ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC

"FALTA DE EXPERIENCIA LABORAL Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS LABORALES DE LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO".

Tesis para obtener el título profesional licenciado en Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:
GERALDINE ROSA VIGNOLO HUAMANÍ
(Código ORCID: 0000-0001-7070-2524)

Asesor
ANDRÉS GONZALO ACOSTA AGUINAGA
(Código ORCID: 0000-0002-7115-6892)

Lima-Perú
Setiembre 2021

4768 - TESIS - VIGNOLO.DOCX

My Files

My Files

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:523075574

Fecha de entrega

4 nov 2025, 8:08 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

6 nov 2025, 9:53 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

4768 - TESIS - VIGNOLO.DOCX

Tamaño del archivo

2.2 MB

59 páginas

10.475 palabras

61.624 caracteres

28% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

21% Fuentes de Internet
5% Publicaciones
20% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Tabla de contenido

Resumen..... 5

Capítulo I: El Problema..... 8

1.1. Planteamiento del Problema..... 8

1.2. Justificación de la Investigación..... 12

1.3. Pregunta de Investigación..... 13

Capítulo II: Marco Teórico..... 13

2.1. Antecedentes de Investigación..... 13

2.2. Desarrollo de la Perspectiva Teórica.....

17

2.3. Definición de Términos..... 19

Capítulo III: Metodología..... 31

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo..... 31

3.2. Diseño de Investigación..... 32

3.3. Operación de Variables..... 33

3.4. Consentimiento Informado..... 33

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos..... 34

Capítulo IV: Resultados..... 38

4.1. Análisis de Resultados..... 40

4.2. Discusión de Resultados..... 52

4.3. Recomendaciones..... 55

Referencias..... 57

Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de Literatura..... 14

Figura 2. Mapa de Literatura..... 15

Figura 3. Mapa de Literatura..... 16

Figura 4. Nube de palabras..... 40

Figura 5. Nube de palabras..... 41

Figura 6. Nube de palabras..... 42

Figura 7. Nube de palabras..... 43

Figura 8. Nube de palabras..... 44

Figura 9. Nube de palabras..... 45

Figura 10. Nube de palabras..... 46

Figura 11. Nube de palabras..... 47

Figura 12. Nube de palabras..... 48

Figura 13. Nube de palabras..... 49

Figura 14. Nube de palabras..... 50

Figura 15. Mapa de oraciones..... 51

Resumen

En este presente trabajo de estudio se inicia escogiendo el problema de la falta de experiencia y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes, que tiene como objetivo general, analizar el impacto que genera la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias en los estudiantes de diseño, a su vez, se menciona que los objetivos específicos son: Contar con una falta de metodologías que sistematizan el concepto en las organizaciones, fomentar que los estudiantes participen de manera activa en las experiencias de su formación ya que serán clave en el desarrollo de sus competencias existentes y adquirir otras nuevas, y permitir que los estudiantes se desempeñen en su trabajo de manera efectiva.

Se demostró y validó los objetivos con la profundidad de las diferentes teorías de distintos autores sobre el tema en cuestión, con datos comprobados mediante muestras, las cuales ayudarían a obtener definiciones de las posibles causas y la corroboración de este problema.

Por medio de una investigación cualitativa no experimental, en el cual no se hizo manipulación de variables, transversal porque fue tomado en un corte de tiempo. Se demostró que en la investigación se realizaron entrevistas a 3 administradores y 5 estudiantes de una Entidad Educativa, la cuales se utilizaron para la recopilación y el análisis de resultados de una manera eficaz, obteniendo así la afirmación y opinión sobre lo que sabían y sentían de sus estudios de carrera, además de que los administradores percibían similitudes con el problema ya mencionado. Los resultados obtenidos de dicha investigación han permitido descubrir y analizar a más profundidad los datos adquiridos para buen desarrollo de información que al final fue favorable para el autor de este estudio y a su vez servirá como predecesor para los próximos temas y/o trabajos a realizar.

Palabras clave: Competencias Laborales, profesional, orientación, adaptación y plataformas digitales.

Abstract

In this present study work begins by choosing the problem of the lack of experience and development of labor competencies of students, whose general objective is to analyze the impact generated by the lack of work experience and development of competencies in design students, in turn, it is mentioned that the specific objectives are: To have a lack of methodologies that systematize the concept in organizations, to encourage students to participate actively in their training experiences as they will be key in the development of their skills and acquire new ones, and enable students to perform their jobs effectively.

The objectives were demonstrated and validated with the depth of the different theories of different authors on the subject in question, with data verified through samples, which would help to obtain definitions of the possible causes and the corroboration of this problem.

By means of a non-experimental qualitative research, in which no manipulation of variables was done, cross-sectional because it was taken in a time cut-off. It was shown that in the investigation, interviews were conducted with 3 administrators and 5 students of an Educational Institution, which were used for the collection and analysis of results in an effective way, thus obtaining the affirmation and opinion about what they knew and felt about their career studies, in addition to the fact that the administrators perceived similarities with the aforementioned problem. The results obtained from said research have made it possible to discover and analyze in more depth the data acquired for the proper development of information that in the end was favorable for the author of this study and in turn will serve as a predecessor for the next topics and / or work to be carried out.

Keywords: Labor Skills, professional, orientation, adaptation and digital platforms.

Capítulo I: El Problema

En la búsqueda de información se observaron diferentes métodos de recopilación y desarrollo para una adecuada adaptación del tema escogido, lo cual, permite una amplia visión a la investigación y lograr óptimos resultados al ejercer la carrera escogida en estos últimos años.

1.1. Planteamiento del Problema

En la actualidad se ha podido observar que existe una falta de experiencia laboral y a su vez un desarrollo de competencias laborales entre los estudiantes de las diferentes carreras de diseño por no haber obtenido la experiencia necesaria que comúnmente solicitan en los trabajos. Debido a la pandemia se han visto obligados a digitalizarse, utilizando las redes sociales, cómo medio de comunicación para formar parte de una organización nacional o extranjera trabajando de manera remota y así poder ganar experiencia y una buena remuneración.

Según Caldas y Soto (2020) comentan que las prácticas profesionales en ETB se vieron afectadas de alguna manera por la pandemia, resaltando así un cambio de vida en el entorno digital. A través de esta investigación se demostró que hay un reto de la humanidad para adaptarse viendo diferentes formas en relación a la tecnología, contando con las diferentes entidades que proporcionan grandes herramientas de comunicación y de adaptación.

Los beneficiarios en relación a las líneas de investigación de la TLS son los estudiantes de Institutos, Escuelas y/o Universidades de las carreras de:

- Diseño Gráfico
- Diseño Publicitario
- Dirección y Diseño Gráfico
- Dirección y Diseño Publicitario

Frente a la pandemia y esta ‘nueva normalidad’, en las empresas se evidencia un cambio radical respecto a vivir en un entorno digital. Cambiar de la presencialidad a la virtualidad es un reto en el cual el ser humano busca formas de adaptación ligadas a la tecnología, con la cual, los colaboradores de las entidades cuentan con grandes herramientas de comunicación permitiendo así adaptarse digitalmente y seguir trabajando desde casa. (Caldas & Soto 2020, p.23)

En los últimos años han crecido las ofertas laborales y enfocado a la educación superior, a su vez hay un incremento de desempleos y subempleos. El estudio se centró en mejorar la primera experiencia como profesional, tomando en cuenta características de los recién egresados, carrera profesional y la universidad en que estudió. De acuerdo a los datos de la Encuesta Nacional a Egresados Universitarios y Universidades (2014), se planteó un modelo para el estudio del desempleo profesional y un modelo de elección discreta sobre las condiciones de trabajo del primer empleo. En los resultados se encontró un esfuerzo académico, en distintos lugares, la calidad de la universidad y la carrera profesional elegida por el graduado como los principales factores determinantes para lograr una inserción laboral exitosa. (Torres 2019, p.2)

Se considera importante la sistematización de experiencias porque tiene tres propósitos que son: Primero: Tener una comprensión más a fondo sobre la realidad de la práctica con el propósito de mejorarlas. Permite conocer a fondo la realidad en la que se desenvuelve una práctica, permitiendo comprender cómo se produjo la relación entre conocimientos, que sucesos determinaron que la práctica fuera estipulada como buena o mala, si hay coherencia o no con los conceptos ya aprendidos. Segundo: Adquirir la experiencia para poder compartirla con otros que hayan tenido una vivencia laboral similar con el propósito de difundir las enseñanzas, lo que tiene como propósito extraer y/o aportar enseñanzas de la práctica o para la práctica con el fin de compartirlas y debatirlas para hacer

de esta algo trascendente o histórico. Tercero: Contribuir con aprendizajes teóricos que aporten a la creación de conocimientos teóricos adquiridos en la práctica. Tiene como propósito imponer nuevos conocimientos a partir de la experiencia cotidiana vivida en el trabajo de campo, confrontando los conocimientos ya adquiridos con los conocimientos nuevos con el fin de orientar el proceso de práctica y aprendizaje a una transformación de enseñar y no de aprender.

De acuerdo con estos 3 propósitos de sistematización según Sandoval todas tienen algo en común y es que no se necesita obtener resultados buenos o malos, aportar conocimiento o no, el propósito final de una sistematización de experiencias es lograr documentar y dar a entender el proceso por el cual se debe pasar para hacer una práctica bien sea en la vida laboral o en un trabajo investigativo. (Chacón 2018, p.12)

Vélez (2015) presenta referentes teóricos sobre la práctica preprofesional y/o pasantías y la vinculación. Su repercusión en lo académico se ha visto entre los jóvenes de 20 a 25 años y la importancia que tienen ellos en los procesos de vinculación que les permiten adquirir experiencias en el campo laboral, poder desarrollar criterios profesionales que les servirán en su futuro profesional. Presenta una propuesta de diseño alternativo para un óptimo desarrollo dentro de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con el objetivo de fortalecer los ejercicios de vinculación en lo que se refiere a las prácticas preprofesionales y/o pasantías dentro de la institución.

García (2021) refiere en su investigación sobre el Desempleo laboral y la propuesta de la comunicación online para posicionar a una plataforma de empleo digital dirigida a comunicadores egresados de las universidades de Lima durante la pandemia del Covid-19, sirve para mejorar la posición laboral de los egresados que salen de las universidades en búsqueda de oportunidades de trabajo. Se pretende determinar cómo enfrentan los comunicadores egresados de 22 a 30 años de las universidades de Lima el desempleo laboral

y las plataformas digitales durante la pandemia del Covid-19; y así potenciar sus capacidades profesionales y económicas.

Un estudio de mercado a través de un diseño mixto acerca de esta problemática, tomando como indicio a las últimas promociones de egresados en la carrera de Comunicaciones de las Universidades Privadas de Lima 2020; cuyas especialidades se distinguen en: Marketing, Publicidad, Relaciones Públicas, Periodismo, Comunicación Audiovisual y Diseño Gráfico; con la finalidad de buscar una opción de empleo para el beneficio de estos profesionales de distintas ramas de la Comunicación. En conclusión, se afirmó que, dentro de la comunicación, la pandemia ha hecho que la búsqueda de empleo se centralice a través de plataformas virtuales, puesto que en la actualidad, el joven busca empleo de manera virtual.

Durante la exploración, se observaron en diferentes investigaciones que el impacto digital ha influenciado en la sociedad a causa de la coyuntura del Covid - 19, debido a ello, los estudiantes se han visto obligados a adaptarse en esta nueva era digital que de acuerdo a este estudio se hace evidente que el Diseño Gráfico ha sido una disciplina que mediante herramientas y estrategias notables se posiciona desde el impacto digital que la pandemia ha representado, por lo cual se propone un espacio de reflexión sobre el lugar del diseño, su relevancia, capacidad creativa y propositiva, en lo que hace referencia al progreso de las competencias de usuarios que interactúan con las plataformas digitales. (Caldas & Soto 2020, p.5)

En el artículo “Diseño y crisis”, Gui Bonsiepe (2011), presenta algunas reflexiones que les hace analizar cómo es que el diseño no es nada ajeno al contexto en el que vivimos, es decir que, vivir una crisis, siempre nos hace dar una vuelta al pasado, saber cómo empiezan y el porqué de en donde estamos estos momentos, el diseño es indispensable, juntando la

tecnología con la vida cotidiana de una sociedad que les permite avanzar junto a diferentes contextos que se desarrollan a través del tiempo. (Ochoa 2021, p.20)

También se descubrió que el confinamiento ha convertido a Internet en el cordón umbilical que los une al mundo exterior. Los avances tecnológicos que borran fronteras han resultado ser enormes autopistas para atender la formación de millones de estudiantes en el mundo y la supervivencia de las empresas.

El objetivo de esta investigación es analizar la relación e interacción de la oferta y demanda laboral que se publican en las redes sociales, dirigidos a diseñadores gráficos y comunicadores visuales del Ecuador, proceso que parte desde su formación académica en las aulas. La metodología empleada se basó en el rastreo de comunidades virtuales. El objetivo principal fue el análisis de la magnitud del contenido y tipo de oferta. Los resultados obtenidos muestran que el mercado laboral se inclina a la búsqueda de profesionales independientes que puedan y sepan trabajar por proyecto o producto en un tiempo determinado. Una de las conclusiones más resaltantes en el estudio es que el sector del diseño gráfico debe adaptarse cada vez más hacia un nuevo entorno donde predominan relaciones profesionales poco convencionales, poniendo énfasis en el portafolio de servicios y en consolidarse como asesores integrales de la comunicación visual. (Loaiza & Posada 2020, p.31)

1.2. Preguntas de investigación

General:

- ¿Cómo afecta la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales a los estudiantes de diseño?

Específicas:

- ¿Cuál sería el factor que ocasiona la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales a los estudiantes de diseño?

- ¿Por qué es importante que los estudiantes de diseño cuenten con experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales?
- ¿En qué se benefician los estudiantes al tener experiencia laboral y contar con un buen desarrollo de competencias laborales?

1.3. Objetivos de Investigación

General:

- Analizar el impacto que genera la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias en los estudiantes de diseño.

Específicas:

- Contar con una falta de metodologías que sistematizan el concepto en las organizaciones.
- Fomentar que los estudiantes participen de manera activa en las experiencias de su formación ya que serán clave en el desarrollo de sus competencias existentes y adquirir otras nuevas.
- Permitir que los estudiantes se desempeñen en su trabajo de manera efectiva.

Capítulo II: Marco Teórico

En este capítulo se desarrollará a profundidad las diferentes teorías de distintos autores sobre el tema en cuestión, con datos comprobados mediante muestras, las cuales ayudarán a obtener definiciones de las posibles causas de este problema.

2.1. Mapa de Literatura

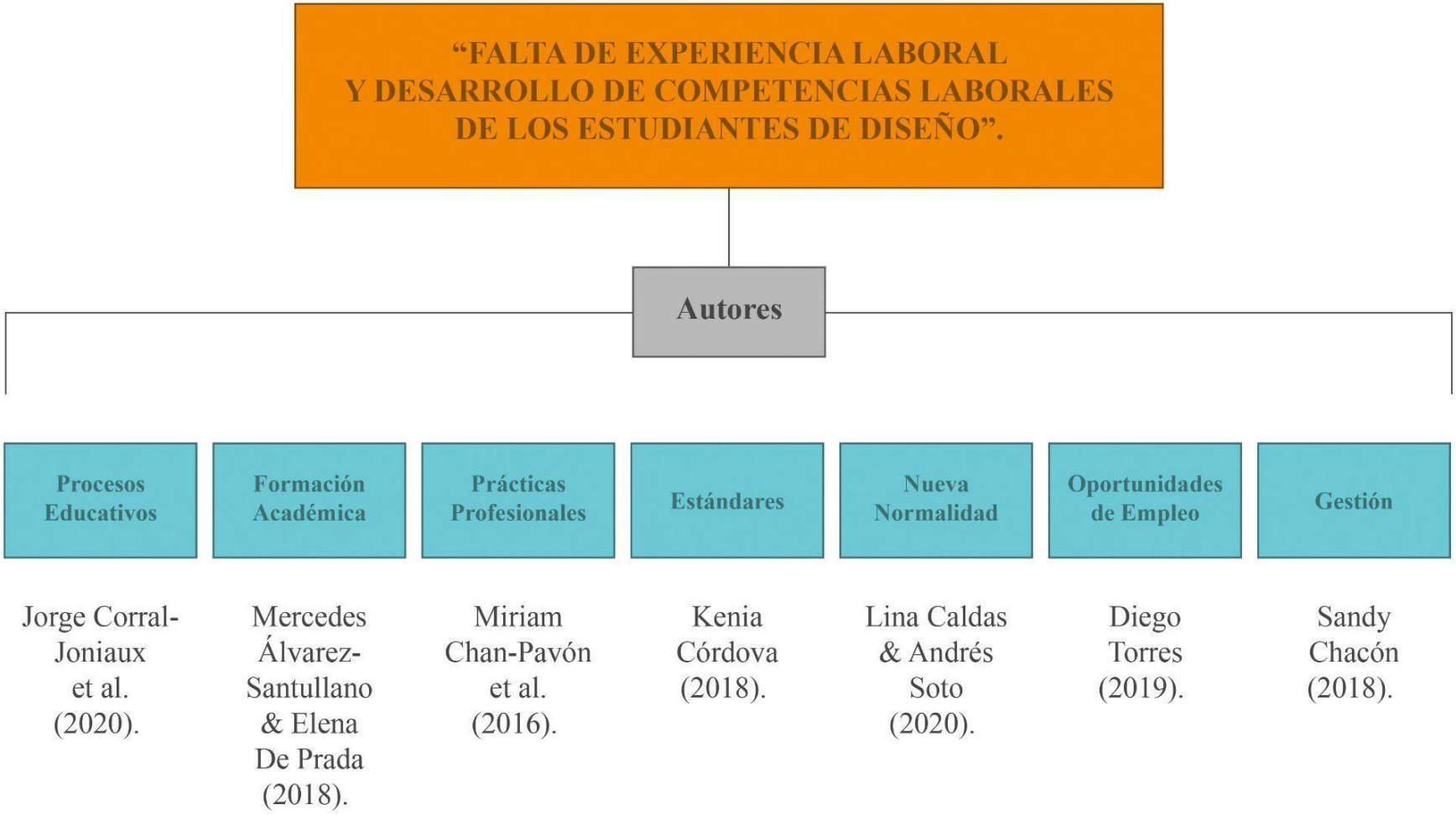


Figura 1: Mapa de literatura. Elaboración propia.



Figura 2: Mapa de literatura. Elaboración propia.



Figura 3: Mapa de literatura. Elaboración propia.

2.2. Antecedentes de Investigación

Corral-Joniaux, et al. (2020) analizaron que la competencia de innovación educativa constituían una cualidad que debía tener un docente para estructurar diferentes alternativas dirigidas a innovar, transformar, mejorar o crear nuevas estrategias o variantes que se emplearían para enseñar, aprender, educar y desarrollar la personalidad de los estudiantes, que aportarían en aumentar la calidad del proceso educativo, emplearon una muestra con 20 estudiantes de la carrera de Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros del séptimo semestre de la ULEAM. A través de un pre-experimento pedagógico según el enfoque cuantitativo mostraron: que se interpretaron procesos educativos, permitiendo que al profesional de la educación incorpore saberes de distinta naturaleza (saber, hacer, ser, estar y convivir) las que le permitirían innovar, cambiar, transformar y mejorar las diversas estrategias, que emplearían para la dirección del proceso educativo; también se realizó una muestra del diagnóstico de la educación pedagógica para una solución innovadora de la competencia. Finalmente se mostraron los resultados alcanzados en la implementación de la competencia de innovación educativa entre los estudiantes. Este vínculo posibilitará ver una propuesta de innovación para la mejora en la formación de los profesionales.

Mareque Álvarez-Santullano y De Prada Creo (2018) examinaron en qué medida existe una correspondencia entre la formación académica recibida por el alumnado y las exigencias del mercado laboral a través del análisis de las competencias desarrolladas en las prácticas externas, con especial atención a la creatividad, se utilizó una muestra de 274 estudiantes de los cursos 2013-14 y 2014-15 en la Facultad de Ciencias Empresariales y Turismo de la Universidad de Vigo. Mediante un estudio de tipo cuantitativo y descriptivo se presentaron: tablas desarrolladas por los alumnos y por los tutores en las empresas, información de los participantes por género y la observación del valor obtenido de los titulados. Este vínculo permitirá ver las capacidades y conocimientos adquiridos de sus

estudios, también para reforzar la adquisición de estos conocimientos, de las habilidades profesionales y sus actitudes.

Chan-Pavon et al. (2018) definieron que el objetivo de ese trabajo fue examinar en qué medida existía una correspondencia entre la formación académica recibida por el alumnado y las exigencias del mercado laboral a través del análisis de las competencias desarrolladas en las prácticas externas, con especial atención a la creatividad, emplearon una muestra de 74 estudiantes de la FIQ de las licenciaturas: Ingeniería Química Industrial, Ingeniería Industrial Logística y Química Industrial que se encontraban cursando el Módulo o Taller de Experiencia en el Trabajo. Con la ayuda de un informe descriptivo y explorativo se demostró que durante los estudios de las licenciaturas, los alumnos se prepararon con los conocimientos adecuados para desenvolverse en las empresas, ellos se sintieron satisfechos con las actividades correspondientes con el ambiente laboral y el trato de sus jefes inmediatos; por último resaltaron que se debió dar mayor propagación a las vacantes de las empresas y prestar mayor énfasis al proceso previo, en donde los compañeros que ya habían concluido con sus prácticas profesionales transmitieran su experiencia y conocimientos a los compañeros que aún no culminaron la carrera. Este vínculo posibilitará que los alumnos valoren la importancia de las prácticas profesionales en su formación profesional y las realicen motivados por aprender conocimientos del mundo laboral, el valor curricular y para adquirir experiencia profesional.

Córdova (2016) identificó el efecto del Diseño del Plan de Mejora y su implementación en el cumplimiento de los Estándares de Satisfacción del Modelo de Calidad para la Acreditación de Carreras Profesionales Universitarias de Ingeniería de la Facultad de Ingeniería de Sistemas de la UNCP, empleó una muestra de 25 docentes entre contratados y nombrados, aproximadamente 330 estudiantes y 3 administrativos; Facultad de Ingeniería

de Sistemas de la Universidad Nacional del Centro del Perú. Con el apoyo de una investigación aplicada y explicativa concluyó el cumplimiento en sus estándares según el Modelo de Calidad para la Acreditación de Carreras Profesionales Universitarias de Ingeniería como también la implementación del Plan de Mejora para la ejecución de los estándares de satisfacción utilizando la metodología de la mejora continua y acciones correctivas. Este vínculo permitirá observar el cumplimiento de los estándares de satisfacción que aplican para la aplicación de la metodología de la mejora continua y acciones correctivas de la Universidad.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

Respecto a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño García (2021) indicó que: En Perú, se ha incrementado rápidamente la transformación digital, con lo cual muchos comunicadores independientes buscan a través de medios digitales generar mayores fuentes de ingresos. ¿Pero qué ocurre con los egresados en la carrera de Comunicaciones?. Según el panorama, existen distintas dificultades por las que pasan como: una alta demanda laboral en el mercado peruano, lo que implica que estos jóvenes compitan contra personas de un nivel de estudios superiores; también se han visto dificultades para ejercer 14 prácticas profesionales ya que no son altamente reconocidas; falta de empleo debido a la poca experiencia laboral y un grupo pequeño de practicantes despedidos por empresas formales a causa de la reducción de personal.

Entre las características más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación García (2021) indicó las siguientes:

Moodboard: Desempleo Laboral, Plataforma Digital, Campaña, Comunicación Online, Freelance.

Importancia de una Campaña de Inserción Laboral: Referente a la investigación cuantitativa, el total de sus encuestados estimó importante realizar una campaña para la

inserción laboral en los jóvenes a través de una plataforma digital. El resultado constató también en la investigación cualitativa debido a que los especialistas estuvieron de acuerdo con el desarrollo de una campaña para motivar que los jóvenes sean más empleables.

Plataforma Digital: De los encuestados, el 96,8% pensaron que debería existir una plataforma digital para mejorar la situación del mercado laboral. También los especialistas comentaron estar de acuerdo en incluir una plataforma digital; pero el único detalle sería unificar el modelo.

Espacio Virtual - Generador de Ingresos: El total de los encuestados se sintió conforme en tener un espacio virtual donde pudiese generar ingresos de manera formal; este resultado, también se vio en el focus group, ya que 2 de los 66 especialistas comentaron que una plataforma digital debería tener un aspecto atractivo, que sea inclusiva para los jóvenes, que les de buenas propuestas y que no tenga una inclinación tradicional.

E-Learning: Un 81,8% de los encuestados consideró que las plataformas de servicio que brindan educación virtual son importantes, lo cual coincidió con la apreciación de uno de los especialistas, el cual indicó que años atrás los freelance ya utilizaban plataformas e-learning avanzadas y que cada día se va creciendo esta comunidad.

Esta investigación ha promovido la reinserción laboral en los jóvenes, debido a que la misma coyuntura se ha visto afectada por el Covid-19, concluyendo, que el perfil del joven egresado es el de buscar plataformas digitales de empleo que los ayuden a potenciar su desarrollo profesional. Se considera que es como una vitrina digital en donde exponen su portafolio y a la vez se prepara para futuros reclutamientos o puestos de trabajo. Las plataformas digitales son efectivas puesto que han cubierto gran espacio y potenciado las actividades de los jóvenes universitarios.

Referente a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño Rabanal et al. (2020) indicaron que: Los objetivos planteados

permitieron examinar el desenvolvimiento de competencias personales y sociales de los egresados universitarios, e identificaron los niveles de inserción laboral, acorde a los fundamentos teóricos que sustentaron en el estudio, también plantearon el desarrollo de competencias, que faciliten su integración al mercado laboral en adecuadas condiciones de empleabilidad.

Entre las características más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación Rabanal et al. (2020) indicaron las siguientes:

Moodboard: Competencias, profesionales, inserción laboral, empleabilidad, ocupabilidad.

Utilizaron el método científico de Bunge (2014) y las técnicas que emplearon fueron:

De gabinete: Revisión de la información correspondiente a competencias personales y sociales, inserción laboral, análisis de documentos de la Oficina de Grados y Títulos, sistematización de la información recogida en trabajo de campo. De igual manera, tabularon y calificaron la información estadística, que se recopiló del cuestionario, en el programa Microsoft Excel 2013, según las dimensiones de inserción laboral de los egresados de la muestra de estudio. Para el análisis de indicadores por dimensiones, utilizaron el software estadístico SPSS 23. Posteriormente, analizaron e interpretaron los resultados de la información procesada, siguiendo los parámetros estadísticos.

De campo: Realizaron el levantamiento de la información, a través de la técnica de la encuesta, y emplearon como instrumento el cuestionario para medir la inserción laboral de los egresados.

En esta investigación proporcionaron las herramientas adecuadas, que permitieron fortalecer las carencias actitudinales y motivacionales en los egresados, con el fin de que lograran insertarse de manera positiva en el mercado laboral, logrando desarrollar en estos, actitudes, comportamientos, competencias, uso de estrategias y toma de decisiones, que

orientarán el proceso consolidando la inserción laboral. También el proveer al estudiante una formación integral que tenga en cuenta las motivaciones tanto personales como sociales para contribuir con la formación y el perfil profesional del egresado acorde a las exigencias del mercado actual.

Respecto a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño Sepúlveda (2016) indicó que: En este artículo el análisis de la experiencia y trayectoria educativo-laboral de los estudiantes que cursaron esta modalidad formativa establecieron un tema de relevancia para la discusión de políticas educativas de mediano y largo plazo, toda vez que estas experiencias comunicaran sobre aspectos fundamentales de la definición de políticas y sobre los cuales estos fueron elaborados.

Considerando lo que ocurrió con los participantes y sus experiencias, durante y después de su paso por una experiencia formativa, fue una tendencia investigativa en el campo de la educación que fue muy fructífera para el análisis de la educación técnica en la región. Hasta ahora, existen solo aproximaciones fragmentadas en los países de Latinoamérica.

Entre las características más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación Sepúlveda (2016) indicó las siguientes:

Moodboard: Sistema educativo, aspiraciones, transición educación-trabajo.

En las encuestas se elaboró la modalidad científico humanista. En los resultados observó lo siguiente: el 70% ingresaron a una carrera de carácter universitario. Un 10% señalaron que su actividad principal fue trabajar, mientras que el 16% de ese grupo no estudió ni trabajó durante aquel año.

Por otro lado, el 42 % de los jóvenes de educación técnica profesional superaron la realización de una actividad laboral durante el primer año posterior a la finalización de la secundaria. Un poco más del 16% de los egresados realizaron sus prácticas profesionales en

alguna empresa o centro laboral. A pesar de eso, el 31% ingresaron inmediatamente a la educación superior.

En esta investigación se orientó a trabajar en la formación enfocada al desarrollo de capacidades personales para que entregue herramientas del crecimiento autónomo, también consideró otorgarle mayor peso al conocimiento tecnológico y el fortalecimiento de competencias transversales, concluyendo así con las transformaciones y exigencias cotidianas del mundo actual.

Referente a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño Luis Granda & Marcos Titusunta (2018) señalaron que: Este proyecto fomentó servicios de educación universales no sólo para los estudiantes de la carrera de diseño gráfico sino también para ayudar a que los docentes, puedan incentivarlos a accionar diversas técnicas apoyándose de las bases y fundamentos del diseño logrando así que despierten su creatividad, permitiéndoles al mismo tiempo estar más capacitados y listos para su desarrollo íntegro.

Entre las características más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación Granda Castillo & Titusunta Semper (2018) indicaron las siguientes:

Moodboard: Diseño Gráfico, Creatividad, Comunicación, Conocimientos, Guía Informativa.

El diseño de la investigación, se realizó a través de un método cualitativo, el cual se complementó con la encuesta a los estudiantes de los cursos de nivelación del ciclo CII 2017, mediante la encuesta se podrá analizar resultados y promover el desarrollo del proyecto. Se consideró que la muestra para este estudio sería no probabilística.

Se aplicó una metodología con enfoque cualitativo y deductivo, a través de herramientas como: la observación directa y entrevista.

En esta investigación la propuesta se basó en el diseño de una guía informativa donde el estudiante podría adquirir conocimientos básicos y fundamentales sobre el diseño gráfico y a la vez le permitiría desarrollar diversas habilidades al momento de realizar cualquier tipo de trabajo relacionado a la carrera.

Alusivo a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño Melissa Donoso (2018) indicó que: La importancia de la presente investigación estuvo sustentada en la búsqueda de alternativas para la orientación de un mejor emprendimiento laboral, logrando un conocimiento de las competencias a partir de oportunidades socioeconómicas que los jóvenes pudieran tener en los diversos escenarios laborales; de este modo se direccionaron a la gestión de un empoderamiento absoluto de actitudes concretas que sirvieran de impulso a los jóvenes para proyectar sus perspectivas de trabajo con la seguridad de manejar diversas competencias y capacidades que las unidades empleadoras demandan.

Entre las cualidades más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación Melissa Donoso (2018) señaló las siguientes:

Moodboard: Estrategias, jóvenes, competencias laborales, emprendimiento, desarrollo humano.

Este estudio fue del tipo descriptivo, con un diseño transaccional. Se recolectaron datos para entender la realidad de los estudiantes con respecto a poseer o no conocimiento sobre las estrategias de competencias laborales, así como el manejo de las mismas, igualmente se investigó el criterio personal de las autoridades de la institución respecto a este tema.

Esta investigación se enfocó en el emprendimiento como un aporte al desarrollo humano en los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Técnica Vida

Nueva y su objetivo estuvo centrado en proponer estrategias para el desarrollo de competencias laborales.

En este estudio se consideraron oportunidades de negocio, obtener recursos, y el uso de herramientas informáticas. A través de libros y páginas Web se investigaron las estrategias basadas en el desarrollo de competencias laborales que más se acoplan al plan de estudio, y el nivel de educación de los investigados, dando como resultado dos estrategias que lograron cumplir el objetivo principal del estudio: la capacitación y las pasantías.

Relacionado a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño Cristina González & Pilar Martínez (2016) señalaron que: Las formas para conseguir un empleo en el pasado son en el presente efímeras e inestables, generando un rompimiento con la forma en la que tradicionalmente los estudiantes se acercaban al mercado laboral. Si hasta hace poco tiempo los jóvenes con formación universitaria se incorporaban de manera casi natural y fluida al mercado de trabajo, en comparación a lo que ahora se ven inmersos en complejas y múltiples formas de transición a la vida activa.

Entre las propiedades más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación Cristina González & Pilar Martínez (2016) formularon las siguientes:

Moodboard: Educación Superior; empleo; orientación; inserción socio-laboral.

Método mixto o socio-crítico: Permitió triangular los datos obtenidos y disponer conclusiones más certeras que ayuden a la comprensión del proceso analizado y al establecimiento de prospectivas.

Diseño de investigación no experimental, exploratorio y transversal: Para el desarrollo de este estudio se trabajó, tipo encuesta o survey, mediante un cuestionario elaborado.

Durante la elaboración de esta investigación se destacaron actitudes y expectativas diferentes según la universidad, considerando presentar necesidades diferentes y realidades encontradas. Se corroboró que la vida es un proceso lleno de incertidumbre e inestabilidad socioeconómica, donde se combinan múltiples factores que condicionan y mediatizan los tres grandes vértices del triángulo formación-orientación-empleo, con independencia del país o universidad en la que se estudie.

En relación a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño Gerald Pugh & Armando Lozano-Rodríguez (2019) indicaron que: En Chile, muchas carreras técnicas de nivel superior fueron rediseñadas bajo el enfoque o basadas en competencias, lo que generó presiones sobre los modelos educativos, las estrategias pedagógicas, los sistemas de evaluación, entre otros, siendo necesario investigar cómo interactúan estos elementos para mejorar los resultados del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Entre las características más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación Gerald Pugh & Armando Lozano-Rodríguez (2019) señalaron las siguientes:

Moodboard: Competencia, competencia genérica, educación superior, formación técnica.

Estudio cualitativo de caso de tipo fenomenológico: se realizó un seguimiento durante tres años a ocho estudiantes de carreras técnicas de un centro de formación técnica que concentró una proporción relevante de la matrícula nacional en las diferentes regiones de Chile.

Enfoque metodológico: Consideraron la pregunta principal de investigación sobre cómo perciben los estudiantes de carreras técnicas su propio desarrollo de competencias genéricas al momento del egreso.

Este estudio aportó el poder lograr una mejor comprensión del proceso de adquisición y desarrollo de competencias genéricas en alumnos de educación superior y, en particular, de los estudiantes de carreras técnicas. En relación con la necesidad de disponer de definiciones claras y detalladas acerca de lo que se espera que un estudiante sea capaz de demostrar, para diferentes niveles de dominio de una competencia.

Respecto a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño Guicela Bernal & Erika Santander (2020) indicaron que: Los alumnos deben adaptarse a situaciones cambiantes e inciertas, aprender y adecuar nueva información para combinarla con el conocimiento técnico que tienen y detectar problemas en su entorno como oportunidades para responder con propuestas productivas viables. Este cambio de perspectiva, supone cambios significativos en el docente en su percepción y actitud hacia los estudiantes, cuya participación debe activarse para su propia formación técnica: Los estudiantes del siglo XXI deben ser exploradores y constructores activos de su propio conocimiento.

Entre las propiedades más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación Guicela Bernal & Erika Santander (2020) formularon las siguientes:

Moodboard: Competencias laborales, ABP, Bachillerato, Técnico.

El diseño de esta investigación cualitativo-descriptivo: se basó en el paradigma socio-crítico, en el cual el investigador promovió transformaciones sociales respecto a un problema identificado.

Los instrumentos y estrategias metodológicas aplicados fueron: un cuestionario aplicado a 36 estudiantes, un grupo focal que se llevó a cabo con 8 estudiantes, en el cual expresaron sus opiniones acerca de las actividades del aprendizaje desarrolladas en la asignatura: Aprender,

Emprender y Prosperar, la observación participante, que permitió a los investigadores asumir el rol de guías y facilitadores de las actividades de aprendizaje, explicando e instruyendo de manera virtual acerca del proceso del ABP.

En esta investigación se aplicó la metodología del ABP, en donde se observó la totalidad de los estudiantes que cambiaron de actitud, demostraron tener interés, ganas de aprender y esto generó confianza en ellos mismos. Fue así que lograron desarrollar cuatro emprendimientos, que demostraron que no les faltan capacidades sino que fue necesario introducir estrategias didácticas activas, diferentes a la tradicional, permitiendo la posibilidad de investigar, escribir, preparar presentaciones orales, debatir, entre otras actividades realizadas durante todo el proceso de ejecución para obtener efectivos resultados.

En relación a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño Paula Cifuentes (2017) indicó que: Es necesario que el alumnado de la titulación aprenda a redactar correctamente en su lengua materna y sea capaz de realizar revisiones ortotipográficas y de estilo. Asimismo, un encuestado señaló que el alumnado debería conocer la existencia de normas de calidad, guías de estilo y listas de comprobación que les permitan entregar un trabajo de máxima calidad.

Entre las características más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación Paula Cifuentes (2017) señaló las siguientes:

Moodboard: Competencias; traducción; interpretación; profesional; mercado de trabajo.

Estudios empíricos: Conocer la opinión de traductores e intérpretes profesionales con el fin de mejorar la formación de competencias y, especialmente, la formación de competencias en el ámbito profesional desde la universidad y adecuarla a las exigencias del mercado de trabajo.

Se ha adoptado la metodología del estudio pionero de Martínez Castejón (2014) y se ha consultado a los distintos grupos de interés implicados: alumnado egresado, profesorado de la titulación, empleadores y profesionales del mundo de la traducción y la interpretación.

Este estudio aportó el propósito de averiguar la opinión del alumnado, el profesorado y el sector profesional sobre las competencias que debe adquirir el estudiantado para ejercer de traductor o intérprete de forma satisfactoria en la sociedad actual.

Respecto a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño Guicela Bernal & Erika Santander (2020) indicaron que: Los alumnos deben adaptarse a situaciones cambiantes e inciertas, aprender y adecuar nueva información para combinarla con el conocimiento técnico que tienen y detectar problemas en su entorno como oportunidades para responder con propuestas productivas viables. Este cambio de perspectiva, supone cambios significativos en el docente en su percepción y actitud hacia los estudiantes, cuya participación debe activarse para su propia formación técnica: Los estudiantes del siglo XXI deben ser exploradores y constructores activos de su propio conocimiento.

Entre las propiedades más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación Guicela Bernal & Erika Santander (2020) formularon las siguientes:

Moodboard: Competencias laborales, ABP, Bachillerato, Técnico.

El diseño de esta investigación cualitativo-descriptivo: se basó en el paradigma socio-crítico, en el cual el investigador promovió transformaciones sociales respecto a un problema identificado.

Los instrumentos y estrategias metodológicas aplicados fueron: un cuestionario aplicado a 36 estudiantes, un grupo focal que se llevó a cabo con 8 estudiantes, en el cual expresaron sus

opiniones acerca de las actividades del aprendizaje desarrolladas en la asignatura: Aprender, Emprender y Prosperar, la observación participante, que permitió a los investigadores asumir el rol de guías y facilitadores de las actividades de aprendizaje, explicando e instruyendo de manera virtual acerca del proceso del ABP.

En esta investigación se aplicó la metodología del ABP, en donde se observó la totalidad de los estudiantes que cambiaron de actitud, demostraron tener interés, ganas de aprender y esto generó confianza en ellos mismos. Fue así que lograron desarrollar cuatro emprendimientos, que demostraron que no les faltan capacidades sino que fue necesario introducir estrategias didácticas activas, diferentes a la tradicional, permitiendo la posibilidad de investigar, escribir, preparar presentaciones orales, debatir, entre otras actividades realizadas durante todo el proceso de ejecución para obtener efectivos resultados.

Respecto a la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales de los estudiantes de diseño Alma Domínguez et al. (2017) indicaron que: El terminar una carrera profesional no asegura que el egresado obtenga un empleo o no. Desafortunadamente la situación que vive el país y el mundo actualmente no da una garantía de lograr empleo para todos los recién egresados. Además el área laboral exige un sin fin de características como resolver problemas, trabajar bajo presión y sobre todo pensar de manera crítica, pero ¿de qué manera se logran esas cualidades?, únicamente con la práctica que la experiencia laboral desarrolla, pero si no se da la oportunidad, entonces el camino hacia lo laboral está muy distante.

Entre las características más importantes de la variable de estudio que evidencian la razón de ser de la investigación de Alma Domínguez et al. (2017) indicaron las siguientes:

Moodboard: Egresados, Oportunidades, Educación, BSC.

Se llevó a cabo un análisis en base a la estructura del Balanced Scorecard (BSC) que monitorea todos los elementos importantes, desde la mejora continua y las alianzas, hasta el

trabajo en equipo y la escala global, ello permitirá que las empresas o instituciones alcancen la excelencia, en este proyecto se utilizó para el fortalecimiento de la Facultad, para así identificar las áreas de oportunidad en donde se puede mejorar.

En esta investigación afirmaron que una de las bases importantes que todo alumno debe de tener es la práctica, ya que ello fortalece sus conocimientos y amplía las ganas de investigar y proponer.

Capítulo III: Metodología

Se consideró realizar una investigación cualitativa ya que es un método para recoger y evaluar datos no estandarizados. Generalmente, en la gran mayoría de los casos se utiliza una muestra pequeña y no representativa con el fin de obtener una percepción más profunda de sus perspectivas de resolución y de su voluntad.

Se realizaron entrevistas individuales a profundidad a un grupo de administrativos y alumnos de una entidad educativa. También se utilizaron unas herramientas de medición para elaborar las nubes de palabras y mapa de oraciones de ambos grupos entrevistados.

Esta investigación permitió una recolección transparente de datos a la vez realista y práctica. En vez de utilizar sólo números, este método reveló el trasfondo de las decisiones, el comportamiento o los motivos de nuestros grupos objetivos para esta investigación. También se reveló información que no se pensaba encontrar.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

Un aspecto clave de la investigación fue la selección de los estudiantes, con base en los criterios de significancia mencionados anteriormente, quienes durante los años transcurridos de su carrera, compartieron compartieron sus vivencias e impresiones en las carreras que decidieron estudiar. Con la ayuda del personal administrativo también se pudo obtener información en base al tema de investigación.

Ambos públicos seleccionados fueron entrevistados con el fin de investigar en torno a sus concepciones acerca las competencias laborales en general y sobre las competencias genéricas en particular; además de identificar las percepciones acerca de sus niveles de dominio de cada competencia genérica seleccionadas por la Entidad Educativa, desde el momento de su ingreso.

En las entrevistas se realizaron preguntas relacionadas con:

- Datos personales
- Estrategias de enseñanza
- Competencias laborales
- Metodología de enseñanza
- Competencia docente
- Opinión personal sobre realizar prácticas pre profesionales

3.2. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación, se efectuó mediante un método cualitativo, participaron 3 administrativos y 5 estudiantes de la Entidad Educativa, mediante entrevistas, las cuales se utilizaron para la recopilación y el análisis de resultados de una manera eficaz. Se consideró que con el método utilizado se enfatizó en la obtención de percepciones y/o experiencias subjetivas de todos los participantes. También se desarrolló con ciertos pasos a seguir para un adecuado orden, redacción y entendimiento para el lector de la presente investigación.

Se eligió realizar esta investigación cualitativa no experimental porque no se hizo manipulación de variables y a su vez fue transversal ya que se utilizó para observar y analizar un momento exacto de la investigación que fue la de abarcar diversos grupos o muestras de estudio, fue tomada en un corte de tiempo.

3.3. Operacionalización de Variables

La medición que se realizó fue mediante un proceso de entrevistas para poder profundizar sobre el tema de la investigación en mención.

Primero se seleccionó al personal administrativo y a los alumnos participantes para este experimento, luego de haberle explicado a los participantes en qué consistía, ellos decidieron participar de manera voluntaria. Se programaron las fechas para las entrevistas individuales, las cuales serían grabadas y archivadas.

Se procedió a grabar el audio de cada una de las entrevistas en un formato mp4 y posteriormente archivadas en una carpeta de manera confidencial.

Los resultados de las entrevistas fueron netamente para fines académicos y sus respuestas solo se iban a utilizar para el desarrollo de esta investigación.

3.4. Consentimiento Informado

Para el Consentimiento Informado se siguió un protocolo, el cual consistía en informar a las personas que iban a ser entrevistadas para realizar un estudio cualitativo sobre el proyecto de investigación y solicitarles su consentimiento, si ellos aceptaban se fijaría una fecha y horario con cada uno para concretar las entrevistas que iban a ser grabadas en un formato mp4. Las entrevistas serían netamente para fines académicos y sus respuestas solo se iban a utilizar para esta investigación.

La participación de los entrevistados sería completamente voluntaria, en caso de que el entrevistado tuviera alguna consulta sobre la investigación, podía informarla con total libertad. También se les informó que su identidad sería tratada de manera anónima, es decir, sus datos entregados serían netamente confidenciales como nombres, entidad educativa en donde trabajan y/o estudian. Esos datos no estarían al alcance del público.

Los entrevistados al escuchar las indicaciones aceptaron participar y dieron su consentimiento. Por ende, se inició con el estudio y con las personas de la muestra como parte de esta investigación.

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

El proceso de recolección y Análisis de Datos se hicieron mediante un instrumento de medición acertada en las cual se procedieron a realizar preguntas que estuvieron enfocadas en medir la situación de los alumnos versus a la preparación que tienen cuando ya salen al ámbito laboral y en el caso de los administrativos sirvió para ver cómo perciben a la Entidad Educativa en donde trabajan.

Como se explicó líneas arriba, el diseño de la investigación se efectuó mediante un método cualitativo en el que participaron 3 administrativos y 5 estudiantes de una Entidad Educativa, mediante entrevistas en las cuales se logró profundizar sobre cada respuesta a las preguntas que se realizaron a los participantes, las cuales se utilizaron para la recopilación y el análisis de resultados de una manera eficaz lo cual fue de gran beneficio para los hallazgos encontrados y poder realizar las recomendaciones necesarias.

La recolección de información se realizó a través de un instrumento de medición orientado a identificar cuestiones relacionadas con:

- Datos personales

• Estrategias de enseñanza

• Competencias laborales

• Metodología de enseñanza

• Competencia docente

• Opinión personal sobre realizar prácticas pre profesionales

Lo cual permitió profundizar más en la investigación y para hacer las preguntas correspondientes a los participantes del experimento. Además, esto permitió recoger información testimonial haciendo un profundo énfasis en las emociones de cada uno de los participantes para posteriormente poder obtener las conclusiones y realizar las recomendaciones necesarias.

El instrumento de investigación utilizado fue: Guías de entrevistas para ambos públicos seleccionados: Administrativos y alumnos de una Entidad Educativa.

El tenor a la hora de iniciar la entrevista para los entrevistados fue:

Buenas tardes, gracias por haber aceptado participar de manera voluntaria en esta entrevista que tiene como objetivo conocer más a profundidad sobre el siguiente tema: “Falta de Experiencia Laboral y Desarrollo de Competencias Laborales de los Estudiantes de Diseño”.

Y el tenor a la hora de finalizar la entrevista para los entrevistados fue:

No hay más preguntas que hacer, así que agradezco su participación y el tiempo que me ha brindado para poder realizar esta pequeña entrevista. Muchas gracias y hasta luego.

Las preguntas realizadas a los Administrativos de la Entidad Educativa fueron:

1. Edad / Cargo.
2. Con respecto a la Entidad Educativa en donde labora, ¿Considera que incentivan las competencias laborales mediante estrategias de enseñanza innovadoras?
3. ¿En la actualidad, qué lineamientos generales posee su Entidad Educativa en el ámbito educativo para promover el manejo de las competencias laborales?
4. Considera que con ellos logra propiciar las aspiraciones profesionales de sus estudiantes.
5. ¿Considera que en su Entidad Educativa hay una correcta preparación de sus estudiantes para este mercado laboral tan competitivo, teniendo en cuenta que cada año hay una actualización de la malla curricular?
6. ¿Cree que la metodología que se emplea en su Entidad Educativa fomenta estrategias para comprobar el aprendizaje y las habilidades competentes de sus estudiantes frente a sus experiencias laborales?
7. ¿En su opinión ustedes utilizan alguna metodología innovadora para que sus estudiantes destaquen entre su competencia directa, (estudiantes de otras entidades educativas)?
8. En esta coyuntura, ¿Considera que el aprendizaje de manera remota ha afectado con la educación de sus estudiantes frente a sus competencias laborales? ¿Por qué?
9. ¿Considera que dentro de las carreras que estudian los alumnos se les prepara para conseguir un trabajo al egresar?
10. ¿Considera que la inserción laboral de los egresados de la Entidad Educativa donde trabaja es óptima? ¿Por qué?

Preguntas realizadas a los Alumnos de la Entidad Educativa:

1. Edad - Carrera - Estudia y/o trabaja.
2. ¿Cree que son correctas las estrategias de enseñanza que utilizan en su Entidad Educativa dentro de su plan curricular?
3. ¿Considera que posee las competencias laborales necesarias para propiciar aspiraciones profesionales?
4. ¿Considera que está preparado con respecto a las competencias laborales para poder desempeñar su rol como diseñador de manera apropiada, teniendo en cuenta que cada año salen nuevas promociones?
5. ¿Considera que la metodología de su Entidad Educativa fomenta el trabajo de habilidades y conocimientos para el desarrollo de competencias laborales?
6. ¿De acuerdo a su punto de vista, considera que los docentes de su Entidad Educativa tienen la suficiente preparación para fomentar en sus clases experiencias prácticas que ayuden al desarrollo de competencias laborales?
7. ¿Considera importante recibir conocimientos específicos que eviten la falta de experiencia laboral?
8. ¿En la situación actual ¿Cree que los jóvenes que recién inician la carrera podrían tener una ventaja, ya que la evolución de ella les puede abrir otras oportunidades de rubros que no se habían visto o conocido anteriormente?
9. En este último año, ¿Cuáles son los perfiles laborales que has visto que solicitan con mayor frecuencia en las redes sociales?
10. Habiendo visto estos cambios en los requerimientos solicitados por las empresas, ¿Qué papel juega la tecnología en las funciones de un Diseñador?

11. ¿Ha recibido hasta el momento educación sobre cómo construir su CV o presentarse a una entrevista de trabajo?
12. ¿Qué tan fácil cree que es para un egresado de diseño conseguir trabajo? ¿Por qué?
13. ¿En su Entidad Educativa le fomentan a realizar prácticas pre - profesionales?
14. ¿Le gustaría realizar prácticas pre - profesionales? ¿Por qué?

Capítulo IV: Resultados

Este capítulo tiene como objetivo exponer y describir los datos obtenidos en esta investigación.

Se pudieron encontrar diferentes hallazgos, datos, información y estadísticas obtenidas a partir de las actividades que se realizaron con las herramientas seleccionadas, que en este caso fueron recursos originales como las nubes de palabras, las cuales permiten mostrar ideas y conceptos en forma de mosaico. Estas nubes de palabras son consideradas gran recurso que sirve para presentar una serie de palabras de forma gráfica con distintos colores y tamaños en función de la relevancia de una palabra, la que destaque más.

A nivel visual, son consideradas como un formato muy efectivo, porque llaman mucho la atención. A nivel práctico, son un método bastante diferente y atractivo para representar palabras o conceptos a modo de resumen de un texto destacando las palabras más repetidas en todo los instrumentos utilizados, en este caso las entrevistas. Otro de los recursos utilizados fue la elaboración de un mapa mental que es un diagrama empleado para representar ideas, palabras, tareas y conceptos unidos, los cuales representan radialmente alrededor de una palabra clave o también llamada idea central que ayuda a estructurar toda la información colocada. Es considerada una herramienta bastante creativa y lógica que permite tomar notas y expresar ideas de una manera atractiva.

4.1. Análisis de Resultados



Figura 4: Nube de palabras. Elaboración propia.



Figura 5: Nube de palabras. Elaboración propia.

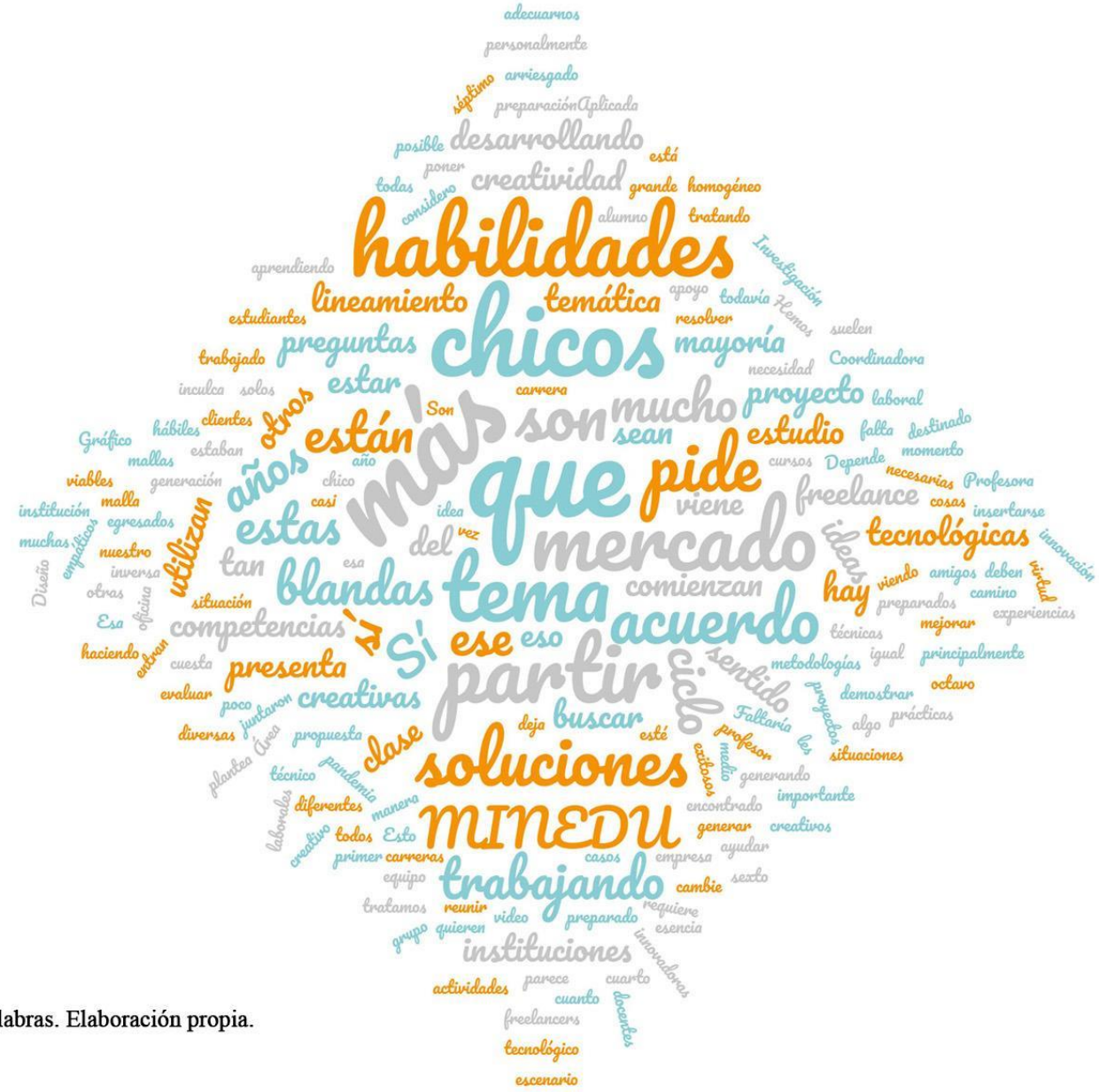


Figura 6: Nube de palabras. Elaboración propia.



Figura 7: Nube de palabras. Elaboración propia.



Figura 8: Nube de palabras. Elaboración propia.



Figura 10: Nube de palabras. Elaboración propia.



Figura 9: Nube de palabras. Elaboración propia.



Figura 11: Nube de palabras. Elaboración propia.



Figura 12: Nube de palabras. Elaboración propia.



Figura 13: Nube de palabras. Elaboración propia.



Figura 14: Nube de palabras. Elaboración propia.



Figura 15: Mapa de oraciones. Elaboración propia.

4.2. Discusión de Resultados

La falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales a los estudiantes de diseño afecta porque es un tema de preparación por parte de los alumnos porque son ellos los que comentaron que la entidad educativa solo les enseñan las herramientas, dicen que tienen lo básico pero necesitan prepararse de manera independiente.

Sería bueno que la Entidad Educativa solicite un feedback a los alumnos para ver cómo pueden aportar.

Si bien les enseñan las habilidades blandas que no en todos lados lo hacen pero como que falta que deberían hacer el curso para querer hacerlo. Por ejemplo en el tema de las prácticas que no sean un requisito sino que sea como incentivarlos para que hagan sus prácticas.

Con respecto al factor que ocasiona la falta de experiencia laboral y el desarrollo de competencias laborales a los estudiantes de diseño, se identificó que fue la poca información que dicha Entidad Educativa les indicó a los estudiantes, en sus estudios de carrera, no todos ellos han llegado a sentir que estén preparados adecuadamente para salir a obtener esa experiencia laboral por ende también para un mejor desarrollo profesional.

La importancia de que los estudiantes cuenten con experiencia laboral y desarrollo de competencias laborales es muy importante para su inicio de desarrollo profesional. Lo pueden lograr haciendo prácticas pre profesionales y profesionales, o también conocidas como modalidades formativas laborales, son actividades que se ponen en funcionamiento para que un estudiante o un graduado gane experiencia mucho antes de lograr un empleo formal. También se sabe que de acuerdo a la normativa nacional existen hasta seis formatos de prácticas: la pasantía, el aprendizaje, la capacitación laboral juvenil, la actualización para reinserción laboral (enfocado a personas entre 45 a 65 años), las prácticas pre profesionales y

las profesionales. Se puede destacar que las dos últimas son las más usadas ya que se parecen entre sí, pero a su vez disponen de diferencias bastante marcadas.

Se puede remarcar que existen diversos beneficios y derechos de las prácticas profesionales y pre profesionales. Las que más destacan entre los practicantes pre profesionales son que tienen derecho a una jornada no mayor de 36 horas a la semana o seis horas diarias, media subvención por cada 6 meses de servicios, 15 días de descansos subvencionados siempre que se cumpla con la jornada máxima de 30 horas, seguro de salud pagado por la empresa contratante, tener las herramientas correspondientes para el buen desempeño de sus funciones y a que se ejecute un plan de aprendizaje; y las que más destacan en los practicantes profesionales son que tienen derecho a una jornada máxima de 48 horas, tienen acceso a una subvención que no puede ser menor a la remuneración mínima vital, siempre que se cumpla con la jornada máxima de 48 horas.

"Finalmente cabe resaltar que para ingresar al campo laboral, los estudiantes y/o jóvenes profesionales deben poner a prueba su aprendizaje teórico y práctico durante un rango de tiempo y a través de tareas específicas dentro del sector al que han postulado. Las prácticas pre profesionales son bastante importantes en el inicio de una carrera profesional ya que brindan la oportunidad de poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en sus Entidades Educativas, les permite desarrollar una estrecha relación directa y laborar junto con profesionales de mayor experiencia laboral y que tienen un desarrollo profesional en las organizaciones.

Los estudiantes definitivamente se benefician al tener experiencia laboral y contar con un buen desarrollo de competencias laborales ya que aprenden más, ganan experiencia y más puntos a la hora de elaborar su carta de presentación, es decir, su currículum.

Durante las entrevistas, captó la atención una de las respuestas que dió un entrevistado en el que indicó que actualmente más pesa que ellos tengan contactos a que tengan un buen

currículum y lamentablemente es algo que se ha comprobado mediante encuestas encontradas en internet en el que se dice que una gran parte de estudiantes y/o profesionales al tener un ‘contacto útil’ pesa más que tener un buen currículum, no es suficiente que tengan competencias, capacidades y habilidades requeridas.

Pero a pesar de eso los entrevistados coincidieron que de manera personal es importante que ganen experiencia ya que así pueden poner en práctica todos los conocimientos que la Entidad Educativa Educativa realiza para formarlos en su carrera profesional.

El objetivo general de esta investigación fue analizar el impacto que genera la falta de experiencia laboral y desarrollo de competencias en los estudiantes de diseño.

Durante el desarrollo de la investigación en las entrevistas se analizó la información adquirida para generar una información adecuada, acorde y que coincidan al problema elegido, pero también se vio que hay situaciones por las cuales se han visto obligados a buscar por otros lugares.

Entre los objetivos específicos que se encontraron en esta investigación fueron que las metodologías contaban con una falta para lograr sistematizar el concepto en las organizaciones.

En parte sí hay una metodología que la Entidad Educativa ofrece, pero no hay una exhaustiva, ni otras que podrían favorecer de cierta manera a los estudiantes para ampliar sus conocimientos y/o experiencias u optar por otro camino que podría ser de mucha ayuda para ellos.

Fomentar que los estudiantes participen de manera activa en las experiencias de su formación ya que serán clave en el desarrollo de sus competencias existentes y adquirir otras nuevas.

No hay una profunda fomentación de parte de la Entidad Educativa para que los estudiantes puedan participar y que les podría servir para su desarrollo profesional y/o personal que para ellos serían un plus al momento de que entren al mundo laboral, también de que la Entidad Educativa podría ser más reconocida por los logros obtenidos de sus estudiantes.

Permitir que los estudiantes se desempeñen en su trabajo de manera efectiva.

En las entrevistas coincidieron que es importante actualizarse con las novedades de las carreras y/o herramientas utilizadas en ellas, ya que así podrían poner en práctica todos los conocimientos con los que la Entidad Educativa debería formarlos en su carrera profesional.

Con el método cualitativo fue una forma de abordar eficazmente, ya que se permitió entender y comprender el problema, además de que se encontró con una nueva información que no se ha visto con anterioridad y que fue de gran ayuda al desarrollar y completar el informe, ya que eran puntos de vista de los participantes hacia el problema y hacia la Entidad Educativa.

4.3. Recomendaciones

Los resultados de la presente investigación aportan a lograr una mejor comprensión de cuáles son las razones de la: “La Falta de Experiencia Laboral y Desarrollo de Competencias Laborales de los Estudiantes de Diseño” y que próximamente se abrirán brechas a nuevos conocimientos para las futuras investigaciones.

Se consideró que al estar viviendo ya casi dos años de pandemia a muchas personas las sacó de su zona de confort, impactó en la salud de las personas, a algunas las volvió introvertidas a otras extrovertidas, por ello se recomienda investigar sobre el desarrollo de competencias en la virtualidad o adquirir experiencia en la virtualidad, manejo de las presentaciones a la hora de presentar un producto ya que al ser casi todo remoto, es ideal que

la comunicación de manera virtual sea bastante dinámica y proactiva para lograr transmitir las ideas a un profesor, compañero, cliente, etc.

Si bien es cierto la Entidad Educativa aplica la metodología, temas de herramientas, habilidades blandas pero podrían insertar un tipo de curso o coaching especial para que no solamente sepan utilizar las herramientas sino también desarrollarse de manera personal. No solo es tener buenos profesores que te guíen y realizar proyectos, también es importante que los estudiantes deban sentirse seguros de lo que son, es algo que tiene que ir de la mano con lo que la institución les enseña.

Se abren nuevas brechas de conocimientos para futuras investigaciones sobre el desarrollo de competencias en virtualidad, debería de investigarse si es que esta falta de experiencia laboral con la virtualidad se acentúo, se hizo más grave o ya no hay, debería investigarse cómo hacer manejo de presentaciones de productos.

Se debería hacer un análisis cuantitativo para medir la falta de experiencia ya que permitiría realizar estudios más completos con resultados mucho más significativos y entendibles para el público dirigido o para el lector en general, a su vez se podría generar una eficaz investigación para las futuras generaciones.

Se recomienda por otra parte una exhaustiva investigación sobre si se destaca la falta de experiencia laboral con la virtualidad, ya que en los resultados obtenidos se destaca mucho sobre ese punto y que se podría utilizar para un tema de informe a desarrollar.

Referencias

Alfonso, O. (2020). Retos En Tiempos De Pandemia. “Sena Escucha A Los Sectores”. I Semestre De 2020. Sistema Nacional De Formación Para El Trabajo.

Álvarez, R. (2021). Análisis de noticias falsas generadas y transmitidas a partir de los avances tecnológicos digitales desde una perspectiva de diseño gráfico durante la fase inicial de la pandemia de covid-19.

Aparcana, F. (2017). La depresión y el rendimiento académico en los estudiantes de la Carrera de Gestión y Negocios del Instituto Superior Sistema Informativo y Soporte Estudiantil (SISE), sede SJL, 2016.

Balmaceda, M., Villar, A., & Cascón, A. (2019). La tecnología y su relación con el diseño desde la mirada de estudiantes que eligen la carrera de Diseño Gráfico en la UNSJ.

Bernal, G. (2020). Desarrollo De Competencias Laborales Mediante Aprendizaje Basado En Proyectos, Con Estudiantes De 3er Año De Bachillerato Técnico, Especialidad Producciones Agropecuarias (Unidad Educativa “El Tambo”).

Caldas, L., & Soto, A. (2020). La Transformación Digital y el Diseño como aporte sustancial a la Interfaz Intuitiva en tiempos de Pandemia.

Cifuentes, P. (2017). Las diez competencias fundamentales para la empleabilidad según egresados, profesorado y profesionales de la traducción y la interpretación.

Córdova, K. (2016). Diseño Del Plan De Mejora Para El Cumplimiento De Los Estándares De Satisfacción Del Modelo De Calidad Para La Acreditación De Carreras Profesionales Universitarias De Ingeniería Caso: Facultad De Ingeniería De Sistemas De La Universidad Nacional Del Centro Del Perú.

Corral-Joniaux, J., Moya-Joniaux, C., & Betancourt, L. (2020). Propuesta de la competencia de innovación de procesos educativos: una vía para la formación de profesionales creativos y emprendedores.

Chacón, S. (2018). Sistematización de prácticas: Análisis de la gestión del Diseño Gráfico. En la empresa Yanbal de Colombia S.A.S.

Chan-Pavon, M., et al. (2018). Contribución de las Prácticas Profesionales en la formación de los Estudiantes de la Facultad de Ingeniería Química de la Universidad Autónoma de Yucatán (México).

Domínguez, A., et al. (2017). Investigación sobre las oportunidades de empleo para los profesionistas recién egresados utilizando BSC.

Donoso, M. (2018). Estrategias Para El Desarrollo De Competencias Laborales De Emprendimiento Como Aporte Al Desarrollo Humano De Jóvenes. Caso: Estudiantes De Segundo De Bachillerato, Unidad Educativa Técnica Vida Nueva De La Jornada Nocturna Durante El Período 2016-2017.

Fandos, M. (2003). Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Garcia, J. (2021). Desempleo Laboral y la propuesta de la comunicación online para posicionar a una plataforma de empleo digital dirigida a comunicadores egresados de las universidades de Lima durante la pandemia del Covid-19.

González, C., & Martínez, P. (2016). Expectativas de futuro laboral del universitario de hoy: un estudio internacional.

Granda, L., & Titusunta, M. (2018). Ausencia De Conocimientos Básicos Y Fundamentos Del Diseño En Los Estudiantes Del Curso De Nivelación De La Carrera De Diseño Gráfico.

Loaiza, S., & Posada, J. (2020). La oferta profesional para diseñadores gráficos en Facebook acorde a sus competencias académicas.

Mareque, M., & De Prada, E. (2018). Evaluación de las competencias profesionales a través de las prácticas externas: incidencia de la creatividad.

Ochoa, M. (2021). Recopilación, Análisis Y Documentación De La Gestión En La Práctica Profesional Del Diseño Gráfico, Cambios Y Adaptaciones A Raíz Del Covid-19 Para La Elaboración De Una Nueva Metodología De Trabajo.

Pugh, Gerald., & Lozano-Rodríguez, A. (2019). El Desarrollo De Competencias Genéricas En La Educación Técnica De Nivel Superior: Un Estudio De Caso.

Rabanal, R., et al. (2020). Desarrollo de competencias personales y sociales para la inserción laboral de egresados universitarios.

Rodríguez, K., et al. (2020). El e-commerce y las Mipymes en tiempos de Covid-19.

Sepúlveda, L. (2016). Trayectorias Educativo-Laborales De Jóvenes Estudiantes De Educación Técnica En Chile: ¿Tiene Sentido Un Sistema De Formación Para El Trabajo En La Educación Secundaria?

Tinitana, L. (2020). Las Tecnologías de Información y de la Comunicación, y el impacto que generan en el aprendizaje del Diseño Gráfico.

Torres, D. (2019). La inserción laboral de los recién egresados universitarios en el Perú.

Vélez, M. (2015). Prácticas Preprofesionales Y/O Pasantías Y Vinculación Con La Sociedad En La Unidad Académica De Ciencias De La Ingeniería Y Aplicadas De La Universidad Técnica De Cotopaxi Período Académico 2014-2015. Diseño De Un Sistema Alternativo.

Weller, J. (2020). La pandemia del COVID-19 y su efecto en las tendencias de los mercados laborales.