

Universidad del Zulia - Facultad de Humanidades y Educación
Centro de Documentación e Investigación Pedagógica

Revista Especializada en Educación

ISSN 1315-4079 - Depósito legal pp 199402ZU41



Encuentro Educativo

Vol. 28

N° 2

Julio - Diciembre

2 0 2 1

Maracaibo - Venezuela

Encuentro Educativo

ISSN 1315-4079 ~ Depósito legal pp 199402ZU41

Vol. 28 (2) julio -diciembre 2021: 64-83

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8169998>

Perfil profesional de un egresado universitario basado en competencias en la era de la virtualidad

Anna María Tridente Rincón

Distrito Escolar de Benton. Wisconsin-Estados Unidos

amtr2606@gmail.com

Resumen

Un adecuado diseño curricular se traduce en el éxito o fracaso laboral de un individuo, de allí la importancia de un estudio actualizado sobre las cualidades y desempeños básicos que todo egresado universitario debe poseer antes de ingresar al campo de trabajo y además, les serán de gran utilidad para desenvolverse en la actual sociedad de la información y el conocimiento. La presente investigación tuvo como objetivo indagar las competencias tecnológicas, técnicas, participativas y comunicativas que un egresado universitario debe poseer en la era de la virtualidad, para poderse enfrentar con éxito el campo laboral de su elección. Entre los aportes teóricos para abordar el trabajo se consideraron los de Basurto et al. (2020); Sandí y Sanz (2018); Fonseca y Gamboa (2017); Argudín (2015); Alles (2015), entre otros. La investigación se enmarca en un diseño documental con un nivel descriptivo, mediante la búsqueda, análisis, interpretación y caracterización de información obtenida de diferentes fuentes impresas y digitales. El estudio condujo a la selección de una serie de competencias básicas necesarias para un desempeño laboral eficiente, exitoso y productivo en los tiempos actuales de distanciamiento social y virtualidad. Estos resultados pueden ser aplicados a diferentes áreas del conocimiento, como educación, ingeniería, matemática, ciencias sociales; asimismo pueden ser relevantes para cualquier institución universitaria que desee desarrollar, profundizar y proyectar las capacidades de sus egresados.

Palabras clave: Perfil profesional; diseño curricular; egresado universitario; competencias profesionales.

Recibido: 11-11-2021 ~ Aceptado: 13-12-2021

Professional profile of a competency-based university graduate in the era of virtuality

Abstract

An adequate curricular design translates into the success or failure of an individual, hence the importance of an updated study on the qualities and basic performances that all university graduates must possess before entering the field of work which, in addition, will also be very useful to function in the current information and knowledge society. The objective of this research was to investigate the technical, technological, participatory and communicative competences that a university graduate must possess in the era of virtuality in order to allow individuals to successfully face the labor field of their choice. Among the theoretical contributions to address this investigation, are those of Basurto et al. (2020); Sandí and Sanz (2018); Fonseca and Gamboa (2017); Argudín (2015); Alles (2015), among others. The research is framed in a documentary design with a descriptive level, through the search, analysis, interpretation and characterization of information obtained from different printed and digital sources. The study led to the selection of a series of competencies necessary for efficient, successful, and productive work performance in today's times of social distancing and virtuality. These results can be applied to different areas of knowledge, such as education, engineering, mathematics, social sciences. Likewise, they can be relevant for any university institution that wishes to develop, deepen, and project the capacities of its graduates.

Keywords: Professional profile; curricular design; university graduate; professional skills.

Introducción

La importancia de la educación universitaria basada en competencias radica en la necesidad de desarrollar capacidades y aptitudes ventajosas en sus egresados que les ayuden no sólo a aplicar estas habilidades en su entorno laboral, sino que también les sean útiles en su día a día como parte activa de la sociedad donde se desenvuelve; sobre todo, en los tiempos actuales de distanciamiento y virtualidad. En este aspecto, la instrucción académica

debe adaptar el desarrollo de estas competencias tomando en cuenta que vivimos en la llamada *sociedad de la información y el conocimiento* y que es ella la que dirige la economía mundial y ha redireccionado el uso de los recursos de la economía a un capital humano que maneja las tecnologías (Argudín, 2015).

Todo diseño curricular debe ser flexible al cambio y, al mismo tiempo, deber ser revisado y rediseñado con cierta frecuencia de manera que las

necesidades del entorno social y laboral estén incluidas en las competencias que deben desarrollarse en los estudiantes de las instituciones de educación universitaria. Su estructura debe incluir lo que se debe enseñar y lo que se debe aprender; también debe incluir las maneras en las que los alumnos demostrarán ese conocimiento o saber.

La influencia y alcance de la globalización es otro aspecto a considerar en un diseño curricular. La globalización se entiende como un proceso con trascendencia mundial en los aspectos económicos, políticos y sociales de las diferentes naciones y que, a su vez, ha permitido que las diferencias entre esas naciones se hayan equiparado gracias a la simplificación de las comunicaciones (Deutsche Welle, 2021). Su influencia a nivel internacional también ha impactado el campo laboral y, por consiguiente, el conjunto de habilidades mínimas requeridas que anteriormente se pensaban necesarias.

Con este nuevo impacto global en el ambiente de trabajo, es necesario preguntarse: ¿Por qué es importante analizar y actualizar permanentemente el perfil profesional de un egresado universitario basado en competencias? ¿Cuáles serán las competencias técnicas, tecnológicas, participativas y comunicativas necesarias en el perfil profesional de un egresado en la era de la virtualidad?

La presente investigación tuvo como objetivo indagar las competencias

tecnológicas, técnicas, participativas y comunicativas que un egresado universitario debe poseer en la era de la virtualidad, para poderse enfrentar con éxito el campo laboral de su elección.

Fundamentación teórica

A continuación, se presentan las definiciones de algunos términos considerados relevantes para el desarrollo del presente trabajo.

Diseño curricular

Se concibe como la metodología a usar para llevar a cabo la enseñanza de un proyecto curricular de manera que remedie problemas y satisfaga necesidades (Fonseca y Gamboa, 2017). Es el diseño del paso a paso del acto formativo específico a áreas del saber. Sin embargo, en opinión de Pérez (2020), el diseño curricular, al ser un proyecto educativo, debe responder y favorecer la resolución de problemas específicos presentes en una sociedad por medio de la formación y educación de sus profesionales.

Por su parte, Basurto et al. (2020), recalcan la importancia de un buen diseño curricular ya que este determina lo que se quiere o debe hacer y cómo debe hacerse en un proceso educativo; también debe enfocarse en un proceso de enseñanza y aprendizaje que abarque las tendencias del siglo XXI y responder así a las interrogantes académicas del sujeto que aprende.

Perfil profesional

Establece cuáles son las habilidades profesionales que un egresado debe poseer para alcanzar un desempeño laboral específico (Martelo, Villabona y Jiménez-Pitre, 2017). Estas cualidades le permitirán al egresado demostrar con eficacia y eficiencia sus destrezas en una especialidad determinada.

El perfil profesional es el marco referencial del futuro egresado universitario y se expresa en términos de habilidades laborales que permiten identificar si una persona está capacitada o no para un trabajo específico. Debe ser diseñado en base a criterios académicos, pero también debe tomar en cuenta los requerimientos de los futuros profesionales y lo que los empleadores necesitan (Merino, 2020; Martínez, Rosales y Carrillo, 2016).

Competencias

Es una acción exhaustiva que incorpora los saberes a sus varios atributos. Toma en cuenta el para qué, fin de la acción; el dónde, contexto social, cultural, educativo, económico; y el cómo, o de qué manera se llevará a cabo una actividad (López, 2016). En otras palabras, es el conjunto de habilidades que no sólo demuestra lo que se sabe, sino que además demuestra conocimiento acerca del para qué se necesitan y cómo deben usarse de acuerdo al contexto donde se lleve a cabo la actividad.

Un estudioso de las competencias y de la formación basada en ellas plantea

el recorrido histórico que ha tenido ese concepto influencia en la educación (Tobón, 2013:57):

El término de competencias tiene una larga historia porque siempre la humanidad se ha preocupado porque las personas sean capaces de hacer las cosas que les corresponde hacer con calidad. Sin embargo, la aplicación académica del concepto de competencias comienza solo en la década de los sesenta, siendo la década de los noventa donde se comienza a poner en práctica en todos los niveles educativos, y en la década del 2000 se convierte en una política educativa de trascendencia mundial. Esto se hace a la par que se posicionan una serie de cambios educativos por la introducción del aprendizaje autónomo, el aprendizaje significativo, el constructivismo, la metacognición y las nuevas teorías de la inteligencia.

Cejas et al. (2019:94) expresan que *“la formación por competencias es un proceso de enseñanza y aprendizaje que está orientado a las personas con el fin de adquirir habilidades, conocimientos y actitudes para un desempeño idóneo”*. Esto implica que las instituciones de educación universitaria deben evaluar y actualizar los diseños curriculares de forma constante, para adecuar de forma óptima los perfiles profesionales de los egresados, que los lleve a desempeñarse de manera idónea en su campo laboral en cualquier organización.

La figura 1 que se presenta a continuación explica brevemente las competencias, como grupo de habilidades consideradas fundamentales para un

desempeño exitoso en cualquier ámbito laboral y para el desarrollo propio del ser humano.



Figura 1. Competencias abarcadas en este estudio

Fuente: Elaboración propia (2021)

Competencias tecnológicas

Primeramente, se entenderá por Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como el conjunto de equipos, servicios, redes y elementos tecnológicos que están integrados a un sistema de telecomunicaciones. En opinión de Pérez (2017), son los procedimientos que usan las telecomunicaciones, la informática y la tecnología audiovisual como aliados de un proceso.

También posibilitan incorporar diversas aplicaciones con diferentes recursos.

Permiten la incorporación de imágenes y sonidos de una alta calidad, al proceso comunicacional, además de representar una innovación en cuanto a la diversidad en el creación y uso de nuevos recursos educativos, a

través de las redes de computadoras, satélites, televisión por cable, multimedia, hipermedia, Internet, telefonía móvil, videoconferencias y otras (Araujo, 2016:38-39).

Las competencias tecnológicas se refieren a las habilidades relacionadas con la implementación de las TIC en diferentes contextos y, como lo explican Sandí y Sanz (2018), este concepto está relacionado al dominio y uso de diferentes herramientas tecnológicas, así como a las capacidades asociadas y requeridas para su correcta aplicación. Castellanos, Jiménez y Domínguez (2009:134) añaden que:

En la medida en que las competencias tecnológicas se han ido convirtiendo en un determinante de la competitividad, y su relevancia estratégica es evidenciada por una canti-

dad mayor de firmas, el papel de los métodos y procesos para valorarlas adecuadamente también se vuelve clave.

Las competencias tecnológicas se han convertido en una parte esencial para el establecimiento, diseño, desarrollo y evolución de cualquier empresa y, por consiguiente, el dominio, uso y manejo correcto de ellas por parte de su talento humano es ineludible. En la medida en la que los profesionales que prestan servicios a instituciones, o que trabajen de manera independiente, conozcan cuáles son las TIC disponibles para su área de desempeño, sepan para qué sirven y cómo usarlas, los beneficios aportados a su crecimiento profesional, personal y social, se verán reflejados en el perfeccionamiento de sus funciones.

Para efectos del presente trabajo, se consideran importantes algunas TIC que se mencionan a continuación, por su usabilidad en una gran variedad de acciones que se realizan en diversas organizaciones, no siendo las únicas: Internet, Intranet, computadora personal o portátil, dispositivos móviles (teléfono móvil, tableta, agendas digitales), videoconferencias (Zoom, Google Meet, Skype, YouTube), Mensajería de WhatsApp o Telegram, correo electrónico, software, almacenamiento en una nube, comunidades virtuales.

Competencias técnicas

Se conciben como el conocimiento que hace al profesional idóneo y que lo capacita para el uso de herramientas específicas de su trabajo. Son las destrezas que permiten llevar a cabo eficazmente las actividades pertinentes de su profesión y que se vinculan con su formación técnica y especializada (Carrasco, 2019; Charria et al., 2011).

Las competencias técnicas están asociadas a saberes y capacidades específicas de un área en particular. En las empresas, el profesional debe demostrar la posesión de esos conocimientos, habilidades, destrezas, aptitudes y experiencias necesarias para llevar a cabo sus funciones de manera satisfactoria, permitiéndole generar los resultados finales esperados.

Dentro de estas competencias, consideradas necesarias, se encuentran:

Conocimientos técnicos. Se refieren al dominio del área de contenido específico que desarrolla el profesional en las instituciones donde se desempeñan. Es un proceso continuo de práctica y aprendizaje. Para Benavides (2002), el conocimiento se define como todo saber o información asimilada por un individuo y que puede ser transferido a otras situaciones o realidades concretas. Desde este punto de vista, entonces los conocimientos técnicos se refieren a la posesión de principios, ideas, técnicas y sistemas en un área particular del ámbito laboral y profesional y que pueden ser usadas para el desempeño eficiente.

Creatividad. Se refiere a la habilidad para poder crear ideas y objetos nuevos con el fin de solucionar problemas o enfrentar retos (Fuentes, 2017). Es importante que este factor sea considerado como una competencia a desarrollar en los futuros profesionales ya que representa una oportunidad para el impulso proyectos novedosos y productivos que optimicen la calidad de los bienes y servicios ofrecidos por la empresa donde trabajan.

Planificación y organización. Es la capacidad para fijar metas y establecer prioridades con miras a la realización de una tarea, proyecto o actividad particular y en el cual se evalúan los recursos disponibles, los plazos y objetivos del mismo (Araujo, 2016). Todo profesional universitario debe ser capaz de planificar y organizar, estableciendo objetivos, estrategias, acciones, recursos materiales y humanos, controlando y evaluando de forma permanente, para llevar a buen término un proyecto y alcanzar las metas de forma eficaz y eficiente.

Competencias participativas

Son aquellas habilidades necesarias para ser parte activa e interactiva de una empresa donde trabaja un individuo, incluyendo su capacidad de organización, decisión y aceptación de responsabilidades (Esan, 2016). Estas competencias participativas incluyen diversas habilidades, de las cuales, se explican a continuación las más esenciales a los fines del presente artículo.

Relaciones interpersonales. Son aquellas que se establecen entre los individuos para intercambio de saberes, experiencias y apoyo mutuo. Estas relaciones deben estar basadas en el respeto, consideración y consenso, donde prevalezca la confianza y motivación entre todos los sujetos. Según Suárez (2020) y Alles (2015), las relaciones interpersonales afectan la manera en la que nos desenvolvemos en el ámbito laboral y social. Están definidas por la capacidad para actuar, crear y conservar una correspondencia armoniosa con distintas personas de diferentes niveles jerárquicos, abiertas al diálogo y sociables.

Trabajo en equipo. Esta competencia se refiere a la labor que se realiza mediante un conjunto de integrantes que tienen un objetivo común, donde se pueden desarrollar tareas individuales para lograrlo. Son formas organizacionales donde los profesionales se desempeñan dentro de patrones de rendimiento altos, tanto propios como grupales, esto con el fin de darles motivación al crear situaciones desafiantes que añadan valor y aprendizaje, al compartir información, conocimientos experiencias. Su finalidad es unir esfuerzos aptitudes y disminuir el tiempo de ejecución (Peiró, 2020; Alles, 2015).

Liderazgo. Representa las capacidades y habilidades de un individuo para orientar la acción de un grupo de personas por un camino específico, al mismo tiempo que inspira, infunde valores, y predice futuros escenarios

para guiar las actividades de todos los integrantes. El líder es capaz de ofrecer espacios para motivar, es empático, flexible, conocedor de sus colaboradores y de sus sentimientos y emociones. Debe poseer características mentales, emocionales y psicológicas específicas que le ayudan a incentivar e influir positivamente en el desenvolvimiento de cada uno (Esade, 2019; Alles, 2015).

Competencias comunicativas

El manejo de la comunicación incluye la habilidad general de poder transmitir un mensaje de cualquier forma posible; de entender y ser entendido, de recibir ideas, pensamientos y sentimientos en forma verbal, no-verbal y de escucha; de saber estructurar el proceso comunicativo para establecer buenas relaciones sociales, con el fin de transmitir e intercambiar información y emociones con los semejantes, de forma que se reciban con la misma intención que se envían. Un profesional que se desempeña con este perfil podrá convertirse en un comunicador competente (Pompa y Pérez, 2015; Hellriegel y Slocum, 2009).

Dentro de las competencias comunicacionales más importantes, se destacan:

Comunicación verbal. Es todo lo concerniente al intercambio de palabras, signos lingüísticos, signos orales y fonológicos, así como también al tono de voz que utiliza un individuo al abordar a otros. También se refiere al uso eficaz de las herramientas verbales

para comunicar ideas, pensamientos, emociones, información, a individuos, ya sea de modo individual o en grupos, orales o escritas (Masaya, 2017; Hellriegel y Slocum, 2009).

Comunicación no-verbal. Implica todo aquello que se dice a través de los gestos faciales y corporales que suceden de manera inconsciente a lo largo del acto comunicativo entre dos o más individuos, y transmite las emociones del hablante; son los mensajes o respuestas que no se describen con palabras (Masaya, 2017).

Según Hellriegel y Slocum (2009), la comunicación no-verbal en el ambiente laboral está relacionada con la empatía o capacidad que un individuo tiene para detectar, entender y comprender los valores, impulsos y emociones de otras personas. Por su parte, Marie-Noëlle Comunicación (2019) considera el uso de la comunicación no-verbal tan importante como la verbal ya que permite hacerse entender de una forma clara y eficiente, al mismo tiempo que se muestra seguridad, veracidad y autenticidad en la comunicación. Es decir, la comunicación no-verbal complementa a la verbal. Lo que no se dice con palabras se refleja a través del lenguaje no-verbal. Al haber congruencia entre lo que se dice y se hace, la comunicación se hace clara y, por lo tanto, genera confianza y credibilidad.

Relaciones públicas. Estas hacen referencia a los vínculos de comunicación y cooperación armoniosa, con

altos beneficios, que se establece entre los profesionales y la organización donde laboran. Alles (2015) plantea que estas relaciones deben forjar credibilidad y confianza de manera que las interacciones entre todas las partes involucradas sean productivas; los individuos deben saber adaptarse a las diferencias culturales, pero al mismo al mismo tiempo mantener su independencia.

Metodología

La investigación se enmarca en un diseño documental, con un nivel descriptivo. Arias (2016), explica que este tipo de investigación trata de la búsqueda, análisis, interpretación y caracterización de información obtenida de diversas fuentes documentales, impresas y digitales; tiene como finalidad caracterizar situaciones, hechos, fenómenos, individuos, para establecer su organización o comportamiento.

Con base a lo anterior, se llevó a cabo una revisión de documentos e investigaciones, tanto de medios impresos como electrónicos, de diferentes trabajos realizados sobre el perfil de un egresado universitario y las competencias que este necesita poseer al

momento de incorporarse al campo laboral de su área de profesionalización, para poder responder de manera satisfactoria a las exigencias de las empresas u organizaciones.

Se caracterizaron los diferentes recursos TIC que se consideran más relevantes en la era de la virtualidad (figura 2 y cuadro 1); se seleccionaron y resumieron las competencias consideradas fundamentales para un desempeño exitoso del profesional novel (figura 1 y figura 3).

Resultados y discusión

Las tecnologías de información y comunicación son de vital importancia en el desarrollo de las competencias tecnológicas de los egresados universitarios en los tiempos de la virtualidad, donde las situaciones sociales, educativas y de salud pública lo exigen.

Dentro de las herramientas tecnológicas, se pueden destacar unas de uso y conocimiento general, y otras de uso y conocimiento más específico que conectan con diversas áreas particulares del saber. La figura 2 exhibe las TIC más relevantes de aplicación general en casi todas las ciencias.

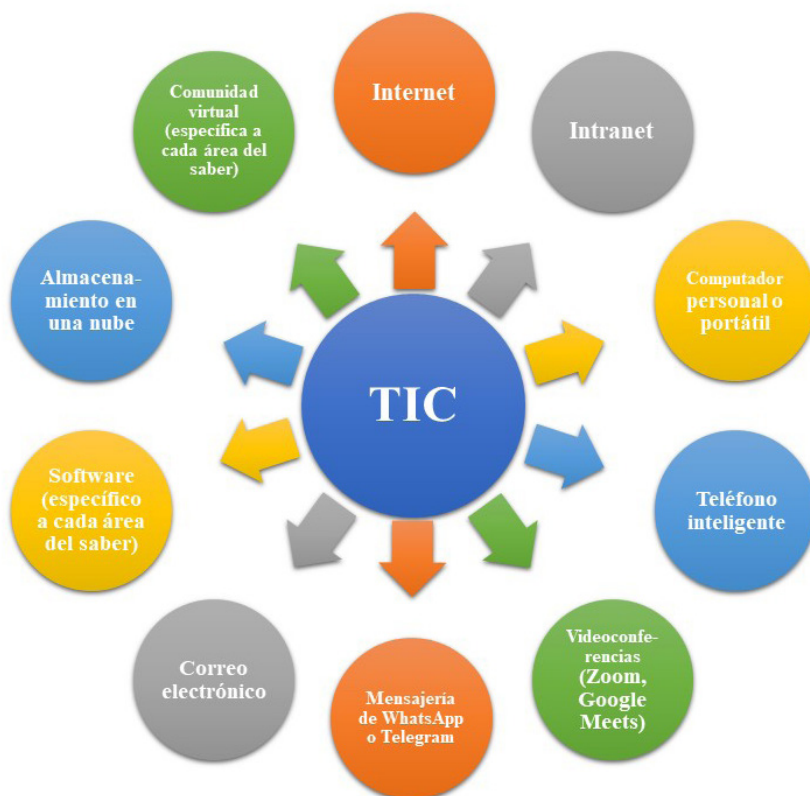


Figura 2. TIC más relevantes de uso general en casi todas las ciencias

Fuente: Elaboración propia (2021)

A continuación, en el cuadro 1 se explica de forma concreta las características más importantes de cada uno de los recursos TIC mostrados en la figura 2.

Cuadro 1. Características de los recursos TIC en la era de la virtualidad

TIC	Características más importantes
Internet	Es una red de redes que permite tanto la comunicación como el acceso a la información a través de buscadores de forma más fácil, mediante el uso de computadores o dispositivos móviles. Gracias al Internet, ha sido posible el acercamiento de la población en puntos geográficamente distantes; también ha hecho posible que ya no haya barreras para conectarse unos con otros (Navarrete y Mendieta, 2018; Barrientos, 2017).

<p>Intranet</p>	<p>La Intranet es un servidor web interno de una compañía que utiliza la plataforma digital de Internet; permite a sus empleados acceder a información sobre la misma; se caracteriza por tener una amplia variedad de información sobre la empresa disponible que ayuda a que el desempeño de sus empleados sea mejor y más acertado, pero al mismo tiempo contribuyen al crecimiento de esa Intranet y, por ende, de la compañía. También se define como una red informática en donde varios procesadores remotos se conectan a un servidor principal o central. Todas las computadoras pueden solicitar servicios al servidor y éste a su vez, devolverá los resultados de esas solicitudes (Bohórquez y Recalde, 2018; Yadav, Sharma y Keshwani, 2017).</p>
<p>Computadora personal o portátil</p>	<p>Una computadora es un dispositivo electrónico que permite el almacenamiento y tratamiento de información; así como también facilita la resolución de diferentes tipos de problemas. Las computadoras personales son de dimensiones reducidas y fáciles de llevar a todos lados (RAE, 2020). La Universidad Nacional de la Plata (2013), en su curso de ingreso, define las computadoras como máquinas digitales y sincrónicas que pueden realizar cálculos numéricos y lógicos, que son controladas por programas acumulados en ellas y que, además, pueden comunicarse con el mundo externo.</p>
<p>Dispositivos móviles (teléfono móvil, tableta, agendas digitales)</p>	<p>Un dispositivo móvil es aquel que tiene autonomía de movimiento por no poseer cableado y de tamaño pequeño. Su gran capacidad de comunicación posibilita al usuario tener acceso a información y servicios independientemente del lugar y el tiempo. El empleo de estos dispositivos, asociados a estrategias didácticas novedosas para el desarrollo del aprendizaje de los alumnos, les permite adquirir y desarrollar habilidades, destrezas e integrar conocimientos teóricos y prácticos en la formación integral y contextualizada, con grandes beneficios para su desenvolvimiento en la sociedad (Basantes et al., 2017; Montiel y Riveros, 2016).</p>
<p>Videoconferencias (Zoom, Google Meet, Skype, YouTube)</p>	<p>Las videoconferencias o videollamadas son reuniones virtuales entre dos o más participantes, con transmisión de sonido e imágenes en tiempo real. Es una solución de conexión remota entre redes a través de Internet, usando una infraestructura de dispositivos de telecomunicaciones. Algunos programas para realizar videoconferencias incluyen una serie de funciones que los hacen aptos para reuniones de trabajo, estudio o sociales, tales como pizarras digitales integradas, y pueden participar hasta más de 100 personas (Prieto, 2020; Reyes y Méndez, 2019).</p>

<p>Mensajería de WhatsApp o Telegram</p>	<p>Es una aplicación móvil que permite el envío y recepción de mensajes de texto, fotos, videos, documentos, llamadas de voz, videollamadas; siendo posible el envío de mensajes a una sola persona o a varias a la vez, además de la creación de grupos. Se presenta como aplicación móvil y de escritorio usada desde una computadora personal. En la enseñanza superior es el más utilizado con fines pedagógicos y tiene como ventajas la fluidez y efectividad en la comunicación, acceso e intercambio de información en cualquier tiempo y lugar y la motivación del alumnado, por lo que se considera una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje (WhatsApp LLC, 2021; Suárez, 2018). Telegram se define como una aplicación de mensajería que puede usarse tanto en dispositivos móviles como en computadoras, incluso al mismo tiempo. Se caracteriza por ser segura y veloz; sus usuarios pueden enviar mensajes de texto, fotos, videos, archivos de diversos tipos (doc, zip, mp3); crear grupos y canales, hacer llamadas de voz y videollamadas. Es la combinación entre un mensaje de texto SMS y un correo electrónico. A diferencia de WhatsApp, usa almacenamiento en una nube lo que hace que el espacio usado para almacenar un dispositivo móvil es muy bajo (Telegram, 2021).</p>
<p>Correo electrónico</p>	<p>Es una de las herramientas de comunicación interactiva entre individuos más aplicada en la sociedad virtual. Es muy utilizada por docentes y estudiantes ya que permite una comunicación directa y permanente. También es requerida en todas las empresas y organizaciones con quien se quiera establecer una relación laboral o social. Es asincrónica, personal, basada en la transmisión de texto; posibilita adjuntar al mensaje archivos en cualquier formato digital (audio, vídeo, animación, imagen) (Luis, 2014; Puerta y Sánchez, 2010).</p>
<p>Software (específico a cada área del saber)</p>	<p>Software es una voz inglesa que se define como el grupo de programas, indicaciones y normas necesarias para llevar a cabo o realizar actividades específicas en una computadora, bien sea personal o portátil, o en cualquier dispositivo móvil. Son el conjunto de instrucciones lógicas y digitales, expresados mediante un código fuente de forma escrita en un determinado lenguaje de programación, que tienen como fin que las computadoras realicen una función concreta. Existen diferentes tipos de software de acuerdo a su función o aplicación (RAE, 2020; Zúñiga, 2014).</p>

<p>Almacenamiento en una nube</p>	<p>El almacenamiento en una nube es un servicio donde se guardan datos en una “nube” o sistema de almacenamiento externo y los cuales son transferidos a la misma a través de Internet o de cualquier otra red. También se define como un tipo de asistencia informática que guarda datos en espacios de almacenamiento virtuales y que usualmente son aportados o soportados por terceros (Azure, 2021; AWS, 2021).</p>
<p>Comunidades virtuales (específicas a cada área del saber)</p>	<p>Una comunidad virtual es un espacio que traspasa fronteras y permite que los seres humanos se encuentren y comuniquen en lugares como las redes sociales o páginas web, gracias a la implementación de recursos tecnológicos, avances de las TIC y la Internet. Uno de los aspectos que caracteriza a las comunidades virtuales es que poseen un aspecto claro de pertenencia y otro de aprendizaje. El primero permite que los individuos se sientan parte de ella; el de aprendizaje los estimulan mediante la curiosidad, el interés, el ir más allá de los límites de las regiones donde se vive (Pugercós, Rivera y Alonso, 2019; Vallespín, 2009).</p>

Fuente: Elaboración propia (2021)

En la figura 3, se muestra de manera resumida cuales son las competencias básicas necesarias que debe poseer un egresado universitario

en tiempos de virtualidad, y que deben ser consideradas en los diseños curriculares de las carreras que forman profesionales.

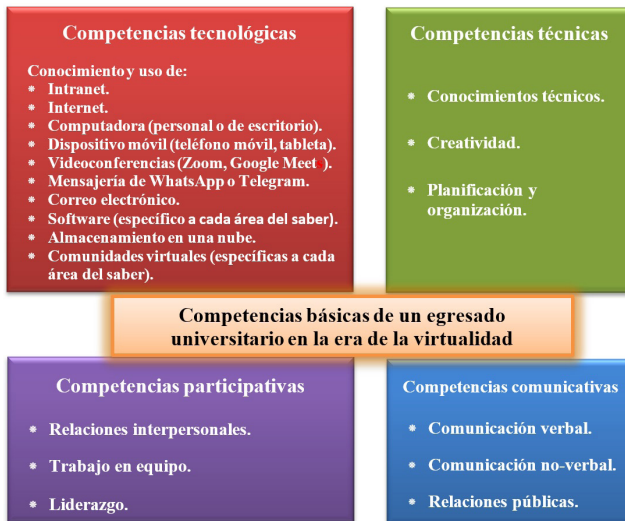


Figura 3. Competencias de un egresado universitario

Fuente: Elaboración propia (2021)

Consideraciones finales

En una sociedad que se transforma constantemente y a un ritmo vertiginoso, donde prevalece la virtualidad por diversos motivos sociales, educativos y de salud pública, se hace ineludible que los profesionales posean habilidades y destrezas que le permitan adaptarse a los cambios rápidamente de forma exitosa y acertada. Sin embargo, existen una serie de competencias básicas necesarias que todo egresado universitario debe tener para desempeñarse con idoneidad en su área de trabajo y en el entorno donde se desenvuelve.

Las instituciones de educación universitaria son las llamadas a desarrollar, potenciar, fortalecer y afianzar las capacidades y aptitudes que un profesional requiere en el ámbito laboral y social, en cualquier área del conocimiento. En esta investigación se plantearon y describieron una serie de competencias consideradas fundamentales para un desempeño exitoso en cualquier ámbito laboral y para el desarrollo personal del individuo; estas fueron: tecnológicas (conocimiento y uso de los recursos tecnológicos actuales), técnicas (dominio de conocimientos técnicos, creatividad, planificación y organización), participativas (relaciones interpersonales, trabajo en equipo y liderazgo) y comunicativas (comunicación verbal, comunicación no-verbal y relaciones públicas).

Las universidades deben actualizar permanentemente sus diseños

curriculares, con contenidos científicos, humanísticos y tecnológicos de calidad, renovados y ajustados a los tiempos modernos, para que sus egresados tengan un perfil que dé respuesta eficaz y eficiente a las demandas y requerimientos que las empresas y organizaciones exigen; y además coadyuven, con interés, ética y responsabilidad, al progreso de la región y el país, en beneficio de la humanidad.

Los resultados expuestos en el presente trabajo pueden ser aplicados a diferentes áreas del conocimiento, como educación, ingeniería, matemática, ciencias sociales; asimismo pueden ser relevantes para cualquier institución universitaria que desee desarrollar, profundizar y proyectar las competencias de sus egresados.

Referencias bibliográficas

- Alles, Martha. (2015). **Dirección estratégica de recursos humanos. Gestión por competencias**. Ediciones Granica S.A. Nueva edición actualizada. Buenos Aires, Argentina.
- Araujo, Leida. (2016). Las tecnologías de la información y comunicación como herramienta de promoción de valores. **Revista Campus Virtual**. Vol. 3, N° 9, pp. 19-44. Disponible en: [http://www.uft.edu.ve/campusvirtual/revistacampusvirtual%20Edi.%20IX%20\(9\)/articulo%202.pdf](http://www.uft.edu.ve/campusvirtual/revistacampusvirtual%20Edi.%20IX%20(9)/articulo%202.pdf). Recuperado el 15 de mayo de 2021.

- Argudín, Yolanda. (2015). Educación basada en competencias. **Revista Magistralis**. N° 20, pp. 39-61. Disponible en: <http://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/521/Magistralis20-Argudin.pdf?sequence=1>. Recuperado el 13 de mayo de 2021.
- Arias, Fidias. (2016). **El Proyecto de Investigación: Introducción a la Metodología Científica**. 7ma. edición, Editorial Espíteme. Caracas, Venezuela.
- AWS. Amazon Web Services. (2021).. **Informática en la nube con AWS**. Disponible en: https://aws.amazon.com/es/what-is-aws/?nc1=f_cc. Recuperado el 14 de agosto de 2021.
- Azure. ©Microsoft. (2021). **¿Qué es el almacenamiento en la nube?** Disponible en: <https://azure.microsoft.com/es-es/overview/what-is-cloud-storage/>. Recuperado el 15 de agosto de 2021.
- Barrientos, Pedro. (2017). Marketing + Internet = e-commerce: oportunidades y desafíos. **Revista Finanzas y Política Económica**. Vol. 9, N° 1, pp. 41-56. Disponible en: <https://revfinypolecon.ucatolica.edu.co/article/view/1338/1263>. Recuperado el 07 de mayo de 2021.
- Basantes, Andrea; Naranjo, Miguel; Gallegos, Mónica y Benítez, Nhora. (2017). Los dispositivos móviles en el proceso de aprendizaje de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de Ecuador. **Revista Formación Universitaria**. Vol. 2, N° 2, pp. 79-88. Disponible en: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v10n2/art09.pdf>. Recuperado el 15 de febrero de 2021.
- Basurto, Miguel; Bravo, María; Zambrano, José y Zambrano, Henry. (2020). Diseño curricular como factor determinante para mejorar la calidad educativa en educación secundaria del Ecuador. **Revista Dominio de las Ciencias**. Vol. 6, N° 2, pp. 261-275. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7491410>. Recuperado el 28 de marzo de 2021.
- Benavides, Olga. (2002). **Competencias y competitividad, diseño para organizaciones latinoamericanas**. 1ª edición. McGraw-Hill. Colombia.
- Bohórquez, Byron y Recalde, Brayan. (2018). **Sistema web integral de gestión de información para la Intranet de la Fundación Casa Gabriel**. Universidad Tecnológica Israel. Disponible en: <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/1717/1/UISRAEL-EC-SIS-378.242-2018-044.pdf>. Recuperado el 7 de mayo de 2021.
- Carrasco, Luisa. (06 de marzo de 2019). **¿Qué son las competencias técnicas o hard skills?** [Mensaje en un blog]. Tu Empleo by Infoempleo. Disponible en: <https://blog.infoempleo.com/a/competencias->

- tecnicas-hard-skills/. Recuperado el 09 de mayo de 2021.
- Castellanos, Oscar; Jiménez, Claudia y Domínguez, Karen. (2009). Competencias tecnológicas: bases conceptuales para el desarrollo tecnológico en Colombia. **Revista Ingeniería e Investigación**. Vol. 29, N° 1, pp. 133-139. Disponible en: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-56092009000100017. Recuperado el 09 de mayo de 2021.
- Cejas, Magda; Rueda, María; Cayo, Luis y Villa, Luisa. (2019). Formación por competencias: Reto de la educación superior. **Revista de Ciencias Sociales (RCS)**. Vol. 25, N° 1, pp. 94-101. Disponible en: <https://www.produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/article/view/27298/27946>. Recuperado el 09 de junio de 2021.
- Charria, Víctor; Sarsosa, Kewy; Uribe, Ana; López, Claudia y Arenas, Felipe. (2011). Definición y clasificación teórica de las competencias académicas, profesionales y laborales. Las competencias del psicólogo en Colombia. **Revista Psicología desde el Caribe**. N° 28, pp. 133-165. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21320758007>. Recuperado el 10 de abril de 2021.
- Deutsche Welle (DW) (2021). **Globalización**. Disponible en: <https://www.dw.com/es/globalizaci%C3%B3n/t-17412371>. Recuperado el 30 de agosto de 2021.
- Esade. (05 de febrero de 2019). **Liderazgo en la organización 5.0. Co-creando la empresa del futuro** [Mensaje en un blog]. Universidad Ramón Llull. Disponible en: <https://liderazgo-personas.esadeblogs.com/2019/02/05/liderazgo-en-la-organizacion-5-0-co-creando-la-empresa-del-futuro/>. Recuperado el 09 de mayo de 2021.
- Esan. (15 de julio de 2016). **¿Qué son competencias?** [Mensaje en un blog]. Conexión Esan. Disponible en: <https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2016/07/que-son-competencias/>. Recuperado el 17 de marzo de 2021.
- Fonseca, Juany Gamboa, Michel. (2017). Aspectos teóricos sobre el diseño curricular y sus particularidades en las ciencias. **Revista REDIPE**. Boletín virtual. Vol. 6, N° 3, pp. 83-112. Disponible en: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/211/208>. Recuperado el: 14 de mayo de 2021.
- Fuentes, Enrique. (19 de junio de 2017). **Competencia: Creatividad** [Mensaje en un blog]. Skills 21. Disponible en: <https://competenciasdelsiglo21.com/competencia-creatividad-definicion/>. Recuperado el 14 de junio de 2021.
- Hellriegel, Don y Slocum, John. (2009). **Comportamiento organizacional**.

- 12ª edición. Cengage Learning Editores, México.
- López, Ernesto. (2016). En torno al concepto de competencia: un análisis de fuentes. **Profesorado, Revista de currículum y formación del profesorado**. Vol. 20, N° 1, pp. 311-322. Disponible en: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/42564/REV201COL4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Recuperado el: 14 de mayo de 2021.
- Luis, Elena (2014). **El uso del correo electrónico como recurso didáctico: el caso del centro Institut Escola del Treball de Barcelona** (Trabajo de maestría). Universidad Internacional de la Rioja. Barcelona, España. Disponible en: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2691/luis%20pastor.pdf?sequence=1>. Recuperado el 11 de febrero de 2021.
- Marie-Noëlle Comunicación. (01 de agosto de 2019). **La importancia de la comunicación no verbal en el trabajo y relaciones profesionales** [Mensaje en un blog]. Marie-Noëlle SL. Disponible en: <https://www.mncomunicacion.com/blog/la-importancia-de-la-comunicacion-no-verbal-en-el-trabajo-y-relaciones-profesionales>. Recuperado el 09 de mayo de 2021.
- Martelo, Raúl; Villabona, Natividad y Jiménez-Pitre, Iris. (2017). Guía metodológica para definir el perfil profesional de programas académicos mediante la herramienta Ábaco de Régnier. **Revista Formación Universitaria**. Vol. 10, N° 1, pp. 15-24. Disponible en: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-50062017000100003&script=sci_arttext. Recuperado el 14 de mayo de 2021.
- Martínez, Edgar; Rosales, Rossana y Carrillo, Marieta. (2016). **Revista San Gregorio**. N° 14, Edición Especial, pp. 74-85. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5784965>. Recuperado el 26 de enero de 2021.
- Masaya, Lester. (2017). **Comunicación verbal y no verbal. Un enfoque neuronal** (Trabajo de grado). Universidad San Carlos de Guatemala. Guatemala. Disponible en: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/16/16_1553.pdf. Recuperado el 27 de marzo de 2021.
- Merino, Mirko. (2020). Perfil profesional de la carrera de administración en una universidad peruana. **Revista Espacios**. Vol. 41, N° 30, pp. 216-231. Disponible en: <http://www.l.revistaespacios.com/a20v41n30/a20v41n30p18.pdf>. Recuperado el 18 de junio de 2021.
- Montiel, Luis y Riveros, Víctor. (2016). Tecnología móvil como recurso de enseñanza y aprendizaje. **Revista Encuentro Educativo**. Vol. 23, N° 1,2,3, Edición Especial, pp. 45-64. Disponible en: <https://>

- www.produccioncientificaluz.org/index.php/encuentro/article/view/31551/32683. Recuperado el 20 de junio de 2021.
- Navarrete, Ginger y Mendieta, Rosa. (2018). Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: breve análisis. **Espirales. Revista multidisciplinaria de investigación**. Vol. 2, N° 15, pp. 123-136. Disponible en: <http://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/220/165>. Recuperado el: 15 de mayo de 2021.
- Peiró, Rosario. (07 de mayo de 2020) [Economipedia.com]. **Trabajo en equipo**. Plataforma virtual de educación económica. Disponible en: <https://economipedia.com/definiciones/trabajo-en-equipo.html>. Recuperado el 24 de junio de 2021.
- Pérez, Domingo. (2020). La estructura del diseño curricular. **Revista Guatemalteca de Educación Superior**. Vol. 30, N° 1, pp. 85-95. Disponible en: <https://www.revistages.com/index.php/revista/article/view/7/70>. Recuperado el 16 de mayo de 2021.
- Pérez, Manuel. (2017). Uso actual de las tecnologías de información y comunicación en la educación médica. **Revista Médica Heredia**. Vol. 28, N° 4, pp. 258-265. Disponible en: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1018-130X2017000400008&script=sci_arttext. Recuperado el 14 de marzo de 2021.
- Pompa, Yanelis y Pérez, Idalberto. (2015). La competencia comunicativa en la labor pedagógica. **Revista Universidad y Sociedad**. Vol. 7, N° 2, pp. 160-167. Disponible en: <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/273/270>. Recuperado el 16 de abril de 2021.
- Prieto, Elena. (23 de marzo de 2020). **Programas de videoconferencia para dar clases online** [Mensaje en un blog]. Disponible en: <https://elenaprieto.com/blog/programas-de-videoconferencia-para-dar-clases-online/#comment-3001416>. Recuperado el 12 de mayo de 2021.
- Pugercós, Raquel; Rivera, Pablo y Alonso, Cristina. (2019). Comunidades virtuales: dinámicas emergentes de participación social y aprendizaje entre los jóvenes. **Review Education in the Knowledge Society**. Vol. 20. Disponible en: <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/eks20192021/21102>. Recuperado el 19 de mayo de 2021.
- Puerta, Augusto y Sánchez, Alexander. (2010). El correo electrónico: herramienta que favorece la interacción en ambientes educativos virtuales. **Revista Virtual Universidad Católica del Norte**. N° 30, pp. 1-27. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194214476003.pdf>. Recuperado el 11 de abril de 2021.
- RAE. Real Academia Española (2020). **Diccionario de la Lengua Española**. Definición de “computa-

- dora”. Disponible en: <https://dle.rae.es/computador?m=form>. Actualización: 2020. Recuperado el 07 de mayo de 2021.
- RAE. Real Academia Española. (2020). **Diccionario de la Lengua Española**. Definición de “perfil”. Disponible en: <https://dle.rae.es/perfil?m=form>. Actualización: 2020. Recuperado el 07 de mayo de 2021.
- RAE. Real Academia Española. (2020). **Diccionario de la Lengua Española**. Definición de “software”. Disponible en: <https://dle.rae.es/software?m=form>. Actualización: 2020. Recuperado el 07 de mayo de 2021.
- Reyes, José y Méndez, Miguel. (2019). La videoconferencia en la Coordinación de Enseñanza de Lenguas Extranjeras (CELEX) de la UAMI, herramienta de enlace intercultural y soporte en el aprendizaje de lengua extranjera (LE). **Revista digital Relingüística Aplicada**. N° 25. Disponible en: [http://relinguistica.azc.uam.mx/no025/art07\(Reyes&Mendez\).htm](http://relinguistica.azc.uam.mx/no025/art07(Reyes&Mendez).htm). Recuperado el 22 de junio de 2021.
- Sandí, Juan y Sanz, Cecilia. (2018). Revisión y análisis sobre competencias tecnológicas esperadas en el profesorado en Iberoamérica. **EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa**. N° 66, pp. 93-121. Disponible en: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1225/647>. Recuperado el 05 de junio de 2021.
- Suárez, Belén. (2018). WhatsApp: Su uso educativo, ventajas y desventajas. **Revista de Investigación en Educación**. Vol. 16, N° 2, pp. 121-135. Disponible en <http://reined.webs.uvigo.es/index.php/reined/article/view/342/386>. Recuperado el 13 de mayo de 2021.
- Suárez, Flor. (2020). **Administración educativa y relaciones interpersonales de una Unidad Educativa de Daule - Guayas 2020** (Trabajo de grado). Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/49431>. Recuperado el 23 de junio de 2021.
- Telegram. (2021). **Preguntas frecuentes**. Disponible en: <https://telegram.org/faq/es#p-que-es-telegram-que-puedo-hacer-aqui>. Recuperado el 13 de agosto de 2021.
- Tobón, Sergio. (2013). **Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación**. Cuarta edición. Editorial ECOE, Bogotá, Colombia.
- Universidad Nacional de la Plata. (2013). **Curso de Ingreso 2013 – Conceptos de Organización de Computadoras**. Disponible en: <http://weblidi.info.unlp.edu.ar/catedras/ingreso/Material2013/COC/Capitulo1-COC.pdf>. Recuperado el 09 de mayo de 2021.
- Vallespín, Fernando. (2009). La nueva comunidad virtual. **Revista Digital**

TELOS. N° 81. Disponible en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero081/la-nueva-comunidad-virtual/?output=pdf>.

Recuperado el 25 de marzo de 2021.

WhatsApp LLC. (2021). **Funciones de WhatsApp.** Disponible en: <https://www.whatsapp.com/features>. Recuperado el 13 de agosto de 2021.

Yadav, Dharmveer; Sharma, Durga y Keshwani, Bright. (2017). A Study of Intranet over Cloud. **International Journal of New Innovations in**

Engineering and Technology.

Vol. 7, N° 2, pp. 1-6. Disponible en: <http://www.ijniet.org/wp-content/uploads/2017/03/6405.pdf>. Recuperado el 07 de mayo de 2021.

Zúñiga, Patricia. (2014). El Software y los programas de computación desarrollados bajo relación laboral en el sistema venezolano. **Revista Propiedad Intelectual.** Vol. 13, N° 17, pp. 212-230. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1890/189032484004.pdf>. Recuperado el 16 de marzo de 2021.



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA

Revista Especializada en Educación

Encuentro
Educacional

Vol. 28, N° 2 Julio - Diciembre 2021

Esta revista fue editada en formato digital y publicada en Diciembre de 2021, por el **Fondo Editorial Serbiluz**, **Universidad del Zulia**. Maracaibo-Venezuela

www.luz.edu.ve

www.serbi.luz.edu.ve

www.produccioncientificaluz.org