

Habilidades sociales de los estudiantes de Tecnología enfocadas a la práctica profesional

Paola Jaqueline Quezada Mendoza

UAEM

ORCID: 0009-0002—9667-9267

pquezadam002@alumno.uaemex.mx

Laura Cecilia Méndez Guevara

UAEM

ORCID: 0000-0002-4190-7157

lcmenendezg@uaemex.mx

Cozobi García Herrera

UAEM

cgarciiah@uaemex.mx

RESUMEN

El estudio se basa en una serie de entrevistas a estudiantes de la licenciatura en informática administrativa donde se focalizan la práctica y desarrollo de sus habilidades sociales dentro de las prácticas profesionales, como enfoque cualitativo se obtuvieron resultados interesantes sobre el currículum oculto y los antecedentes académicos de sus familiares así como la forma en la cual resuelven problemas en el área de Tecnología.

Palabras clave: Habilidades Sociales, Tecnología, Práctica Profesional.

ABSTRACT

The study is based on a series of interviews with students of the degree in administrative computing where the practice and development of their social skills within professional practices are focused, as a qualitative approach, interesting results were obtained on the hidden curriculum and the academic background of their relatives as well as the way in which they solve problems in Technology.

Keywords: Soft Skills, Technology, Professional Practice.

INTRODUCCIÓN

La Universidad Autónoma del Estado de México ofrece la Licenciatura en Informática Administrativa misma que en el último semestre incluye la Unidad de Aprendizaje denominada Práctica Profesional. Cuyo propósito es incorporar a los estudiantes en una empresa o institución pública para realizar proyectos del área de tecnología donde a través de ellos resuelvan problemas afines.

Con relación a esta práctica profesional se ha detectado que la mayor parte de los estudiantes carecen de habilidades denominadas soft skills las cuales son parte esencial para que se desarrollen favorablemente en su ámbito de actuación profesional.

Consiste en una unidad de aprendizaje (UA) con un enfoque basado en competencias por un total de 480 horas distribuidas en un semestre que se aprueba cuando una empresa acepta que el estudiante desarrolle un proyecto de intervención para la mejora de un servicio, proceso o producto y que permita laborar directamente con ellos en sus instalaciones como becario durante un semestre.

Como antecedente en el año 2017 se organiza un primer coloquio de estudiantes en el área de contabilidad en la Unidad de Aprendizaje denominada Metodología de la Investigación. El cual se denominó Problemas socioeconómicos de México. Mismo que fue novedoso para la coordinación de esta área ya que para ese momento desconocían el formato del evento. Por lo cual, el evento académico fue enriquecedor para sus docentes y alumnos.

Con un total de 6 expositores, un moderador y la presentación por parte de la coordinadora de La licenciatura en contaduría, se llevó acabo de forma exitosa. Como audiencia asistieron alumnos de la misma licenciatura y también de la licenciatura en derecho. Esto fue muy provechoso ya que representa un reto la expositiva de forma plenaria debido a que se volvió un evento multidisciplinario y del tipo de divulgación de las ciencias administrativas y contable ya que el lenguaje utilizado debía de ser conciso y claro para el público en general ya que no conocen del tema.

Con este grupo piloto previo se detectó lo siguiente:

- La parte técnica resulta favorable debido a que plantea proyectos útiles.
- Se adapta al entorno laboral con cierta facilidad y permite la retroalimentación a sus actividades.
- Aprende con facilidad las normas y lineamientos de trabajo.

También se detectó la ausencia de:

- Documentación de sus proyectos.
- Fallas en la claridad de la expositiva oral sobre el proyecto realizado.
- Sólo redundaba en las ideas no contesta directamente a los cuestionamientos o se queda callado.

A partir del año 2021, se trabajó con dos áreas más Computación e Informática Administrativa, con un coloquio de estudiantes de informática a través de la plataforma Microsoft teams.

Figura 1.

Muestra el cartel invitación del segundo coloquio en el CUVT.



Fuente: propia.

Por lo anterior, se decide elaborar una serie de actividades presenciales y virtuales para el desarrollo de las habilidades sociales que permitan al estudiante solventar estas áreas de oportunidad que complementen sus proyectos de una forma óptima.

Se considera que acorde a los requerimientos del entorno laboral dichas habilidades se deben enfocar a la comunicación efectiva para la presentación oral de los proyectos de clase y finales.

Figura 2.

Coloquio de Tecnología y Ciencias.



Fuente: propia.

METODOLOGÍA

Esta investigación se basa en la metodología de Kolb (Meneses, 2021) que permite identificar en una etapa inicial el talento que cada estudiante uno posee, ligando un tipo de aprendizaje a una serie de habilidades técnicas bien definidas. Posteriormente, se construye un inventario de habilidades sociales que posee cada uno. Y finalmente, se refuerza con casos de estudio del tipo. Qué harías en caso de. Lo cuál ha sido muy enriquecedora la experiencia con el grupo piloto que consta de 17 personas.

Escenarios de actuación de los participantes.

El Centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacán de la Universidad Autónoma del Estado de México se encuentra localizado en la comunidad Santo Domingo de Aztacameca, perteneciente al municipio Axapusco, Estado de México. Sus instalaciones son espacios limpios y ordenados, lo cual favorece al desarrollo de las habilidades sociales en diversos espacios como aula digital auditorio y cámara de Gesell.

Figura 3.

Aula digital de la Licenciatura en Informática Administrativa.



Fuente: CUVT (2023).

Figura 4.

Aula tipo auditorio.



Fuente: CUVT, 2023.

Figura 5.

Cámara de Gesell del espacio universitario.



Fuente: CUVT (2023).

La cámara Gesell representa un espacio idóneo para realizar una observación dirigida al estudiante que presente de forma oral sus proyectos.

Acorde con Rodríguez (2022) los profesionales deben ser excelentes comunicadores y mostrar un dominio en sus presentaciones ejecutivas para obtener la visibilidad y el reconocimiento que necesitas para impulsar tu carrera a la cima.

Para efectuar el presente estudio se utilizó un espacio denominado cámara de Gesell la cual consiste en un espacio acondicionado que permite la observación de conductas, está distribuida por dos espacios separados por un cristal de visión unilateral (CUVT, 2012).

Se utiliza un instrumento para su evaluación individual o también denominado rúbrica que contiene los siguientes puntos a evaluar

1. Adecuado uso del lenguaje,
2. Se entiende lo que habla
3. Su explicación es concisa y directa.
4. Dominio de la temática presentada.
5. Apoyos visuales atractivos.
6. Adecuado nivel de la voz.
7. Mantiene el interés de la audiencia.
8. Se ajusta al tiempo asignado.
9. Manejo de los ademanes sin exagerar.
10. Mantiene contacto visual con todo el grupo.

11. Uso del lenguaje no verbal que demuestra apertura.

Esta primera fase del proyecto se dividió en:

- a) Preparación. Con la colaboración de los psicólogos educativos se pide que seleccione un proyecto que haya realizado para su presentación oral. Con apoyo de diapositivas electrónicas.
- b) Exposición, Se utiliza un formato de Coloquio para que los estudiantes participen como expositores.
- c) Retroalimentación. Es el tutor(a) de los estudiantes que habrá de realizar las observaciones pertinentes a su participación.

La segunda fase consiste en proporcionar un caso de estudio real para que el alumno establezca escenarios de actuación donde puede intervenir al resolver un problema y aportar una solución a través de un prototipo ya que estamos abordando estudiantes por egresar en el área de computación e informática.

Acorde con Deloitte y OCC Mundial las entrevistas son parte fundamental de la contratación del personal en los negocios y empresas grandes. Dentro de las mismas se pide generalmente que el candidato al empleo diga que aria en caso de :::: (una situación particular).

En esta segunda fase se consideran las siguientes etapas:

- a) Asignación del caso de estudio
- b) Planteamiento del problema
- c) Desarrollo del caso de estudio
- d) Elaboración del reporte técnico que contiene la solución al caso de estudio.

RESULTADOS Y DISCUSION

El formato utilizado para la primera fase ha sido atractivo y favorable para el desarrollo de las habilidades blandas o soft skills. Por otra parte, se propició la gestión de las habilidades informáticas a la par del desarrollo de una correcta escritura científica en un reporte técnico del proyecto que proponen a partir de un caso de estudio particular.

Cada vez es más difícil lograr que los estudiantes participen en este tipo de actividades porque a tan sólo un año de la salida de la App Chat GPT en el 2022 todo lo quieren instantáneo y con el menor esfuerzo,

por lo tanto y con mayor razón sea cual sea nuestra postura sobre el uso de este tipo de herramientas automáticas, se debe fomentar la socialización del conocimiento y la interacción humana.

CONCLUSIONES

El impacto derivado del proyecto se ha visto reflejado en una rápida incorporación de los egresados al entorno laboral especialmente con los participantes del proyecto de desarrollo de las soft skills. Esto es un gran incentivo para continuar como docentes siendo guías para una formación integral e integra de nuestros estudiantes egresados.

REFERENCIAS

- MacNeil, C. (2022, octubre 9). Gestión de reuniones: menos reuniones pero más efectivas. Asana.
<https://asana.com/es/resources/meeting-management>
- Meneses P., K. I. (2021). El uso del ciclo de Kolb en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales en los estudiantes del tercer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Iberoamérica" de la ciudad de Ambato (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica).
- UAEMEX (2012). Centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacán. Crónica 2000-2012.URL:
http://web.uaemex.mx/identidad/docs/cronicas/TOMO%20X/23_CRONICA_DEL_CENTRO_UNIVERSITARIO_UAEM_VALLE_DE_TEOTIHUACAN.pdf
- Rodríguez, H. (2022). Transformación digital. Descubre 10 tips para crear presentaciones ejecutivas impactantes. URL: <https://www.crehana.com/blog/transformacion-digital/como-elaborar-presentaciones-ejecutivas/>