

Applying active methodologies with Canvas Studio to enhance learning in the Virtual University

Raúl Armando Martínez Saucedo¹, Irma Cristina Pineda Aguilar², Reinaldo Josué Espino Reyes³

^{1,2,3}Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC, Honduras, raul.sauceda@unitec.edu.hn, irma.pineda@unitec.edu.hn, reyjosue_spino@unitec.edu.

Abstract – *Through the design of activities aligned with active methodologies to promote challenging learning, research, creativity, and greater student engagement in their learning experience, the innovation and creativity project using Canvas Studio emerged. This project aimed to innovate assessment methods in courses. A mixed-methods approach was employed, allowing for the triangulation of quantitative and qualitative data through a sequential explanatory design. This approach sought strengthen assessment activities and counteract the high student dropout rate in the online modality between 2022 and 2024, focusing on 40 courses that lacked updated and innovative and creative activities. Quantitative results of this process showed that 40% of the assessments in 41 existing courses were updated, and the project was piloted in 29 courses with the participation of 3,058 students. Furthermore, a pilot program was conducted on two entirely new courses, with 100% of assessments using this approach. This involved 349 students, and the qualitative results showed improved teacher competencies, such as effective communication, guidance, and leadership development. Students also demonstrated enhanced skills in teamwork, problem-solving, critical thinking, and organization. The study concludes that implementing this educational innovation through Canvas Studio enabled teachers to foster active participation, interaction, and communication within the course, leading to collaborative work and, consequently, a higher success rate and lower student dropout rates.*

Keywords – *Student dropout, virtual education, Canvas, innovation.*

Aplicando metodologías activas con Canvas Studio para potenciar el aprendizaje en la Universidad Virtual

Raúl Armando Martínez Saucedo¹, Irma Cristina Pineda Aguilar², Reinaldo Josué Espino Reyes³

^{1,2,3}Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC, Honduras, raul.sauceda@unitec.edu.hn, irma.pineda@unitec.edu.hn, reyjosue_spino@unitec.edu.

Resumen – A través del diseño de actividades, afines a las metodologías activas para promover un aprendizaje retador, la investigación, la creatividad y un mayor protagonismo de los estudiantes en su experiencia de aprendizaje, surge el proyecto de innovación y creatividad con Canvas Studio, por medio del cual se propone innovar las formas de evaluación en los cursos. Abordándose un enfoque mixto que permitió la triangulación de datos cuantitativos y cualitativos a través de un diseño explicativo secuencial, para el fortalecimiento de las actividades de evaluación y contrarrestar la alta deserción estudiantil en la modalidad virtual entre 2022 al 2024 a partir de 40 cursos que no presentaban actualización y desarrollo de actividades innovadoras y creativas. Como resultados cuantitativos de este proceso, se actualizó el 40 % de las evaluaciones en 41 cursos vigentes y se pilotó en 29 cursos con la participación de 3,058 estudiantes; además, se hizo un piloto en 2 cursos completamente nuevos y con el 100 % de evaluaciones bajo este enfoque con la participación de 349 estudiantes y, como resultados cualitativos, el fortalecimiento de las competencias de los docentes, como comunicación efectiva, direccionamiento y desarrollo de liderazgo, y en el estudiante, trabajo en equipo, resolución de problemas, pensamiento crítico y organización. Se concluye que la aplicación de esta innovación educativa a través de Canvas Studio permitió al docente fomentar la participación, interacción y comunicación activa en el curso, logrando el trabajo colaborativo y en el estudiante un mayor porcentaje de éxito y una menor deserción estudiantil.

Palabras clave – Deserción estudiantil, educación virtual, Canvas, innovación.

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, nuevos paradigmas y modelos se han incorporado a las aulas universitarias. Podemos afirmar que se han diversificado las formas de enseñar con nuevas metodologías innovadoras, que se han incorporado a los espacios de aprendizaje, aunque no de manera generalizada. Uno de los elementos que han promovido estos cambios de paradigma han sido las nuevas tecnologías [1].

En los entornos virtuales se ha evidenciado una constante evolución, por lo que ha sido necesario el fortalecimiento de métodos de enseñanza, donde las metodologías activas y participativas han cobrado una especial relevancia, permitiendo reconducir y orientar los procesos formativos a través de la reflexión y la conciencia crítica del estudiante. Este tipo de metodologías han de ser bien aplicadas y puestas

en práctica, ya que deben estructurarse a partir de planteamientos sólidos que incidan en variables que generen un aprendizaje significativo [2].

Además, la enseñanza en entornos virtuales ha requerido de enfoques y metodologías que promuevan el aprendizaje activo, interacción y métodos de evaluación para el aprendizaje. Como en cualquier entorno formativo, la clave está en el diseño y puesta en práctica de las estrategias didácticas, en la evaluación, en el aprendizaje individual y colaborativo de los estudiantes y en la calidad del material de estudio y recursos [3]. Durante los últimos 5 años, las actividades de evaluación en los cursos virtuales evidenciaron un patrón constante en cada trimestre, el mismo no estaba siendo atractivo para las nuevas generaciones y propiciaba el plagio en actividades de aprendizaje, desencadenante para la deserción estudiantil, que es una situación a la que se enfrenta un estudiante cuando aspira y no logra concluir su proyecto educativo [4].

Ante esta problemática, identificada en la Dirección Académica de Universidad Virtual de la Universidad Tecnológica Centroamericana (UNITEC), surge el objetivo de proponer un enfoque basado en resultados, utilizando herramientas de cambio dinámico y periódico para mejorar las evaluaciones, la experiencia de aprendizaje, definiendo mecanismos que permitan la actualización, innovación, investigación y creatividad para desincentivar el fraude [5], [6].

A través del diseño de actividades afines a las metodologías activas para promover un aprendizaje retador, investigación, creatividad y un mayor protagonismo de los estudiantes en su experiencia de aprendizaje, surge el proyecto de innovación y creatividad con Canvas Studio, por medio del cual se propone innovar las formas de evaluación en los cursos. Las plataformas se constituyen en espacios que aportan amplias posibilidades, ya que incorporan soluciones diversas, permiten la integración de contenidos, integran sistemas de evaluación y herramientas para la comunicación y la realización de actividades grupales. Son, sin duda, el contexto ideal para el desarrollo de la educación digital y su implantación es un proceso imparable [7].

Los procesos de formación en espacios virtuales integran dos áreas del conocimiento humano: la educación y la informática. La educación aporta al proceso las teorías del aprendizaje y la informática soporta el medio que sirve de apoyo a la acción conjunto de enseñar-aprender en la relación comunicativa de doble vía, docente-medio, virtual-estudiante. [8]

II. MÉTODOS

Se abordó un enfoque mixto que permitió la triangulación de datos cuantitativos y cualitativos a través de un diseño explicativo secuencial para el fortalecimiento de las actividades de evaluación y para contrarrestar la alta deserción estudiantil en la modalidad virtual entre 2022 al 2024 a partir de 40 cursos, que no presentaban actualización y desarrollo de actividades innovadoras y creativas. El enfoque es la orientación metodológica de la investigación; la estrategia general en el proceso de configurar (abordar, plantear, construir y solucionar) el problema científico.[9],[10].

A. Análisis del problema para el fortalecimiento de las actividades de aprendizaje

Como primera etapa, se procedió a la elaboración de un grupo focal con el involucramiento y análisis de Dirección Académica, Jefatura Académica, Jefatura de Operaciones Académicas y Diseño Instruccional de Universidad Virtual de UNITEC, para determinar acciones y propuestas correctivas relacionadas a la actualización y creación de nuevas actividades de aprendizaje.

Liderados por un moderador, se expusieron casos reales de estudiantes que cometieron plagio, análisis del diseño de cursos, incidencias encontradas por parte del equipo de Soporte Técnico y se presentaron datos estadísticos de deserción estudiantil. Además, se evaluó el desempeño académico de los docentes de clases introductorias donde se produce la mayor cantidad de deserción estudiantil [11].

B. Identificación de las integraciones en Canvas

Canvas proporciona integraciones opcionales con una variedad de terceros proveedores (ver figura 1).



Fig. 1 Integración en Canvas.
Fuente: elaboración propia

Studio es una de las herramientas que forma parte del LMS Canvas que fortalece el aprendizaje a través de la

participación tanto de docentes como de estudiantes en el aula virtual. Luego de identificar la herramienta de integración que nos permite fortalecer las actividades de evaluación en los cursos virtuales, procedimos a identificar los elementos de Canvas Studio como herramienta de apoyo en el proceso pedagógico y tecnológico del fortalecimiento de las actividades de evaluación (ver figura 2).



Fig. 2 Herramientas de Canvas Studio.
Fuente: elaboración propia.

C. Identificación de cursos para actualización

Se seleccionaron las clases con mayor impacto de estudiantes matriculados por período en la introducción universitaria, y clases con componente intermedio, donde el estudiante adquiere las competencias trascendentales para su vida profesional.

Considerando los siguientes elementos:

1. 41 cursos para actualizar.
2. Tiempos de entrega según porcentaje de cambios por curso: dos trimestres.
3. Tiempos de los docentes para entregar su retroalimentación: dos semanas por trimestre.
4. Tiempos del diseñador instruccional para readecuar las actividades en la plataforma: dos trimestres.
5. La contratación de pedagogos en la gestión de redacción de contenidos de cada curso, para garantizar la calidad de estos.

D. Presencia docente

El desarrollo de internet y sus servicios eficientes para la comunicación e interacción posibilitan el aprendizaje colaborativo en red y sirven cada vez más de soporte al proceso docente de carácter presencial.

Actualmente el aprendizaje activo requiere un mayor análisis de las partes involucradas: estudiante y docente; sin embargo, se suele enfocar objetivos de aprendizaje en el estudiante, olvidando el desarrollo de competencias docentes [12].

Se desarrolló el plan de trabajo con el equipo docente:

1. Una reunión general con docentes para la explicación del proyecto, lineamientos y asignaciones. Se fijó el programa, objetivos y actividades a desarrollar, las instrucciones fueron directas y se facilitó el diseño y organización.
2. Desarrollo de 2 reuniones por curso al inicio del trimestre para brindar los lineamientos, construcción e

identificación de las actividades, según el tema, la semana y los recursos de la clase. Cada reunión tenía, máximo, 2 horas de duración con el equipo docente por cada clase seleccionada.

3. Actualización de actividades por parte de los docentes con tiempos de entrega por semana.

Posteriormente, se implementó en los *blueprints* de pregrado, realizando los ajustes necesarios por curso en las distintas actividades de la figura 3.

Finalmente, se llevó a cabo un piloto con los docentes y estudiantes para verificar la efectividad del proyecto en el segundo trimestre del 2024.

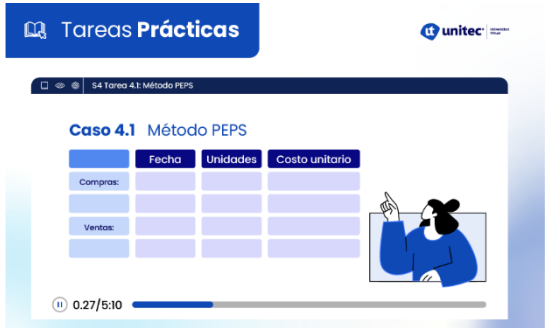


Fig. 3 Actividades desarrolladas en *blueprints*
Fuente: elaboración propia.

E. Desarrollo e instrucciones hacia el estudiante

Se diseñó un recurso tutorial mediante la grabación audiovisual de instrucciones a utilizar para dar a conocer el uso adecuado y el procedimiento para resolver ejercicios en Canvas Studio. Las instrucciones incluían elementos introductorios sobre cómo realizar grabaciones de pantalla desde la cámara web a través de la herramienta Canvas Studio.

Para solicitudes de presentación de actividades a través de un video, se presentaron dos rutas para ingresar a la herramienta Canvas Studio: una es haciendo clic en la opción que se encuentra en el menú lateral izquierdo de la plataforma y la otra es entrando en la actividad donde se debe realizar una grabación de pantalla o utilizar la cámara web.

Al ingresar a la actividad, el estudiante observaba la opción “Grabar”, en la cual se presentaban las opciones “Captura de pantalla” y “Captura de cámara web”. Una vez iniciada la grabación, el estudiante, teniendo listo el contenido que quería compartir en pantalla, mostraba la cámara web y micrófono habilitados para poder iniciar. En la última etapa, se procedió a cargar el video en la actividad o asignación que correspondía.

III. RESULTADOS

A. Incorporación de metodologías activas en los cursos virtuales

El proyecto consistió en el diseño de actividades afines a las metodologías activas para promover un aprendizaje

retador, la investigación, la creatividad y un mayor protagonismo de los estudiantes en su experiencia de aprendizaje. A través de este proyecto, se innovó en las formas de evaluación en los cursos, mediante:

- a. La adecuación de las actividades de aprendizaje.
- b. La integración de nuevos tipos de actividades de aprendizaje y herramientas digitales, que son parte de Canvas y que están a disposición del estudiante.

A través de la adecuación de actividades de aprendizaje, integrando elementos de aprendizaje retador y herramientas digitales, que son parte de Canvas, se planteó mejorar la experiencia del estudiante potenciando el uso de la plataforma de Canvas. Se elaboraron los tipos de actividades para aplicar en Canvas Studio y que están a disposición de los estudiantes como lo muestra la tabla 1.

TABLA 1:
INCORPORACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS EN LOS CURSOS

Actividad	Integración
Foro	El estudiante debe realizar su participación a través de un video o un audio.
Organizador gráfico	El estudiante debe presentar y explicar su organizador gráfico a través de un video.
Resolución de caso con audio	El estudiante debe presentar las preguntas que se le presentan a través de un audio.
Resolución de caso	El estudiante identifica las ideas principales del caso y las presenta a través de un organizador gráfico, posteriormente da respuesta a las preguntas de forma escrita.
Ensayo	Además de presentar el ensayo de forma escrita, el estudiante debe grabar un audio con sus reflexiones acerca del mismo.
Entrevista	El estudiante desarrolla una entrevista y la graba a través de un video.
Investigación	El estudiante desarrolla aplicando la estructura metodológica.
Resolución de ejercicios	El estudiante desarrolla y explica el ejercicio a través de un video.
Presentación del proyecto	El estudiante expone su proyecto a través de una videoconferencia.
Mi experiencia en el curso (esta actividad aplica solo a los cursos que no tienen proyecto)	El estudiante debe responder a las preguntas que se le realizan sobre el curso, mediante un video.

Fuente: elaboración propia.

Se actualizaron cada una de las plantillas de los cursos involucrados, estructurando guías de aprendizaje genéricas, puntajes y se incorporaron nuevas actividades en cada uno de los cursos. Se creó un archivo nombrado “Lineamientos de actividades para los docentes”, el cual fue colocado en el aula virtual en la sección de módulos, con el fin de que el docente, antes de comenzar las semanas donde continúan las nuevas actividades, conociera las instrucciones que debía colocar en la sección de anuncios.

Se incorporaron instrucciones detalladas por clase para socializar a todo el equipo docente, como lo muestra la tabla 2.

TABLA 2
INSTRUCCIONES PLANTILLA DE MODIFICACIÓN

Semana	Actividad
Semana 1	Semana 1: Foro de presentación y expectativas.
Semana 4	Semana 4: Foro 4.1 “Análisis de caso” (en este foro, el estudiante debe realizar su aporte principal con un video y el aporte al compañero por escrito; para esta actividad, se sugiere que el docente haga una retroalimentación, ya sea con un video o audio).
Semana 6	Semana 6: Tarea 6.1 “Resolución de caso con audio” (es importante que el docente sugiera al estudiante revisar el módulo de Ayudas Canvas para realizar esta actividad).
Semana 8	Semana 8: Tarea 8.1 “Entrevista” (la grabación de la entrevista puede ser ejecutada por uno o varios integrantes del equipo).
Semana 10	Semana 10: Presentación del proyecto (videoconferencia).

Fuente: elaboración propia.

Como resultado de este proceso, se actualizó el 40 % de las evaluaciones en 41 cursos vigentes y se pilotó en 29 cursos con la participación de 3,058 estudiantes y 30 docentes. Además, se hizo un piloto en 2 cursos completamente nuevos y con el 100 % de evaluaciones bajo este enfoque, con la participación de 349 estudiantes; este impacto, en las actualizaciones de actividades, fomentó el aprendizaje colaborativo en un 59 % de clases con componente intermedio y un 39 % de componente avanzado.

A partir de 2023, se diseñaron 22 nuevos cursos con el 100 % de evaluaciones bajo este enfoque, actualmente se estableció este proceso en la actualización de todos los cursos a nivel nacional.

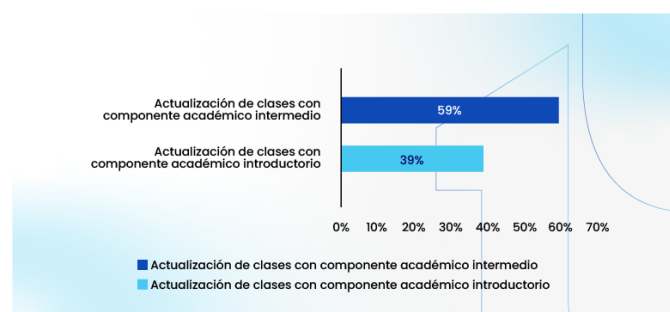


Fig. 4 Actualización de clases con componente académico intermedio e introductorio.

Fuente: elaboración propia.

Al fomentar la participación y fortalecer las habilidades de síntesis y expresión mediante la realización de tareas y actividades interactivas, se logró un mayor involucramiento, motivación y participación de los estudiantes de la modalidad virtual, logrando una menor

deserción estudiantil, como se muestra en la figura 5: deserción neta en el año 2024.

Este dato de la deserción estudiantil es una reportería institucional del departamento de Inteligencia y Análisis de Negocios, donde se muestra una disminución de la deserción estudiantil del 25 % al 14 %, en el comparativo de los años 2022 al 2024.

Es posible entender la participación como la intervención individual capaz de decidir responsablemente sobre nosotros mismos y sobre todo aquello que nos atañe. A ello se puede sumar la participación colectiva o grupal conformada a partir de las aportaciones individuales a las que hacemos referencia [13].



Fig. 5 Deserción comparativa: análisis deserción estudiantil versus crecimiento poblacional.

Fuente: elaboración propia

IV. DISCUSIÓN

El uso de Canvas Studio permitió fortalecer las competencias de 30 docentes involucrados en el proceso, lo que representa el 15 % de la población docente, impactando sobre el 35 % de la población estudiantil de Universidad Virtual, fomentando la participación, comunicación activa en el contenido del curso mediante comentarios y videos interactivos, creación de nuevos espacios de aprendizaje a través del direccionamiento de los estudiantes a los puntos clave o momentos de énfasis en el uso de video.

Esto refiere que lo que todos los profesores necesitamos es un conocimiento profesional de la docencia y así, el circuito práctica-teoría-práctica por el que se construye el conocimiento didáctico se repite en ciclos sucesivos que deberán traer como resultado el crecimiento progresivo del conocimiento sobre la realidad y la enseñanza [14].

Esto se corroboró a través de las evaluaciones cualitativas al equipo docente involucrado, obteniendo mejores resultados con un promedio del 95 % a través de la herramienta de evaluación docente proporcionada por Desarrollo Docente e

Innovación Educativa de UNITEC.

Concebimos al profesor como un profesional reflexivo, artífice de su propio desarrollo, que, incluso sin certeza, intuye sus características personales, sus habilidades sociales y docentes, sus puntos fuertes y sus debilidades, trabaja a diario para ofrecer la mejor versión de sí mismo en favor de la comunidad educativa y se encuentra dispuesto a revisar su actuación, a cambiar su estrategia y a modificar sus previsiones iniciales en todo momento [15].

En el caso del estudiante, se lograron fortalecer los conocimientos básicos de los protocolos de comunicación a través del acceso al contenido multimedia del curso en las plataformas y dispositivos móviles, logrando mejorar la capacidad para interpretar, construir y analizar métodos de casos y aprendizaje colaborativo. La comunicación, en el proceso docente-educativo, trasciende la participación de estudiantes y docentes como emisores y receptores y a la dirección del flujo de información que comparten como contenidos de la enseñanza [16].

Las habilidades interpersonales están relacionadas con la capacidad para comprender, comunicar y trabajar correctamente con individuos y grupos por medio del desarrollo de relaciones efectivas. Éstas también se conocen como habilidades humanas, personales y blandas. Mientras interactuamos con otros utilizamos nuestras habilidades interpersonales [17].

Los estudiantes desarrollaron y fortalecieron habilidades blandas a través de la generación de oportunidades para realizar defensas de ideas o posturas relacionadas con la temática en estudio.

Para fortalecer las habilidades blandas, se requiere de un aprendizaje innovador, donde es necesario aplicar la creatividad, interacción y fortalecimiento docente. Entre las competencias más importantes y, a su vez, demandadas por el contexto social, empresarial y académico, encontramos diferentes clasificaciones, como: comunicación, pensamiento crítico, liderazgo, empatía, trabajo en equipo, paciencia, persuasión, motivación, cooperación, asertividad, flexibilidad, manejo de crisis, entre otras. Asimismo, se resalta que, aunque algunos autores no consideran la resiliencia y la inteligencia emocional como *soft skills*, es importante tenerlas en cuenta [18].

Todo esto se corroboró al realizar una encuesta a estudiantes en las clases donde se aplicó Canvas Studio, se solicitaron las competencias que se fortalecieron mediante el aprendizaje del curso virtual. De una muestra de 1,334 estudiantes, distribuidas en 24 materias de estudio, se obtuvieron las competencias descritas en la figura 6: competencias desarrolladas en clases virtuales con metodologías activas a través de Canvas Studio.



Fig. 6 Competencias desarrolladas en clases virtuales.
Fuente: elaboración propia.

V. CONCLUSIONES

La aplicación de esta innovación educativa a través de Canvas Studio permitió al docente fomentar la participación, interacción y comunicación activa en el curso, identificar y dirigir a los estudiantes en puntos clave a través de elementos multimedia e identificar el nivel de comprensión de procedimientos y desarrollo de ejercicios. Al estudiante, le permitió desarrollar habilidades técnicas y blandas a través de la plataforma y dispositivos móviles.

Por medio de las actividades de evaluación, se fortaleció la presencia docente, para lo cual es fundamental crear experiencias de aprendizaje retadoras e innovadoras, pues este es uno de los recursos más importantes que puede tener un estudiante. La ejecución de un aprendizaje pertinente con capacidad para generar motivación y compromiso, en entornos virtuales puede realizarse a través de la presencia social, la cual consiste en la interacción y participación con el estudiante. Todo esto se obtuvo a través de las actividades desarrolladas, comprometiendo al docente y al estudiante en una comunicación constante, interactiva, dinámica y enriquecedora.

Es necesario generar espacios abiertos de comunicación y aula invertida, entre más interactuamos con el estudiante, mayores resultados positivos podremos obtener. El trabajo colaborativo fortalece el aprendizaje, permite un mayor porcentaje de éxito y una menor deserción estudiantil. La participación y colaboración del estudiante fomenta el liderazgo y empatía hacia sus compañeros.

AGRADECIMIENTO

A todo el equipo académico, diseño instruccional y de operaciones académicas de Universidad Virtual de Universidad Tecnológica Centroamericana (UNITEC) por su constante apoyo y crecimiento profesional invaluable para el desarrollo de la educación.

REFERENCIAS

- [1] N. del Pino-Brunet, L. Domínguez de la Rosa, S. Escobar, M. Á. Gómez, A. Macías, M. Millán-Franco, M. del C. Rodríguez and M. Ruiz, *Las metodologías activas y el uso de las TICs: propuestas didácticas*. Madrid: Dykinson, 2021.
- [2] H. Morente Oria, F. T. González and A. S. Sánchez, *Metodologías activas en la práctica de la educación física*. Madrid: Ediciones Morata, S. L., 2021.
- [3] G. Bautista, F. Borges and A. Forés, *Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje*. Madrid: Narcea, 2006.
- [4] A. Corena, A. Mena and J. V. Ortiz, *La deserción estudiantil en la educación superior*. Bogotá: Editorial Universidad Autónoma de Colombia, 2016.
- [5] H. B. Ocampo, “La evaluación del aprendizaje en la universidad, aportes de la educación virtual a los modelos clásicos,” En *Memorias Universidad 2008*, La Habana: Editorial Universitaria, 2010.
- [6] V. d. C. Quijada Monroy, *Aprendizaje virtual*. México, D.F.: Editorial Digital UNID, 2014.
- [7] C. Caceres, N. Esteban-Sánchez, M. del C. Gálvez and B. Rivas, *Aplicaciones de las plataformas de enseñanza virtual a la educación superior*. Madrid: Dykinson, 2021.
- [8] J. R. Capacho, *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales - TIC*, Barranquilla: Ecoe Editoriales y Universidad del Norte, 2011.
- [9] A. Ortiz Ocaña, *Enfoques y métodos de investigación en las ciencias sociales y humanas*. Bogotá: Ediciones de la U, 2015.
- [10] R. Hernández-Sampieri and C. P. Mendoza Torres, *Metodología de la Investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Interamericana, 2023.
- [11] G. Real, A. Mora, M. Sánchez, S. Daza and D. Zúñiga, *Estrategias y metodologías de enseñanza para el aprendizaje activo en la Educación Superior*. Texas: Tecnocientífica Americana, 2021.
- [12] N. Vialart Vidal, “Programa Educativo para el empleo de los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje dirigido a los docentes de enfermería”, *Educación Médica Superior*, enero 2018.
- [13] D. L. Santos, *La participación educativa, un reto posible en los estudiantes de sociología en Villa Clara*. Cuba: Editorial Feijóo, 2019.
- [14] M. A. Zabalza, *Competencias docentes del profesorado universitario: calidad y desarrollo profesional*. España: Narcea Ediciones, 2016.
- [15] V. Gonzalo, L. Pumares, P. Sánchez and P. Sánchez Delgado, *Desarrollo profesional de docentes y educadores*. Madrid: Los libros de la Catarata, 2012.
- [16] E. Borroto, A. Vicedo, E. Cires, and G. Bernaza, *La comunicación en el proceso enseñanza-aprendizaje*. La Habana: Editorial Universitaria, 2014.
- [17] R. Lussier and C. Achua, *Liderazgo: teoría, aplicación y desarrollo de habilidades*. México: Cengage Learning, 2016.
- [18] L. M. Moreno, M. B. Silva, C. C. Hidrobo, D. Rincón, G. Fuentes and Y. Quintero, *Formación en Habilidades Blandas en instituciones de educación superior: reflexiones educativas, sociales y políticas*. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios, 2021.