagasugá (Cund), se desea que los jóvenes de la localidad

participen en estrategias para incentivar el turismo en la ciudad; para ello se está realizando una convocatoria, con la cual se pretende conformar un equipo de trabajo de jóvenes para que desde su mirada ayuden a proponer estrategias para impulsar el desarrollo económico y el turismo en la ciudad. La convocatoria está dirigida a estudiantes de los últimos grados de los colegios oficiales y privados de la ciudad, a través de un concurso que se realizará a partir de tres retos, que como grupo deben alcanzar para lograr ser parte del equipo de trabajo de la oficina de turismo del municipio de Fusagasugá (Cund).

El primer reto consiste en establecer como grupo el perfil que deben tener los integrantes del equipo de trabajo, teniendo en cuenta las necesidades del contexto, las demandas y los desafíos que presenta la sociedad y el mercado laboral.

Se espera que los participantes a través de cada reto logren evidenciar el por qué se hacen merecedores de hacer parte de este equipo de trabajo.

Para tal fin, cada uno de los grupos debe presentar el perfil a partir de una investigación previa en su entorno, a través de entrevistas a personas de la localidad, consultas, información en la oficina de turismo del municipio, entre otros. Teniendo como base la investigación realizada, proponer el perfil, que

como grupo consideren que será relevante para poder aportar a la reactivación económica y al turismo en la ciudad.

Desarrollo de la actividad

El perfil debe ser presentado por medio de una infografía que debe contener:

- a) Título de la infografía.
- b) Perfil del equipo de trabajo donde se presente lo siguiente:
 - ✓ Características, habilidades y competencias, que debe tener el grupo de jóvenes que desean hacer parte del equipo de trabajo de la oficina de turismo.
- c) Especificar el por qué son importantes cada uno de los componentes del perfil presentado.

Para la realización de la infografía se sugiere consultar el Classroom donde encontrarán material que les será útil para la realización de esta.

Una vez diseñada la infografía, el grupo subirá la evidencia al Classroom y posterior a ello, en el aula de clase, se realizará un conversatorio con un invitado externo donde cada grupo tendrá la posibilidad de presentar su infografía e interactuar con los demás grupos para realizar la respectiva retroalimentación, despejar dudas e inquietudes y profundizar en aspectos necesarios que se requieren de acuerdo a los requerimientos de la sociedad actual y el mercado laboral, para entrar a formar parte de un equipo de trabajo.

Realizado lo anterior, es importante analizar la pertinencia del liderazgo y la participación de los jóvenes en estrategias que fomenten no solo la reactivación económica y el turismo en la ciudad, sino también que se visualice el aporte y la vinculación de los jóvenes como parte de la transformación social en iniciativas en pro de la comunidad.

Auto evaluación En el Classroom, el grupo realizará su autoevaluación teniendo en cuenta el perfil planteado relacionadas con las cualidades y competencias de cada uno de los integrantes del equipo.

Anexo 7.*Reto 2***Sesión 3**

Título	Diagnóstico y estrategia desde la mirada de los jóvenes para la reactivación económica y del turismo en la ciudad
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar las problemáticas presentes en el municipio que dificultan la reactivación económica y el desarrollo del turismo. ▪ Plantear estrategias para la reactivación económica y del turismo dentro del municipio y la importancia de la vinculación de los jóvenes como agentes cambio. ▪ Reconocer las competencias de resolución de problemas y comunicación en los estudiantes a partir del diagnóstico y el planteamiento de la estrategia.
Trabajo en casa 30 minutos	<p>Visualizar el video sobre turismo Fusagasugá, y las dificultades para que Fusagasugá se presente como atractivo turístico.</p> <p>Se les asigna por grupos la lectura de el caso de caperucita:</p> <p>Grupo 1, Versión de la mamá de caperucita.</p> <p>Grupo 2: Versión contada por el lobo.</p> <p>Grupo 3: Versión contada por caperucita.</p> <p>Preguntas orientadoras:</p>

- 1) ¿Consideras importante conocer el contexto y la realidad para la solución de problemas?
- 2) Teniendo en cuenta la versión del cuento del caso de Caperucita que te correspondió como grupo, evidencia a partir de ello los conflictos que se generaron y ¿qué alternativas de solución se pueden plantear?
- 3) ¿Qué importancia tiene la comunicación en la resolución de conflictos?
- 4) A partir del video titulado Turismo fusa, ¿Qué debilidades y fortalezas reconoces con relación a la promoción del turismo y Fusagasugá y qué alternativas de solución propondrías tu?
- 5) ¿Consideras importante realizar un diagnóstico antes de proponer estrategias para promover el turismo en la ciudad?

Trabajo en clase**80 minutos**

Los estudiantes organizados por grupos pondrán en plenaria la versión de cuento de caperucita desde la visión de los actores, donde se resolverán preguntas relacionadas con la gestión del conflicto y la importancia de realizar el diagnóstico de la realidad.

Pregunta**problematizadora**

¿Como influye la comunicación y el diagnóstico de la realidad en la resolución de conflictos y en el planteamiento de estrategias de solución?

A partir de la pregunta problematizadora, los estudiantes reunidos por grupos de trabajo realizarán a partir de los conocimientos adquiridos la ruta para realizar el diagnóstico y plantear la estrategia del reto 2.

La sesión finalizará con la evaluación de la actividad.

Sesión 3. 1.

Trabajo en casa

Los estudiantes realizarán la investigación y organizarán el informe sobre el diagnóstico y la estrategia para incentivar el turismo en la ciudad.

Trabajo en clase

80 minutos

En el aula de clase, los estudiantes en un debate presentarán el diagnóstico, y propondrán la estrategia para la promoción del turismo y se realizará la retroalimentación por parte de la persona invitada y los demás compañeros.

Luego se organizarán nuevamente en grupos de trabajo para analizar la importancia de la gestión del conflicto y la comunicación en el planteamiento de estrategias para la realización de actividades en común.

La sesión finalizará con la evaluación de la actividad.

Orientaciones de la actividad

La oficina de Cultura y turismo del municipio de Fusagasugá (Cund), desea incentivar el turismo en la ciudad, con el ánimo de generar reactivación económica y que muchas personas conozcan el bello municipio ciudad jardín de Colombia. Se ha realizado para ello un esfuerzo por parte de la alcaldía de la

ciudad a través del embellecimiento del centro, realizando una inversión junto con empresas privadas para mejorar el aspecto de las casas y establecimientos, dándole una imagen colorida para atraer muchos turistas a que visiten el municipio; así mismo se han realizado esfuerzos por recuperar el parque Coburgo, un sitio emblemático de los fusagasugueños, el cual ha sido y sigue siendo lugar de encuentro familiar y además el lugar donde se desarrollan diferentes actividades locales, como el reinado de la rumba criolla, la feria de las orquídeas, entre otras actividades.

Sin embargo, se ha visto que no es suficiente el esfuerzo que se ha realizado, y se busca que ustedes como grupo realicen un diagnóstico del contexto que permita identificar cuáles son las falencias frente a la promoción del turismo en la ciudad, y que permita identificar las realidades que dificultan la reactivación económica y el turismo en general, para a partir de ahí iniciar acciones que promuevan una mayor acogida de los atractivos turísticos de la ciudad.

Desarrollo de la actividad

El grupo de estudiantes debe:

- a) Realizar un diagnóstico sobre las posibles causas que generen que Fusagasugá (Cund) no se presente como un atractivo turístico, para que las personas visiten y disfruten de lo que ofrece la ciudad.

- b) A partir del diagnóstico realizado, plantear una estrategia desde la mirada de los jóvenes a través de la cual se logre dinamizar el sector productivo y turístico de la ciudad.
- c) El grupo debe presentar a manera de informe (máximo una página) el diagnóstico con las causas y la estrategia que como grupo plantean. Esta actividad debe ser subida al Classroom por uno de los integrantes para que los demás grupos puedan realizar retroalimentación de las propuestas y en un debate en el aula de clase se presentarán las conclusiones que permitan establecer cuáles son las causas y fortalecer las estrategias propuestas de reactivación.

Para la actividad, se contará con la participación de un experto de la oficina de turismo del municipio.

Los estudiantes en un debate, donde participará un invitado presentarán el diagnóstico y propondrán la estrategia para la promoción del turismo, y se realizará la retroalimentación por parte de la persona invitada y de los demás compañeros.

Para el cierre de la actividad, se analizará la importancia de la gestión del conflicto y como cada uno debe fortalecer la comunicación para lograr plantear estrategias favorables para la realización de las actividades en común.

Autoevaluación

Identificar a partir del desarrollo del reto, la capacidad que como grupo poseen para realizar un diagnóstico y proponer estrategias para incentivar el turismo en la ciudad. De este modo, analizar la capacidad de comunicación y la resolución de conflictos que como grupo pudieron tener en el diseñar la estrategia.

Anexo 8.*Reto 3*

Sesión 4	
Título	Elaborando catálogo para impulsar el turismo en la ciudad
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseñar creativamente un catálogo para la promoción del turismo en la ciudad. ▪ Identificar las fortalezas de las competencias para el trabajo en equipo, liderazgo y participación, a través del diseño del catálogo para la promoción del turismo en la ciudad.
Trabajo en casa	Visualizar el vídeo (la carreta) y responderán a las siguientes preguntas:
20 minutos	<ol style="list-style-type: none"> 1. A partir del video la carreta ¿Cuáles son los sentimientos y emociones que viviste? 2. ¿Es importante para ti la guía del equipo? 3. ¿Qué elementos desde las experiencias vividas, rescatas como aprendizaje del trabajo en equipo? 4. ¿Por qué es importante asumir roles dentro de un grupo de trabajo? 5. ¿Consideras importante en un equipo de trabajo el liderazgo y la comunicación?
Trabajo en clase	Se pondrá en contexto a partir del video “la Carreta” la
80 minutos	importancia del trabajo en equipo y cómo el liderazgo y la

participación de los miembros permite fortalecer el éxito de cada actividad.

Pregunta problematizadora ¿De qué manera las competencias: trabajo en equipo, liderazgo y participación influyen en el alcance de los objetivos comunes?

Los estudiantes organizados en grupos de trabajo y a partir de la pregunta problematizadora, pondrán en acción la estrategia planteada y asumirán los roles en el desarrollo del reto 3 sobre la elaboración del catálogo.

La sesión finalizará con la evaluación de la actividad.

Sesión 4. 1.

Trabajo en casa En trabajo en casa los estudiantes desarrollarán el catálogo para incentivar el turismo en la ciudad.

Trabajo en clase Se iniciará con la presentación de los catálogos a un grupo de docentes en cargados de analizar y retroalimentar el trabajo realizado por cada grupo.

80 minutos Después de la socialización, como grupo realizarán el análisis y plantearán las estrategias para mejorar las deficiencias que hayan podido identificar en el trabajo presentado, y mirará la importancia del trabajo en equipo, el liderazgo y la participación y como evidencian ellos esas competencias en cada uno de los miembros, planteadas en las conclusiones.

Se realizará una mesa redonda donde cada equipo tendrá la posibilidad de evaluar la actividad y realizar la autoevaluación

que como grupo lograron alcanzar en los tres restos planteados, además si la actividad de aula invertida permite o no el fortalecer competencias blandas, y su importancia para el ámbito personal y laboral.

Orientaciones de la actividad

A partir del reto 2, donde se realizó el diagnóstico sobre las posibles causas que dificultan que Fusagasugá se presente como un atractivo turístico, y desde la estrategia planteada por ustedes, en este reto, el grupo debe diseñar un catálogo en línea, a través del cual logren visualizar la oferta que tiene el municipio para los propios y visitantes, que servirá para la presentación a través del cual se pueden mostrar los sitios emblemáticos de la ciudad, las diferentes actividades que se desarrollan, la gastronomía, hoteles, restaurantes, entre otras, que motiven a las personas para visitarla y de esta manera fomentar la reactivación económica y el turismo.

Desarrollo de la actividad

Para la presentación del catálogo (en línea), se sugiere realizarlo en la plataforma padlet, canva, entre otras de su preferencia. En el Classroom encontrarán material que les puede servir de apoyo.

Los aspectos que como mínimo deben tener en cuenta para la presentación del catálogo son los siguientes:

- Título llamativo.
- Índice.

- Descripción de cada producto (sitios turísticos, gastronomía, actividades que se desarrollan en la ciudad, lugares de recreación y esparcimiento, hoteles, restaurantes, entre otros).
- Información de contacto.

Para la presentación del catálogo, el grupo realizará un documento escrito que contenga la descripción y el link de acceso al catálogo, el cual debe subirse a la plataforma de Classroom para ser visualizado por el docente y los demás grupos.

En el aula de clase cada grupo contará con tres minutos para realizar la presentación del catálogo, frente a un grupo de invitados que tendrá la tarea de retroalimentar la presentación, e interactuar con el grupo para fortalecer las propuestas y estrategias de turismo diseñadas por ustedes.

Autoevaluación

En el Classroom, el grupo realizará la autoevaluación del desarrollo de cada uno de los retos, teniendo en cuenta el trabajo en equipo, el liderazgo, la participación, la comunicación y el manejo de las posibles dificultades que como grupo pudieron surgir en la realización de cada uno de los retos.

Anexo 9.*Cronograma y secuencia de actividades*

Sesión	Contenidos	Actividades
1	Estrategia pedagógica aula invertida	Presentación de la plataforma Google Classroom, cómo trabajar aula invertida. Inquietudes 10 minutos. Desarrollo de la actividad propuesta 35 minutos. Video en casa 20 minutos.
2	Competencia Liderazgo y participación	Trabajo en casa: observación video (habilidades blandas 1 y habilidades blandas 2), y solución de preguntas relacionadas con el video. 20 minutos. Momento de motivación 10 minutos en clase.
Reto 1		Socialización de las preguntas por parte de los estudiantes. 20 minutos. Desarrollo de la actividad propuesta (Reto 1). 40 minutos. Evaluación de la actividad. 10 minutos.
2. 1.	Competencia Liderazgo y participación	En casa: realización de la infografía con el perfil laboral. Socialización en clase de las infografías realizadas por los grupos. 40 minutos.

		En clase: conclusiones del ejercicio y análisis de las competencias de liderazgo y participación. 10 minutos.
		En clase: mesa redonda para socialización de las conclusiones y fortalecimiento de los aprendizajes de la actividad. 20 minutos.
		Trabajo en casa: autoevaluación por parte del grupo. 10 minutos.
3	Competencia Resolución de problemas y comunicación	Trabajo en casa: observación del video (el turismo en Fusagasugá y lectura sobre el caso de caperucita) y solución de las preguntas relacionadas con el video y lectura. 30 minutos.
Reto 2		En clase: socialización de las preguntas por parte de los grupos. 20 minutos.
		Desarrollo de la actividad propuesta (Reto 2). 40 minutos.
		Evaluación de la actividad. 10 minutos.
3. 1.	Competencia Resolución de problemas y comunicación	En casa: organización del informe sobre el diagnóstico y estrategia para incentivar el turismo en la ciudad.
		En clase: presentación del informe, en debate. 40 minutos.

		Organizados en grupos, los estudiantes analizarán la estrategia presentada y establecerán conclusiones.
		20 minutos.
		Trabajo en casa: autoevaluación por parte del grupo. 10 minutos.
4	Competencia	Trabajo en casa: observar el video (la carreta) y
	trabajo en equipo,	solución a las preguntas relacionadas con el video.
	liderazgo y	20 minutos.
	participación	En clase: socialización de las preguntas por parte de
Reto 3		cada grupo. 20 minutos.
		Desarrollo de la actividad propuesta (Reto 3). 40 minutos.
		Evaluación de la actividad. 10 minutos.
4. 1.	Competencia	En casa: diseñarán los estudiantes el catálogo en
	trabajo en equipo,	línea.
	liderazgo y	En clase: presentación y retroalimentación de los
	participación	catálogos. 40 minutos.
		Trabajo en grupo y conclusiones. 15 minutos.
		Mesa redonda y evaluación de la actividad. 20 minutos.

Anexo 10.

Proceso realización de actividades en Google Classroom.

Fortalecimiento de compete... Tablón Trabajo de clase Personas Calific

+ Crear Google Calendar

Encuesta sobre la estrategia aula invertida ...

Sin fecha de entrega

Buenos días apreciados estudiantes, finalizada el desarrollo de las actividades realizadas a través de la estrategia aula invertida y de la realización de los retos, los invito para que por favor realicen la encuesta que encuentran a continuación.
Saludos

Encuesta
<https://docs.google.com/for...>

Fortalecimiento de compete... Tablón Trabajo de clase Personas Calific

+ Crear Google Calendar

Encuesta sobre la estrategia aula invertida ...

Fase diagnostica: Juego de roles

Sin fecha de entrega

Buenos días apreciados estudiantes, en este espacio encuentran la actividad a desarrollar, solicito el favor de leer muy bien la guía donde encontraran el paso a paso de la actividad "juego de roles"

Fase diagnostica. Juego ...
Word

Fortalecimiento de compete... Tablón Trabajo de clase Personas Calific

Reto 3: Elaborando catálogo para impulsar ...

mucho entusiasmo las indicaciones y el desarrollo de la actividad. Los invito a visualizar el video de la "carreta" y a partir de allí responder a las siguientes preguntas.
"Ningún jugador es tan bueno como todos juntos"
Alfredo Di Stefano

PREGUNTAS

1. A partir del video la carreta ¿Cuáles son los sentimientos y emociones que viviste?
2. ¿Es importante para ti la guía del equipo?
3. ¿Qué elementos desde las experiencias vividas, rescatas como aprendizaje del trabajo en equipo?
4. ¿Por qué es importante asumir roles dentro de un grupo de trabajo?
5. ¿Consideras importante en un equipo de trabajo el liderazgo y la comunicación?

La Carreta - ¿A quién tie...
Vídeo de YouTube 3 minutos

Fortalecimiento de compete... Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

Reto 2: Diagnóstico y estrategia desde la mi... Última modificación: 1 nov 2...

Como grupo, evidenciar a partir de ciertos conflictos que se generaron y ¿qué alternativas de solución se pueden plantear?

- ¿Qué importancia tiene la comunicación en la resolución de conflictos?
- A partir del video titulado Turismo fusa, ¿Qué debilidades y fortalezas reconoces con relación a la promoción del turismo y Fusagasugá y qué alternativas de solución propondría tu?
- ¿Consideras importante realizar un diagnóstico antes de proponer estrategias para promover el turismo en la ciudad?



TURISMO FUSA 1
Vídeo de YouTube 26 minut...



GRUPO 1 VERSIÓN CAPE...
PDF



GRUPO 3 - VERSIÓN CO...
PDF


Fortalecimiento de compete... Tablón Trabajo de clase Personas Calificaciones

Reto 2: Diagnóstico y estrategia desde la mi... Última modificación: 1 nov 2...


Reto 1: Ideando el perfil laboral del grupo d... Última modificación: 1 nov 2...

Despues de haber visto los videos, responde las siguientes preguntas:

- ¿Qué son las competencias blandas?
- ¿Qué importancia adquieren hoy día para el éxito profesional las competencias blandas?
- De lo visto en el video, ¿Qué entiendes tu como liderazgo?
- ¿Reconoces algunas habilidades que te facilitan a ti la participación dentro de un grupo de trabajo?
- Desde tu punto de vista, el liderazgo proporciona beneficios ¿cuáles?
- ¿Por qué consideras importante la participación de los jóvenes en estrategias que aporten a la transformación del entorno, a partir del video, cuáles son esas cualidades y competencias que deben tener las personas para desempeñarse de manera exitosa en el ámbito laboral?







Jaime Lladó: "Cómo desa...
Vídeo de YouTube 9 minutos




Habilidades Blandas UNI...
Vídeo de YouTube 2 minutos

Fortalecimiento de compete... Tablón Trabajo de clase Personas C

-  Encuesta sobre la estrategia aula invertida ...
-  Fase diagnostica: Juego de roles
-  Reto 3: Elaborando catálogo para impulsar ...
-  Reto 2: Diagnóstico y estrategia desde la mi...
-  Reto 1: Ideando el perfil laboral del grupo d...
-  Metodología aula invertida

Sin fecha de entrega

Buenos días apreciados estudiantes, en este espacio encontrarán el material para la primera sesión denominada metodología aula invertida. Los invito a que visualicen el video y tomen apuntes.



¿Cómo trabajar el aula in...
Vídeo de YouTube 1 minuto

Anexo 11.

Actividades realizadas por los estudiantes.

Grupo 1

1. ¿Consideras importante conocer el contexto y la realidad para la solución de problemas?

R: Sí, porque no podemos solucionar un problema sin saber que fue lo que en realidad lo ocasionó, para eso se debe saber todas las versiones y perspectivas de todos los involucrados.

2. Teniendo en cuenta la versión del cuento del caso de Capuchita que te correspondió como grupo, evidencia a partir de ello los conflictos que se generaron y ¿qué alternativas de solución se pueden plantear?

R: Distracción, desobediencia, la solución sería ser más conscientes en los peligros a los que nos enfrentamos y obedecer y prestar atención a la advertencia.

3. ¿Qué importancia tiene la comunicación en la resolución de conflictos?

R: Se debe tener en cuenta, todas las versiones y comunicarse todos los involucrados, para poder solucionar los conflictos que se ocasionan.

Alex borques. Genay Per2. 107.

Preguntas:

1. ¿qué son las competencias blandas?

R: Una competencia es, según el diccionario de la Real Academia Española, una "habilidad, aptitud o idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado".
Las competencias se dividen en personales y laborales. En el mundo laboral, las competencias son aquellas habilidades, fortalezas o virtudes que nos permiten desarrollar nuestro puesto de un forma más profesional.

2. ¿qué importancia adquiere hoy día para el éxito profesional las competencias blandas?

R: Las habilidades blandas o soft skills son todos los atributos o capacidades que le permiten a una persona desempeñarse en su trabajo de manera efectiva... el manejo de las habilidades blandas resulta crucial en el mundo laboral. Si bien estas competencias son innatas, todas tenemos la capacidad de poder desarrollarlas.

3. De lo visto en el video, ¿qué entendes tu como liderazgo?

R: Lider no es quien manda, no es que se cree más que los demás, un verdadero líder es quien se pone en los zapatos de los demás, deja su lugar y se trabaja en equipo, casto pendiente de las necesidades de las personas, eso es buen liderazgo.

Grupo #2

Preguntas

1. ¿Consideras importante conocer el contexto y la realidad para la solución de problemas?

R: Sí, si es importante por el simple hecho que todos tienen una versión de lo que pasó así que se necesita la perspectiva de cada uno de los involucrados para llegar a una solución fútil y creativa.

2. Teniendo en cuenta la versión del cuento del caso de Capuchita que te correspondió como grupo evidencia a partir de ello los conflictos que se generaron y que alternativas de solución se pueden plantear?

R: Los conflictos que se generan fueron cuando Capuchita se fue al bosque y estaba haciendo cosas las cuales no le gustaban al lobo el lobo entonces fue en el momento en que el leñador llegó y sin preguntarle a ella cómo el lobo sus alternativas de solución para el primer conflicto el lobo debía haber hablado con Capuchita se fue y desde que no debía hacer lo que estaba haciendo para ya saber darle un consejo una lección a la niña la cual llevó al segundo conflicto la cual es el ataque de leñador no puede llegar sin preguntarle que pasaba y solo atacarlo al lobo entonces debió analizar la situación.

3. ¿Qué importancia tiene la comunicación en la resolución de conflictos?

R: La comunicación cumple un papel muy importante ya que sin ella al momento de un mal entendido se puede llegar a una rápida y concreta solución la cual ayuda a finalizar el conflicto.

4. A partir del video titulado "Luz y sombra" ¿qué debilidades y fortalezas reconoces con relación a la promoción del turismo y sus estrategias y que alternativas de solución propones?

5. ¿Consideras importante realizar un diagnóstico antes de proponer estrategias para promover el turismo en la ciudad?

Grupo 3

Conclusiones = Para el turismo logístico en cuanto al apoyo juvenil consideramos la publicidad que se puede al pueblo.

- * Organización de la actividad más o menos falta un poco de comunicación.
- * Planeación del desarrollo de la actividad. Falta una mejor organización.
- * Problemas y estrategias de solución que pudieron surgir en el desarrollo de la actividad = mala comunicación y la solución fue escuchar las propuestas de cada integrante.
- * La comunicación de los integrantes del grupo en la realización del evento = buena porque se escuchaba la opinión de cada uno y su punto de vista.

Auto = 3.5

Reto 3

GRUPO 1

Como fue el trabajo en equipo, liderazgo participación comunicación en el desarrollo de la actividad =

Organización =

Exposición =

Nuestro equipo de trabajo fue bueno cada uno aportó en la investigación hubo un liderazgo de todos y hubo una buena comunicación en la exposición cada uno leyo la parte de la investigación he hicimos una breve explicación

GRUPO 2

Evaluar

Como fue el trabajo en equipo (liderazgo participación comunicación en el desarrollo de la actividad): Organización desarrollo y exposición

En nuestro grupo para el desarrollo de la actividad fue equitativo ya que todos las partes dieron ideas diferentes y así pudo ser exitoso el trabajo y la exposición de igual manera.

GRUPO 1.

Los aspectos positivos serán:

- ▲ Trabajo en equipo
- ▲ Poder conocer la opinión de los demás
- Para mejorar sería =
- ▲ Diagnostico de ideas
- ▲ Que todos participemos
- ▲ El respeto al escuchar la opinión de los demás

Equipo N: 3

Como fue el trabajo en equipo

liderazgo

participación

Comunicación

en el desarrollo de la actividad

organización y exposición:

Solución

el trabajo en equipo fue positivo porque ya sabíamos como iba a ser la actividad, el liderazgo de Jostein fue excelente ya que destacó como deberíamos hacer el trabajo, la participación si fue estable ya que cada uno hizo y aportó lo necesario, la comunicación no fue tanta ya que cada uno hacía una parte y pues cada uno sabía que hacer en el catalogo, en el desarrollo de la actividad fue bonita ya que cada uno pensó de manera positiva en poder hacer el trabajo, y en la organización fue positiva ya que cada uno fue

Preguntas

1. Esfuerzo, fuerza, enojo, egoísmo, envidia, desesperación.
2. Si, el tiene un liderazgo para manejar o guiar su equipo.
3. Esfuerzo, puntualidad, compañerismo, ayuda mutua, entendimiento y aporte de todos.
4. Aportar ideas, realizar el trabajo en grupo, trabajar mejor, más rápido y con orden.



Si, porque como comunicación y un buen lider sale un gran trabajo

Grupo 1

Anexo 12.

Infografía realizada por los estudiantes


Modulo 1 y 2

Modulo 1:

carisma: el uso de una buena herramienta de comunicación y de convencimiento, el uso de emociones para el marketing para comercio amplio

autoridad: orden y manejo de masas y orden





Modulo 2:

La asertividad: esta nos permite tener una mayor sensación de control sobre el entorno y sobre nosotros mismos. Tener control sobre uno mismo y poner límites mejora la autoestima. La asertividad no busca el conflicto, sino que se basa en la comunicación eficiente y, por tanto, empodera a la persona

Trabajo en equipo: facilita el cumplimiento de objetivos, incrementa la motivación y la creatividad, y favorece las habilidades sociales de cada uno. El trabajo en equipo es una capacidad altamente valorada en el mercado laboral, y es una de las características más demandadas por las empresas


Modulo 3 y 4

Modulo 3:

Motivación: Debe de ser capaz de seguir con el plectro sin importar las adversidades del entorno y el equipo para mantenerlo de pie y motivar al resto del equipo

Flexibilidad: Nuestros trabajadores deben tener la capacidad de ubicarse en un horario que sea bueno para dar nuestra en formación en momentos oportunas a la mayor cantidad de personas posibles



La productividad laboral: es un concepto utilizado para medir la eficiencia del trabajador y se calcula como el valor de la producción producida por un trabajador por unidad de tiempo, como una hora.

mide la producción por hora de trabajo. Siendo está impulsada en gran medida por la inversión en capital, el progreso tecnológico y el desarrollo de capital humano. Las empresas y el gobierno pueden aumentar la productividad laboral de los trabajadores invirtiendo directamente o creando incentivos para el aumento de la tecnología y el capital humano o físico.

Creatividad en la empresa turística

Una empresa con personas creativas es una empresa con personas motivadas, con perspectivas y percepciones distintas, que investigan y exploran nuevas posibilidades, emprenden nuevos retos, afrontan las dificultades, aprenden y son más sensibles. Tener personas creativas en la empresa beneficia notablemente su funcionamiento

Anexo 13.

Catálogo realizado por los estudiantes

FUSAGASUGA CIUDAD

JARDIN



- Fusagasugá es un municipio colombiano, capital de la Provincia del Sumapaz, ubicado en el departamento de Cundinamarca. Con una población de 147.631 habitantes, es el tercer municipio más poblado del departamento después de Bogotá


SUS SIMBOLOS

el escudo, la bandera, la orquídea







PERSONAJES HISTORICOS






**Emilio Sierra Baquero,
Jose Domingo Nieto y
Lucho Herrera**

SU PATRIMONIO

Uno de los grandes orgullos de Fusagasugueños son las casonas, ya que no existe un lugar en Colombia que reúna tantas y con tanta historia como la casona del balmoral, la casona tulipana y la casona de coburgo entre otras.

SUS LUGARES TURISTICOS

PARQUE NATURAL SAN RAFAEL

La reserva ecológica San Rafael está ubicada en la parte nororiental de Fusagasugá a tan solo 15 minutos del área rural urbana, en el corregimiento de La Aguadita.




CERRO FUSACATÁN

El cerro de Fusacatán conocido por ser el guardián del valle de Fusagasugá es un sendero mágico donde podrá disfrutar de los recursos naturales, hermosos paisajes y variedad de flora y fauna.




El Centro Recreacional Valle de Elí es un hermoso lugar para visitar en familia o amigos en la ciudad de Fusagasugá



SUS MONUMENTOS MAS REPRESENTATIVOS

Esta escultura se realizó como homenaje al celebrarse 20 años del triunfo de Luis Alberto Herrera (2007), cariñosamente llamado "Lucho Herrera" o el "Jardinero en la Vuelta ciclista a España en 1987, en donde se coronó campeón.

La Jardinera es un monumento ubicado junto a la plaza de mercado de Fusagasugá. Fue creado por la escultora Sofia Sanchez en el 2003.

La Orquídea es la Flor municipal, en Fusagasugá es la representante oficial de la ciudad.

Homenaje a la Rumba Criolla Fusagasugueña, aire folclórico que le ha dado identidad cultural

Emilio Sierra Vaquero es sinónimo de alegría, folclor, amor por el terruño, dotes que lo hicieron quizás el compositor más importante y reconocido Cundinamarca

Monumento 'Héroes del Sumapaz', una obra arquitectónica gestada desde el Comando de la Quinta División del Ejército con el propósito de preservar la memoria de los cientos de Héroes del Ejército Nacional que ofrecieron su vida en la defensa de la seguridad en el centro del país.

La Esperanza, en donde se aprecia el blanco resplandor del Cristo Redentor que domina el panorama, rodeado de verdes prados y caminos espaciosos.











Anexo 14.

Fotos de los estudiantes y docentes en la realización y explicación de las actividades.

