



**Uso de estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales
para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes universitarios: revisión de la
literatura.**

**Toro Mero William Alfredo
Autor**

Dirección de Posgrado, Cooperación y Relaciones Internacionales. Universidad Laica
Eloy Alfaro de Manabí. Trabajo de Titulación, presentado como requisito para la obtención
del grado de Magíster en Educación con Mención en Innovaciones Pedagógicas

Ing. Erick Mero Alcívar Mg.

09 de septiembre del 2026

Uso de estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes universitarios: revisión de la literatura.

Toro Mero William Alfredo
william.toro@pg.ulead.edu.ec
Mero Alcívar Erick Daniel
erick.mero@uleam.edu.ec

Resumen

Este artículo presenta una revisión de la literatura sobre el uso de estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales para fortalecer el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes universitarios. El estudio se fundamentó en una revisión sistemática de la literatura siguiendo los lineamientos PRISMA, estructurando la estrategia de búsqueda y los criterios mediante el modelo PICO. La búsqueda se realizó en base de datos de Scopus, Web of Science, ERIC, SicieLO y Google Scholar en el período 2016- 2025, tras el proceso de identificación, cribado y elegibilidad, se seleccionaron 17 artículos, cuyos hallazgos fueron organizados en tres categorías de análisis: (C1) estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales, (C2) tecnologías digitales mediadoras del aprendizaje y (C3) habilidades blandas desarrolladas, los hallazgos evidencian que metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y el aula invertida, articuladas con tecnologías favorecen en el desarrollo de competencias como la comunicación, el trabajo equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. La revisión demuestra que el impacto de las tecnologías depende principalmente del diseño pedagógico, la intervención del docente y la integración de experiencias prácticas; se concluye que las tecnologías digitales es un medio para potenciar las estrategias pedagógicas a fin de aportar orientaciones en el diseño de propuestas innovadoras.

Palabras clave: habilidades blandas; educación superior; tecnologías digitales; estrategias pedagógicas; revisión sistemática.

Abstract

This article presents a literature review on the use of innovative pedagogical strategies mediated by digital technologies to strengthen the development of soft skills in university students. The study was based on a systematic literature review following the PRISMA guidelines, structuring the search strategy and criteria using the PICO framework. The search was conducted in the Scopus, Web of Science, ERIC, SicieLO, and Google Scholar databases for the period 2016–2025. After the identification, screening, and eligibility process, 17 articles were selected. Their findings were organized into three categories of analysis: (C1) innovative pedagogical strategies mediated by digital technologies, (C2) digital technologies mediating learning, and (C3) soft skills developed. The findings show that methodologies such as project-based learning, gamification, and the flipped classroom, combined with technology, promote the development of competencies such as communication, teamwork, critical thinking, and problem-solving. The review demonstrates that the impact of technologies depends mainly on pedagogical design, teacher intervention, and the integration of practical experiences; it concludes that digital technologies are a means to enhance pedagogical strategies in order to provide guidance in the design of innovative proposals.

Keywords: soft skills; higher education; digital technologies; teaching strategies; systematic review.

1. Introducción

La transformación digital asociada a la Cuarta Revolución Industrial ha reconfigurado los perfiles profesionales y las expectativas de empleabilidad, incrementando la demanda de competencias transversales como la comunicación, el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, la adaptabilidad y la autorregulación en prácticamente todos los sectores.

En educación superior, este desafío se traduce en la necesidad de diseñar experiencias de aprendizaje que, además de transmitir conocimientos disciplinares, favorezcan el desarrollo intencional, evaluable y contextualizado de estas habilidades. En este sentido, Zepeda et al. (2022) señalan que estrategias pedagógicas activas como el aprendizaje basado en proyectos y la gamificación constituyen vías pertinentes para fortalecer las habilidades blandas, puesto que promueven la participación, la colaboración, la toma de decisiones y la resolución de problemas en situaciones significativas, esto resulta relevante porque permite sostener que dichas competencias no emergen de forma espontánea, también requieren una mediación pedagógica capaz de situar al estudiante en escenarios de aprendizaje retadores y cercanos a las demandas del contexto profesional.

Loayza-Maturrano (2023), enfatiza que los estudiantes poseen competencias digitales básicas; sin embargo, pocos desarrollan habilidades blandas complejas como la autonomía, comunicación y trabajo en equipo. Esto infiere en la gran necesidad de la educación superior en exigir al estudiante que aprenda a usar herramientas digitales, al mismo tiempo que, mediante la aplicación de estrategias pedagógicas, se promueva de manera conjunta su desarrollo, al reconocer que ambas son interdependientes y no deben abordarse como dimensiones separadas.

En relación con lo anterior, Costa et al. (2025) exponen que “la transformación digital no supone únicamente un cambio instrumental, sino una reconfiguración más amplia de las formas de aprender, interactuar y responder a contextos complejos” (p. 4).

Este enfoque fortalece el argumento del presente artículo, al vincular el desarrollo de habilidades blandas con una formación integral coherente con los desafíos de la Educación 4.0, en este marco, se propone integrar pedagogías activas con tecnologías digitales para promover aprendizajes auténticos, colaboración interdisciplinaria y retroalimentación oportuna. No obstante, la incorporación de tecnología por sí sola no garantiza mejores resultados formativos.

Al respecto, Quiroz-Manzaba y Santana-Sornoza (2025) explican que las tecnologías educativas pueden contribuir al fortalecimiento de habilidades blandas cuando se insertan en propuestas didácticas que dinamizan el aula, estimulan la creatividad y amplían las oportunidades de interacción entre los estudiantes, este aporte es clave porque desplaza la mirada desde la novedad tecnológica hacia la intencionalidad pedagógica que orienta su uso; así, más que atribuir a las herramientas un efecto automático sobre el aprendizaje, conviene entenderlas como mediaciones que adquieren valor educativo en función del diseño instruccional, la orientación docente y las condiciones institucionales que hacen posible una implementación pertinente y sostenida.

Gracias a ello, se profundiza la visión central de la innovación educativa, la cual no depende únicamente de la incorporación de recursos digitales en el aula sino de articularlos con propuestas pedagógicas que potencien su uso.

En consonancia con este planteamiento, Miranda et al. (2021) sostienen que un medio para transformar la educación y formar a estudiantes con capacidades necesarias para enfrentar

el mundo profesional cambiante, es la Educación 4.0. En este marco los autores subrayan que el valor de las tecnologías radica en la capacidad que tienen para brindar entornos de enseñanza más flexibles, dinámicos e interactivos lo cual brinda experiencias de aprendizaje integrales. De manera complementaria, González-Pérez et al. (2022) destacan que la búsqueda hacia modelos educativos que estimulen las competencias del siglo XXI, responde a la articulación entre las tecnologías y la mediación del docente; siendo este último capaz de orientar, acompañar y retroalimentar el aprendizaje.

Estos fundamentos refuerzan la idea que las habilidades blandas no actúan de forma pasiva frente a los entornos tecnológicos, sino que requieren procesos formativos que vinculen la interacción, seguimiento y la reflexión pedagógica. De tal manera, el rol del docente se sitúa como un elemento central dentro de estos espacios, al ser quien planifica, organiza, orienta y proporciona retroalimentación para la construcción del aprendizaje.

Por su parte, Choi-Lundberg et al. (2023) señalan que la enseñanza debe concebirse como un proceso de diseño de aprendizaje, por ende, las estrategias planificadas deben introducir recursos digitales de uso actual que preparen a los estudiantes en situaciones cercanas a la realidad. Entre estos recursos destacan las simulaciones y los entornos inmersivos los cuales favorecen el desarrollo de la comunicación, colaboración y la toma de decisiones

En relación con el fortalecimiento de estas competencias, Sailer et al. (2024) advierten que estrategias como la gamificación y otras formas de diseño motivacional pueden favorecer la implicación del estudiante y crear condiciones propicias para el desarrollo de habilidades blandas, siempre que no se reduzcan a elementos superficiales de recompensa, se reconoce que la innovación educativa no produce automáticamente aprendizajes significativos, dado que su impacto depende de la manera en que las estrategias mediadas por tecnología articulan procesos de participación, reflexión, colaboración y retroalimentación, evitando enfoques centrados únicamente en la novedad o en el atractivo de la herramienta.

En conjunto, estos aportes permiten afirmar que el desarrollo de habilidades blandas en la educación superior digitalizada depende menos de la tecnología en sí misma que de la calidad del diseño pedagógico, de la mediación docente y de las condiciones institucionales que sostienen la innovación, García & Lavín (2024) indican que la Educación 4.0 representa un escenario de transformación de los procesos formativos universitarios, donde las estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales adquieren relevancia para favorecer el desarrollo de habilidades blandas como componentes esenciales de la formación profesional contemporánea, por ello, la evidencia se organiza en torno a tres ejes de análisis: las estrategias pedagógicas implementadas, las tecnologías digitales utilizadas y las habilidades blandas desarrolladas, con el fin de comprender cómo su articulación favorece la formación integral del estudiante universitario.

Este artículo tiene como finalidad sintetizar la literatura reciente sobre estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales orientadas al desarrollo de habilidades blandas en estudiantes universitarios, con el fin de identificar tendencias predominantes, mecanismos de aprendizaje y condiciones de implementación en el contexto de la educación superior.

A partir de este propósito se plantea las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas mediadas por tecnologías digitales que se reportan con mayor frecuencia en la literatura para fortalecer las habilidades blandas en estudiantes de educación superior?

- ¿Cuáles son las habilidades blandas que reciben mayor atención en la literatura revisada y mediante qué actividades o experiencias de aprendizaje se favorece su desarrollo?

2. Metodología

Este estudio se desarrolló como una revisión sistemática de la literatura, orientada a identificar la evidencia científica disponible sobre el uso de estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes universitarios. Para garantizar la transparencia y rigurosidad metodológica en la revisión se siguieron los lineamientos de la declaración PRISMA 2020 (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), la misma que proporciona la búsqueda, selección, evaluación e inclusión de estos estudios científicos.

La formulación de las preguntas de investigación y la construcción de la estrategia de búsqueda se apoyaron en el modelo PICO (Population, Intervention, Comparison, Outcome), utilizado en revisiones sistemáticas para delimitar las búsquedas mediante componentes de estudio.

Estrategias de búsqueda

La búsqueda se diseñó considerando como referencia los componentes del modelo PICO, relacionados con la población (estudiantes universitarios), la intervención (estrategias pedagógicas innovadoras y tecnológicas digitales) y los resultados (habilidades blandas), que combinados mediante operadores booleanos (AND y OR), permitieron recuperar la evidencia científica y responder a las preguntas de investigación, debido a la naturaleza descriptiva, no se incorporó términos al comparador(C), ya que no se pretendió contrastar una intervención específica frente a otra. Tal como muestra la *Tabla 1*.

Tabla 1

Formulación de las preguntas de investigación modelo PICO

Componente	Definición en la revisión
P (Población)	Estudiantes de educación superior
I (Intervención)	Estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales
C (Comparación)	No aplica
O (Resultados)	Desarrollo de habilidades blandas

La búsqueda bibliográfica se realizó mediante la base de datos de Scopus, Web of Science, ERIC, SciELO y Google Scholar, e incluyó la revisión manual de referencias cruzadas.

Estas fuentes fueron seleccionadas por su gran relevancia en los ámbitos de la investigación educativa, la innovación pedagógica y la educación superior. Además, cabe mencionar que la búsqueda se delimitó al periodo 2016-2025, con el propósito de recuperar estudios recientes y relevantes sobre la articulación entre tecnologías digitales, pedagogías activas y desarrollo de habilidades blandas en contextos universitarios. Tal como muestra la *Tabla 2*.

Tabla 2

Estrategia de búsqueda bibliográfica y registros recuperados por base de datos

Base de datos	Cadena de búsqueda utilizada	Registros recuperados
Scopus	TITLE-ABS-KEY ("soft skills" OR "transversal skills" OR "social competencies") AND ("higher education" OR university OR "college students") AND ("digital technologies" OR "educational technology" OR "artificial intelligence" OR simulation OR "extended reality" OR "learning	38

Base de datos	Cadena de búsqueda utilizada	Registros recuperados
Web of Science	analytics”) AND (“project-based learning” OR gamification OR “flipped classroom” OR “active learning” OR “pedagogical innovation”) TS=(“soft skills” OR “transversal skills” OR “social competencies”) AND TS=(“higher education” OR university OR “college students”) AND TS=(“digital technologies” OR “educational technology” OR “artificial intelligence” OR simulation OR “extended reality” OR “learning analytics”) AND TS=(“project-based learning” OR gamification OR “flipped classroom” OR “active learning”)	26
ERIC	(“soft skills” OR “transversal skills”) AND (“higher education” OR “university students”) AND (“educational technology” OR “digital learning” OR “technology mediated learning”) AND (“active learning” OR “project-based learning” OR gamification OR “flipped classroom”)	22
SciELO	(“habilidades blandas” OR “competencias transversales” OR “competencias sociales”) AND (“educación superior” OR universidad OR “estudiantes universitarios”) AND (“tecnologías digitales” OR “tecnología educativa” OR “innovación pedagógica” OR “aula invertida” OR gamificación)	18
Google Scholar y revisión manual	(“habilidades blandas” AND “educación superior” AND “tecnologías digitales”) OR (“soft skills” AND “higher education” AND “digital technologies”)	20
Total		124

Nota: En todas las bases de datos se aplicaron los siguientes criterios: publicaciones entre 2016 y 2025, artículos científicos revisados por pares, escritos en español e inglés. En Google Scholar se priorizaron documentos académicos pertinentes y se complementó la búsqueda mediante revisión manual de referencias.

Criterios de inclusión y exclusión

Los criterios de inclusión y exclusión fueron establecidos previamente con base en los componentes del modelo PICO (Population, Intervention, Comparison y Outcome), con el propósito de asegurar la pertinencia, calidad metodológica y coherencia de los estudios seleccionados.

Criterios de inclusión

Se incluyeron aquellos estudios que cumplieron los siguientes criterios:

1. Población (P) Investigaciones realizadas con estudiantes de educación superior o universitarios, independientemente del área disciplinar, modalidad de estudio o contexto geográfico.
2. Intervención (I) Estudios que describieran, implementaran o evaluaran estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales, tales como aprendizaje basado en proyectos, gamificación, aula invertida, aprendizaje colaborativo, inteligencia artificial, analítica del aprendizaje, realidad virtual, realidad aumentada, simulación u otras tecnologías educativas.
3. Comparación (C) Se incluyeron estudios con o sin grupo de comparación, debido a que la presente revisión tuvo un carácter descriptivo y buscó identificar las estrategias implementadas más que comparar su efectividad.
4. Resultados (O). Investigaciones que reportaran explícitamente el desarrollo, fortalecimiento o evaluación de una o más habilidades blandas, entre ellas comunicación, trabajo en equipo, liderazgo, pensamiento crítico, creatividad, resolución de problemas, autonomía, autorregulación o toma de decisiones.

Criterios de exclusión

Se identificaron estudios que presentaron una o más de las siguientes características:

1. Población (P), Investigaciones desarrolladas en niveles de formación en educación inicial, básica, bachillerato, formación técnica no universitaria o educación no formal.

2. Intervención (I). Estudios que no menciona una o más estrategia pedagógica innovadora o que se limitaran únicamente al uso de tecnologías digitales sin una propuesta metodológicamente claras.
3. Comparación (C). No se excluyeron estudios por la ausencia de grupo de comparación, dado el carácter descriptivo de la revisión.
4. Resultados (O). Investigaciones que no evaluaran ni analizaran el desarrollo de habilidades blandas o competencias transversales.

Aplicación de los criterios de elegibilidad

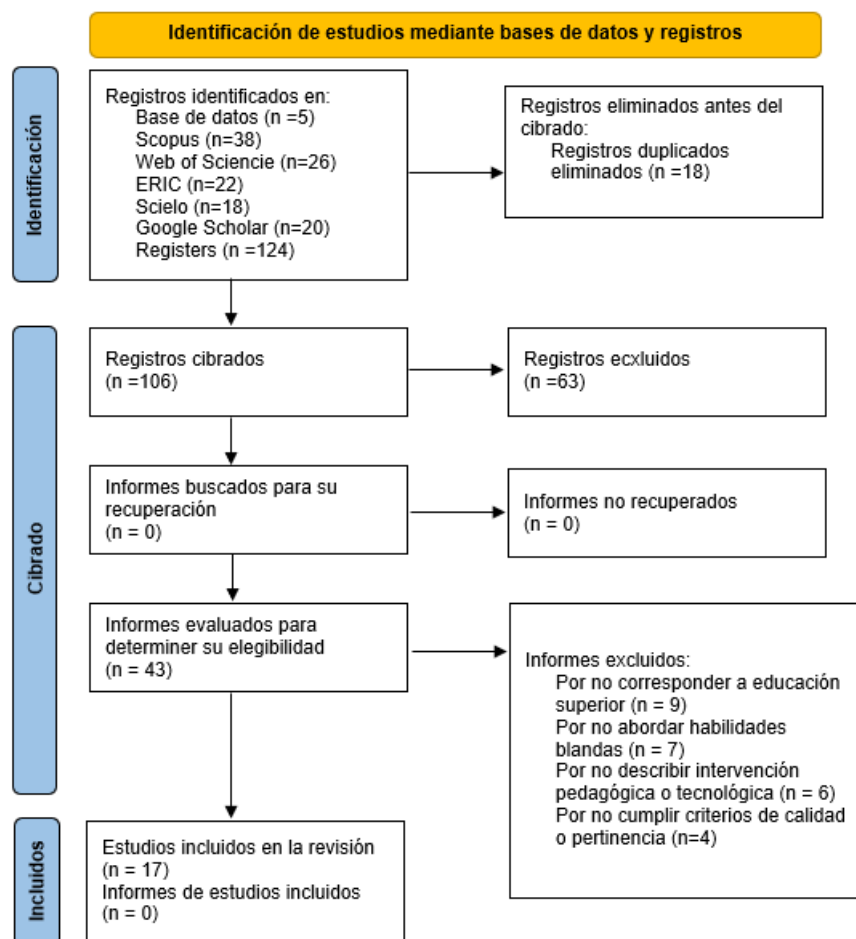
Los criterios de elegibilidad fueron aplicados siguiendo las cuatro fases establecidas por la declaración PRISMA 2020: identificación, cribado, elegibilidad e inclusión, en este proceso se verificó el cumplimiento de los criterios mediante el modelo PICO, evaluando la correspondencia entre la población, la intervención y los resultados de interés, en este punto se identificaron 124 registros en las bases de datos seleccionadas; tras eliminar 18 duplicados, se examinaron 106 estudios mediante la revisión de títulos y resúmenes, luego se evaluaron 43 artículos en texto completo, de los cuales se excluyeron 26 por no cumplir los criterios de elegibilidad previamente establecidos. Finalmente, 17 estudios fueron incluidos en la síntesis cualitativa por responder de manera pertinente a las preguntas de investigación. Para ejecutar los criterios se aplicó el sistema de elegibilidad descrito en la *Tabla 3*.

Tabla 3
Criterios de elegibilidad según modelo PICO

PICO	Componente	Criterio de elegibilidad	Aplicación durante la selección
	P (Población)	Estudios realizados con estudiantes de educación superior o universitarios.	Se excluyeron investigaciones desarrolladas en otros niveles educativos o poblaciones no universitarias.
	I (Intervención)	Estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales (ABP, gamificación, aula invertida, IA, realidad virtual, simulación, entre otras).	Se excluyeron estudios que no describían una intervención pedagógica o que utilizaban tecnologías sin un propósito educativo claramente definido.
	C (Comparación)	No se requirió un grupo de comparación debido al carácter descriptivo de la revisión.	Se aceptaron estudios con o sin grupo comparador, siempre que cumplieran los demás criterios de elegibilidad.
	O (Resultados)	Desarrollo o fortalecimiento de habilidades blandas (comunicación, trabajo en equipo, liderazgo, pensamiento crítico, creatividad, autonomía, autorregulación, habilidades blandas como resultado de resolución de problemas, toma de decisiones, principal, entre otras).	Se excluyeron investigaciones que no evaluaban ni analizaban habilidades blandas como resultado principal.
	Criterios metodológicos	Artículos científicos revisados por pares, publicados entre 2016 y 2025, en español o inglés, con texto completo disponible.	Se eliminaron registros duplicados, literatura no científica, documentos sin texto completo y estudios que no cumplían los criterios metodológicos establecidos.

Como resultado de la aplicación de los criterios PRISMA, se seleccionaron las fuentes para la revisión sistemática, como se muestra en la *Figura 1*

Figura 1
Diagrama de flujo del proceso de selección de estudios según PRISMA



Nota: Elaboración propia a partir de los lineamientos de PRISMA 2020. Se identificaron 124 registros en las bases de datos consultadas, de los cuales 17 estudios cumplieron los criterios de inclusión y fueron incorporados en la revisión.

El resultado aplicado mediante las categorías con los criterios PRISMA de revisión se muestra de forma detallada en los resúmenes cualitativos de la legibilidad de las fuentes seleccionadas que se muestran en la *Tabla 5*.

Tabla 5
Aplicación de criterios de elegibilidad según modelo PICO

Código	Categoría	Definición
C1	Estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales	Comprende las metodologías de enseñanza implementadas para favorecer el aprendizaje y el desarrollo de habilidades blandas en educación superior, incluyendo estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, gamificación, aula invertida, aprendizaje colaborativo y otros enfoques pedagógicos innovadores apoyados por tecnologías digitales.

Código	Categoría	Definición
C2	Tecnologías digitales mediadoras del aprendizaje	Agrupar las herramientas, plataformas y recursos tecnológicos utilizados como soporte de las estrategias pedagógicas, tales como inteligencia artificial, plataformas virtuales, analítica del aprendizaje, simulación, realidad virtual, realidad aumentada y otros entornos digitales que facilitan la interacción, la retroalimentación y la personalización del aprendizaje.
C3	Habilidades blandas desarrolladas	Integrar las competencias transversales reportadas en la literatura como resultados de las intervenciones educativas, entre ellas comunicación, trabajo en equipo, liderazgo, pensamiento crítico, creatividad, autonomía, autorregulación, resolución de problemas y toma de decisiones.

Para organizar la información obtenida, la *Tabla 6* presenta los estudios seleccionados junto con sus principales características. Esta matriz le da la oportunidad de observar, en forma ordenada, los elementos de cada investigación, sus resultados más importantes, y su categorización según las categorías definidas.

Tabla 6
Matriz de fuentes y categorías metodológicas aplicadas con el modelo PICO

N.º	Título del estudio	Autor(es)	Tipo de estudio	Resumen del aporte	Categoría
1	A Preliminary Scoping Review of Immersive Virtual Soft Skills Training	Dahl et al. (2021)	Revisión sistemática	Analiza la importancia de los entornos inmersivos para fortalecer habilidades como liderazgo, comunicación y toma de decisiones mediante escenarios virtuales.	C2
2	A Systematic Review of Digital Innovations in Technology-Enhanced Learning Designs in Higher Education	Choi Lundberg et al. (2023)	Revisión sistemática	Explora las innovaciones digitales implementadas en educación superior y como estas contribuyen al aprendizaje activo y significativo.	C2
3	Artificial Intelligence as a Tool for the Development of Soft Skills: A Bibliometric Review in the Context of Higher Education	Alvarado Bravo et al. (2024)	Revisión bibliométrica	Estudia las tendencias de investigación en el uso de la inteligencia artificial para promover habilidades blandas en estudiantes universitarios.	C3
4	Artificial Intelligence in Higher Education	Schmidt et al. (2025)	Revisión	Explora las oportunidades que ofrece la inteligencia artificial en el proceso de aprendizaje y retroalimentación continua.	C2
5	Digital Competencies and Soft Skills in Higher Education.	Loayza Maturrano (2023)	Estudio empírico	Constata la relación entre las competencias digitales y el fortalecimiento de habilidades como autonomía, adaptabilidad y comunicación.	C3
6	Education 4.0 and Twenty-First Century Competencies.	González Pérez y Ramírez Montoya (2022)	Revisión sistemática	Reconoce la importancia de integrar tecnologías digitales y metodologías innovadoras para desarrollar competencias del siglo XXI.	C3
7	Education 4.0: Active Methodologies and Digital Transformation	Miranda et al. (2021)	Revisión conceptual	Analiza un marco conceptual sobre metodologías activas y transformación digital en educación superior.	C1
8	Flipped Classroom for Soft Skills Development in Health Education.	Elkhalladi y Sefrioui (2024)	Estudio empírico	Analiza la contribución del aula invertida al desarrollo de la autonomía, la comunicación y el aprendizaje activo.	C1

N.º	Título del estudio	Autor(es)	Tipo estudio	de	Resumen del aporte	Categoría
9	Gamification in Higher Education and Stem: A Systematic Review of Literature	A Ortiz et al. (2016)	Revisión sistemática		Registra que la gamificación produce resultados positivos que favorecen la participación activa y un mejor rendimiento académico.	C1
10	Gamification in Higher Education for the Development of Soft Skills: A Systematic Literature Review	Ducatti (2025)	Revisión sistemática		Las combinaciones de elementos de gamificación como recompensas favorecen en la motivación, participación, interacción y colaboración de los estudiantes.	C1
11	Gamificación en educación superior	Lozada Ávila y Betancur (2017)	Revisión sistemática		Analiza la gamificación como estrategia didáctica para incrementar la motivación y favorecer el aprendizaje significativo en educación superior.	C1
12	Learning Activities and Soft Skills Development	Sailer et al. (2024)	Meta-análisis		Concluye que las actividades de aprendizaje tienen mayor influencia en el desarrollo de habilidades blandas que la tecnología utilizada por sí sola.	C3
13	Project-Based Learning as a Strategy for Developing Soft Skills in Higher Education	Zepeda Hurtado et al. (2022)	Estudio empírico		Evidencia que el aprendizaje basado en proyectos fortalece la comunicación, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.	C1
14	Project-Based Learning for Collaborative and Creative Skills	Yulianti. (2024)	Estudio empírico		Demuestra que el aprendizaje basado en proyectos favorece la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico.	C1
15	Soft Skills Development through Digital Learning Environments	Mohammed y Ozdamli (2024)	Revisión sistemática		Identifica la comunicación, la colaboración y la resolución de problemas como las habilidades blandas más fortalecidas en entornos digitales.	C3
16	Tecnologías educativas para el fortalecimiento de habilidades blandas	Quiroz Manzaba, Santana y Sornoza (2025)	Estudio empírico		Describe el papel de las tecnologías educativas como apoyo para experiencias de aprendizaje activas e innovadoras.	C2
17	Virtual Reality for the Training of Soft Skills for Professional Education	Dubiel et al. (2025)	Revisión		Analiza la realidad virtual como herramienta para entrenar habilidades blandas en contextos profesionales simulados.	C2

3. Hallazgos

El análisis de los 17 estudios incluidos permitió identificar una tendencia general: el desarrollo de habilidades blandas en educación superior se fortalece cuando las tecnologías digitales se integran en propuestas pedagógicas activas, con tareas auténticas, interacción significativa y mecanismos de retroalimentación formativa. En términos generales, la literatura revisada no presenta la tecnología como un factor autónomo de mejora, sino como una mediación que amplía las posibilidades de participación, seguimiento y colaboración cuando se articula con diseños didácticos centrados en el estudiante.

Esta tendencia se sintetiza en las Tablas 7, 8 y 9, donde se presentan las principales estrategias pedagógicas implementadas, tecnologías digitales y habilidades blandas identificadas en los estudios analizados

3.1. Estrategias pedagógicas innovadoras mediadas por tecnologías digitales

La incorporación de las tecnologías dentro del ámbito educativo, comprende la utilización del recurso, alineado con las experiencias de aprendizaje. Por ello, en la revisión de la *Tabla 7* se identifican varias estrategias pedagógicas que se enfocan en promover la participación activa del estudiante y en fortalecer sus habilidades blandas.

Tabla 7
Estudios relacionados con estrategias pedagógicas innovadoras

Autor(es) y año	País o ciudad	Tipo de estudio	Hallazgos principales
Ducatti (2025)	Brasil/ Revisión internacional	Revisión sistemática	Indica que la gamificación favorece motivación, participación e interacción si se vincula con objetivos pedagógicos claros.
Elkhaladi y Sefrioui (2024)	Contexto salud/enfermería	Estudio empírico	Vincula el aula invertida con autonomía, preparación previa, comunicación y participación en estudiantes de salud.
Lozada-Ávila y Betancur (2017)	Colombia / revisión internacional	Revisión sistemática	Plantea que la gamificación en educación superior incrementa participación, compromiso y colaboración cuando existe diseño didáctico.
Miranda et al. (2021)	México / contexto internacional	Revisión propuesta conceptual	Aporta un marco para integrar tecnologías, metodologías activas y competencias requeridas en escenarios de transformación digital.
Ortiz et al. (2016)	Ecuador / revisión internacional	Revisión sistemática	Evidencia que la gamificación con enfoque STEM favorece motivación, interacción y aprendizaje activo.
Yulianti. (2024)	Internacional / Educación superior	Estudio académico	Compara el ABP(Aprendizaje basado en problemas) con colaboración, creatividad.
Zepeda Hurtado et al. (2022)	México	Estudio empírico	Evidencia que el ABP favorece habilidades blandas y su contribución en la planificación, seguimiento y evaluación.

Nota: Nota. Elaboración propia a partir de los estudios incluidos en la revisión sistemática.

En la categoría de estrategias pedagógicas implementadas, 7 de 17 estudios abordaron de manera explícita estrategias pedagógicas activas como eje para el desarrollo de habilidades blandas. Dentro de este grupo, 3 estudios se centraron en gamificación, 2 en aprendizaje basado en proyectos, 1 en aula invertida y 1 en enfoques amplios de Educación 4.0 o aprendizaje mejorado con tecnología.

Esta distribución muestra que la innovación pedagógica no aparece asociada a una única metodología, sino a un conjunto de diseños didácticos centrados en la participación del estudiante, se evidencia que la gamificación fue la estrategia más visible dentro del corpus, al identificarse 3 estudios, en los cuales Ortiz et al. (2016), Lozada-Ávila y Betancur (2017) y Ducatti (2025) reportaron mejoras en la motivación, participación, interacción y colaboración. Pese a los beneficios identificados, la evidencia señala que su efectividad disminuye cuando se reduce al uso de puntos, recompensas o competencia sin una finalidad pedagógica clara, en

consecuencia, los estudios sugieren que su contribución al desarrollo de habilidades blandas depende de la relación entre actividad, objetivo formativo, retroalimentación y evaluación.

Otra tendencia similar se identificó en el aprendizaje basado en proyectos, presente de forma explícita en 2 de 17 estudios. En ambos casos, Zepeda et al. (2022) y Yulianti. (2024) coinciden en que el ABP favorece la comunicación, la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas mediante proyectos que exigen investigar, planificar, tomar decisiones y construir soluciones de manera colaborativa, a diferencia de la gamificación, estos estudios destacaron que el desarrollo de las habilidades blandas se produjo como resultado de la resolución de situaciones reales y de la responsabilidad compartida entre los integrantes de cada equipo, evidenciando además que la retroalimentación y el seguimiento docente fueron elementos determinantes para alcanzar mejores resultados. No obstante, su impacto puede disminuir si no se utilizan rúbricas, seguimiento docente y espacios de reflexión sobre el desempeño.

El aula invertida fue tratada de forma específica en 1 de 17 estudios principalmente en el contexto de formación en salud. De acuerdo con Elkhalladi y Sefrioui (2024), esta estrategia favorece la autonomía, autorregulación, comunicación y participación, debido a que exige preparación previa y libera el tiempo de clase para actividades aplicadas.

A diferencia de las anteriores estrategias, Miranda et al. (2021) abordan la Educación 4.0 como una propuesta que reúne a componentes como el modelo educativo, las metodologías y las herramientas o infraestructuras, favoreciendo la construcción del conocimiento y la innovación a través del aprovechamiento de recursos tecnológicos.

En contraste, la revisión muestra que esta estrategia requiere estudiantes comprometidos con el trabajo autónomo, materiales digitales claros y mediación docente durante la discusión y la práctica.

3.2. Tecnologías digitales mediadoras del aprendizaje

Las tecnologías digitales son recursos de apoyo que amplían las posibilidades de interacción, práctica y retroalimentación entre los estudiantes. A partir de estos aportes, en la *Tabla 8* se reúnen los hallazgos principales sobre la realidad virtual, entornos inmersivos, inteligencia artificial y plataformas digitales.

Tabla 8
Estudios relacionados con tecnologías digitales utilizadas

Autor(es) y año	País o Ciudad	Tipo de estudio	Hallazgos principales
Choi Lundberg et al. (2023)	Internacional	Revisión sistemática	Muestra que la innovación digital mejora los aprendizajes cuando se articula con actividades, retroalimentación y participación estudiantil.
Dahl et al. (2021)	Internacional	Revisión sistemática	Relaciona los entornos inmersivos con práctica de comunicación, liderazgo, toma de decisiones y trabajo en equipo.
Dubiel et al. (2025)	Internacional	Revisión	Evidencia el potencial de la realidad virtual para ensayar situaciones profesionales y retroalimentar desempeños blandos.

Schmidt et al. (2025)	Internacional	Estudio/revisión sobre percepciones	Identifica oportunidades de la IA para personalizar procesos y sus desafíos, los mismo que debe tener acompañamiento en el aprendizajes y retroalimentación.
Quiroz Manzaba y Santana Sornoza (2025)	Ecuador, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí	Estudio institucional	Relaciona tecnologías educativas, la creatividad, participación y incorporación de habilidades blandas para fortalecer el aprendizaje en el contexto universitario ecuatoriano.

Nota: Nota. Elaboración propia a partir de los estudios incluidos en la revisión sistemática.

En la segunda categoría, 5 de 17 estudios analizaron tecnologías digitales como mediaciones para ampliar la práctica, la interacción y la retroalimentación. Las tecnologías más recurrentes fueron plataformas virtuales, entornos colaborativos, inteligencia artificial, analítica del aprendizaje, gamificación digital, simulación, realidad virtual y realidad extendida. En general, la literatura revisada evidencia en que el valor pedagógico de estas herramientas depende de su integración metodológica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y no de su incorporación tecnológica de manera aislada.

Entre las investigaciones que abordan esta tendencia, 3 destacan con la simulación, realidad virtual y entornos inmersivos, 1 con inteligencia artificial y 1 con las plataformas virtuales. Al respecto Dahl et al. (2021) exploraron el potencial de los entornos para desarrollar habilidades como el liderazgo, la comunicación, trabajo en equipo y toma de decisiones mediante escenarios virtuales, de forma complementaria, Choi-Lundberg et al. (2023) a partir de una revisión sistemática, identificaron que estas tecnologías favorecen el aprendizaje cuando se articulan con actividades colaborativas, procesos de retroalimentación y experiencias cercanas al contexto profesional. Estos resultados son respaldados por Dubiel et al. (2025), quienes demostraron que la realidad virtual permite recrear situaciones propias del ámbito laboral, facilitando a los estudiantes la práctica de habilidades blandas en entornos seguros antes de enfrentarse a escenarios reales.

En este marco, la formación universitaria exige fortalecer su infraestructura, planificación didáctica y el diseño de instrumentos de evaluación que permitan evidenciar los resultados alcanzados por los estudiantes mediante el uso de estas tecnologías. En este contexto, la inteligencia artificial se posiciona como una de las herramientas con mayor proyección en la educación superior, al ofrecer oportunidades para optimizar la gestión educativa. De esta forma, se evidencia que su impacto no representa solamente un atractivo superficial sino un elemento significativo para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Este argumento se consolida con, Schmidt et al. (2025) al destacar que la implementación de la inteligencia artificial favorece la adaptación de experiencias de aprendizajes, facilita el reconocimiento de patrones de desempeño, posibilita la identificación de requerimientos de apoyo. No obstante, los autores advierten que ante su acelerada evolución plantea desafíos que podrían superar los límites del control humano, entre ellos un mayor nivel de competencias digitales al profesorado y la gobernanza ética de los datos educativos.

Las plataformas virtuales, los entornos colaborativos y el aprendizaje electrónico aparecieron de forma transversal en varios estudios. Quiroz-Manzaba y Santana-Sornoza (2025) relacionan su incorporación en la educación superior con el fortalecimiento de la creatividad y participación. Bajo este análisis, estas herramientas favorecen la comunicación,

interacción, trabajo autónomo, seguimiento de actividades y colaboración entre estudiantes. A diferencia de las tecnologías inmersivas o basadas en IA, estas herramientas suelen ser más accesibles, pero su impacto depende de la calidad del diseño de actividades y de la retroalimentación docente.

3.3. Habilidades blandas desarrolladas

Dentro del ámbito educativo, las habilidades blandas son las capacidades personales, sociales y comunicativas desarrolladas mediante la relación de las estrategias pedagógicas innovadoras y las tecnologías digitales, las cuales se detallan en la *Tabla 9*.

Tabla 9
Estudios relacionados con habilidades blandas desarrolladas.

Autor(es) y año	País o Ciudad	Tipo de estudio	Hallazgos principales
Alvarado Bravo et al. (2024)	Perú	Estudio empírico	Aporta científico sobre la necesidad de integrar habilidades blandas aplicando las experiencias universitarias mediadas por tecnología en el ámbito educativo
Loayza Maturrano (2023)	Perú	Estudio empírico	Compara las competencias digitales con habilidades blandas en estudiantes universitarios durante escenarios de aprendizaje en línea.
Mohammed Ozdamli (2024)	y Internacional	Revisión sistemática	Destaca la importancia de comunicación, trabajo colaborativo y resolución de problemas en formación universitaria vinculadas con tecnología.
Sailer et al. (2024)	Internacional	Revisión de metaanálisis	Señala que las actividades de aprendizaje, más que la herramienta aislada, explican los efectos positivos en competencias.
González Pérez y Ramírez Montoya (2022)	Internacional	Revisión sistemática	Analiza los componentes de Educación 4.0 y si relación con competencias del siglo XXI y formación integral.

Nota: Nota. Elaboración propia a partir de los estudios incluidos en la revisión sistemática.

En la tercera categoría, se identificaron que 5 de los 17 artículos seleccionados analizaron de manera explícita las habilidades blandas. A partir de ello, se organizaron las categorías temáticas, encontrando a la comunicación en los 5 artículos, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico presentes en 3 artículos. Por su parte la colaboración, la creatividad y a resolución de problemas estuvieron en 2 artículos mientras que la autonomía, la autorregulación, la toma de decisiones y la inteligencia emocional se identificaron en 1 artículo

Esta relación es consistente con los hallazgos de Mohammed y Ozdamli (2024), quienes indican que la comunicación y el trabajo en equipo fueron las habilidades sólidamente vinculadas con proyectos, gamificación, simulación y aprendizaje colaborativo. Esto significa que su desarrollo se relaciona con actividades que requieren coordinación entre estudiantes, intercambio de ideas, construcción conjunta de soluciones y toma de decisiones compartidas.

González-Pérez y Ramírez-Montoya (2022) dentro de su estudio destacaron que la Educación 4.0 exige un equilibrio de conocimientos técnicos y de habilidades blandas, donde la comunicación, colaboración, creatividad y el pensamiento crítico constituyen ejes transversales para favorecer la interacción de entornos.

Alvarado-Bravo et al. (2024), al integrar la IA en las actividades académicas reconocieron el desarrollo en cuatro núcleos de habilidades blandas: comunicación, el trabajo en equipo y la colaboración, el pensamiento crítico junto con la resolución de problemas, y la inteligencia emocional asociada al autoconocimiento. Sin embargo, los autores, destacan la necesidad de desarrollar estrategias e instrumentos que permitan evidenciar su fortalecimiento de manera precisa.

La investigación de Loayza-Maturrano (2023) explica que dentro del uso del aprendizaje electrónico y de entornos virtuales se fortalecen las habilidades tecnológicas relacionadas con la recepción de información; sin embargo, en una menor proporción las habilidades complejas como la autonomía, la autorregulación, la comunicación y el trabajo en equipo.

Es decir que, que resalta una mayor búsqueda hacia estas habilidades que requieren la capacidad del estudiante para gestionar recursos, tiempos y actividades, requiriendo el acompañamiento docente para evitar que el trabajo autónomo se convierta en una práctica sin orientación pedagógica.

Del mismo modo, Sailer et al. (2024) mencionan que las diversas herramientas de IA ayudan a mejorar la comunicación, la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones, aunque también advierten que la alta dependencia de esta herramienta tecnológica podría limitar el desarrollo de estas tres últimas habilidades.

4. Discusión

La evidencia recopilada permitió responder a las preguntas de investigación al demostrar que el desarrollo de habilidades blandas en la educación superior depende de la interacción entre metodologías activas, tecnologías digitales y una adecuada mediación pedagógica.

En virtud de ello, en relación con la primera pregunta de investigación, la literatura analizada identificó que la gamificación fue la estrategia empleada con mayor frecuencia para fortalecer las habilidades blandas, seguida del aprendizaje basado en proyectos y el aula invertida. También se incorporó un enfoque asociado con la Educación 4.0, debido a su carácter integrador, puesto que propone integrar estas estrategias innovadoras, las tecnologías digitales y competencias en los nuevos contextos formativos. Aunque se diferencia de las anteriores estrategias, se consideró dentro de la matriz por su función dentro del proceso educativo.

Esta clasificación evidencia que la innovación estratégica, no se centra únicamente en una estrategia, sino en comprender las diversas formas de transmitir los conocimientos y generar experiencias de acorde a las necesidades de los estudiantes.

En este sentido, Ducatti (2025), Lozada-Ávila y Betancur (2017) y Ortiz et al. (2016) coinciden en señalar que la gamificación fortalece la motivación, la participación y la colaboración cuando responde a objetivos pedagógicos claramente definidos y no a mecanismos sin una intención formativa.

Estos planteamientos permiten interpretar que la efectividad de esta estrategia no depende únicamente de sus elementos lúdicos, sino de su integración en experiencias de aprendizaje que transforman actividades tradicionales en espacios de interacción, toma de decisiones y participación activa.

Bajo esta misma perspectiva de aprendizaje centrada en el estudiante, Yulianti. (2024) y Zepeda et al. (2022) evidencian que el aprendizaje basado en proyectos genera escenarios donde las habilidades blandas no se trabajan como competencias aisladas, sino como parte del proceso de construcción del conocimiento. Esto se explica cuando los estudiantes deben organizar su trabajo, asumir responsabilidades dentro del equipo, analizar alternativas y plantear soluciones frente a situaciones concretas, lo que favorece la comunicación, la creatividad y la resolución de problemas de manera progresiva.

En cuanto al aula invertida, Elkhalladi y Sefrioui (2024) vinculan esta modalidad con la autonomía, autorregulación, comunicación y participación. Esta dinámica parte una preparación previa que permite aprovechar del tiempo para trabajar directamente en las actividades lo cual cambia el papel tradicional del estudiante. Para ello es necesario contar con los materiales claros y una adecuada orientación docente, de manera que el trabajo autónomo esté acompañado.

En respuesta a la segunda pregunta de investigación, se establece que las habilidades blandas reciben mayor atención cuando se desarrollan mediante experiencias de aprendizaje activas mediadas por tecnologías digitales. En particular, la comunicación, el trabajo colaborativo, la autonomía y la resolución de problemas constituyen las competencias más recurrentes, debido a que se fortalecen mediante proyectos, simulaciones, actividades colaborativas y entornos virtuales que favorecen la práctica, interacción y la retroalimentación.

Esta premisa, pone de manifiesto que dentro de estos instrumentos digitales se pueden involucrar distintas capacidades, en función al nivel de participación que es requerido y las actividades que se deban realizar. Estos resultados son consistentes con Mohammed y Ozdamli (2024), quienes en sus hallazgos contemplaron que dentro del proceso de intercambio de ideas y soluciones reflejaron cualidades como la comunicación, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas

De manera similar, González-Pérez y Ramírez-Montoya (2022) destacan la relación con las estrategias identificadas previamente con la Educación 4.0. Estos elementos guardan correspondencia con el ABP puesto que integra de manera conjunta estas habilidades blandas. Paralelamente, Alvarado-Bravo et al. (2024) ponen en relieve el manejo de los recursos digitales y el saber desenvolverse de manera autónoma. Es decir que para aprender de manera independiente no basta saber manejar estas herramientas, sino que es necesario que los estudiantes, presenten aspectos propios de la interacción como la autonomía, la autorregulación, la comunicación y el trabajo en equipo de manera consiente.

Estos aportes permiten interpretar que la educación superior enfrenta el desafío de trascender de la visión centrada únicamente en la incorporación de tecnologías y conectarlas con las propuestas pedagógicas que previamente planifica el docente. De este modo, se evidenciaría el aprendizaje alcanzado, las habilidades tanto digitales como blandas de los futuros profesionales.

Por otra parte, cabe mencionar que en un menor registro metodológico se encontraron las habilidades de liderazgo y pensamiento crítico, esto debido a que varios estudios las consideran como resultados que se esperan obtener mediante las estrategias aplicadas. Sin embargo, se reconoce la necesidad de sustentar estas afirmaciones por medio de instrumentos y criterios evaluativos los cuales faciliten una comprensión más precisa para las futuras investigaciones.

De manera general, la literatura destaca lo imprescindible de la planificación, evaluación y la mediación del docente dentro del desarrollo de habilidades blandas en la educación superior. En este sentido, las investigaciones revisadas muestran que las experiencias formativas de calidad se sustentan en la articulación de tres dimensiones: estrategias pedagógicas innovadoras, tecnologías digitales y el acompañamiento del docente. Desde esta observación, la innovación educativa no radica únicamente en la incorporación de herramientas digitales sino también en la articulación con las prácticas educativas, fortaleciendo así las competencias que actualmente se requieren en el entorno social y profesional.

5. Conclusiones

Actualmente, la educación superior ha experimentado grandes transformaciones que han impulsado la necesidad de replantear los procesos formativos tradicionales. Por ello, la adquisición de conocimientos se ha visto direccionada hacia enfoques que integren estrategias innovadoras y tecnologías actuales que preparen a los alumnos ante los desafíos del entorno profesional.

Ante este escenario, resultó fundamental comprender cómo las estrategias pedagógicas y las tecnologías digitales inciden en el desarrollo de las habilidades blandas, de modo que contribuya al diseño de mejores propuestas formativas que respondan a las demandas sociales y laborales.

En cumplimiento al objetivo planteado, el análisis de la literatura evidencia que el fortalecimiento de estas competencias responde a un proceso eminentemente pedagógico, en el que las metodologías activas favorecen la construcción de experiencias de aprendizaje que promueven la participación, la colaboración, la reflexión y la resolución de problemas en contextos auténticos. En este sentido, estrategias como la gamificación, destacaron su influencia positiva en la motivación, participación y la interacción de los alumnos; el aprendizaje basado en proyectos (ABP) contribuyó en experiencias reales vinculadas con la comunicación, la colaboración, creatividad y la resolución de problemas; mientras que el aula invertida promueve significativamente espacios de participación y procesos que integran autonomía y autorregulación.

En cuanto a las tecnologías utilizadas como mediadoras del aprendizaje, se identificó que el uso de las plataformas virtuales y entornos inmersivos favorecen la interacción, participación y retroalimentación, mientras que las simulaciones, la realidad virtual y los entornos inmersivos permiten crear espacios en donde los estudiantes pueden practicar la comunicación, el trabajo en equipo, el liderazgo, la toma de decisiones, y la resolución de problemas.

De igual manera, la inteligencia artificial ofrece posibilidades de personalización, seguimiento y retroalimentación, considerando importante la participación del docente para regular su uso y no caer en el uso desproporcionado.

En este sentido, el aporte principal de este estudio consistió en proporcionar una visión integral sobre la aplicación de estrategias pedagógicas mediadas por la tecnología para el desarrollo de habilidades blandas, destacando que a pesar de que estas tres dimensiones puedan percibirse como independientes, este estudio evidencia que su funcionamiento responde a un enfoque sistemático e interdependiente. Otro aporte relevante es que estos resultados pueden constituirse como bases para que los docentes diseñen propuestas formativas orientadas al desarrollo cognitivo y el de las habilidades blandas.

A pesar de la constancia de estos hallazgos conceptuales, también se perciben algunas limitaciones entre estas, la diversidad de contextos educativos, las tecnologías aplicadas y las

formas de evaluar las habilidades blandas dentro de los estudios seleccionados, lo que dificulta establecer conclusiones generales y realizar un contraste sólido entre hallazgos. Además de mencionar que dentro de esta búsqueda se consideraron publicaciones disponibles durante el periodo establecido, lo que pudo ocasionar que algunas no fueran añadidas.

A partir de estas consideraciones, se establecen las siguientes recomendaciones enfocadas en la aplicación pedagógica y el fortalecimiento de futuras investigaciones.

Desde el eje pedagógico se considera pertinente establecer capacitaciones continuas dirigidas a docentes y estudiantes para que ambos entes fortalezcan las habilidades digitales y blandas. Otra recomendación es mejorar los procesos e instrumentos de evaluación con el objetivo de que se pueda evidenciar fiablemente el desarrollo de las habilidades blandas durante las diferentes experiencias de aprendizaje.

En cuanto al ámbito investigativo, se motiva a desarrollar estudios comparativos que especifiquen las características de universidades e institutos, con la finalidad de determinar las características de cada uno de estos contextos y como influyen en el desarrollo de las habilidades blandas. Esto contribuiría a una mejor comprensión de la transformación de las experiencias formativas que integran las categorías trabajadas en este artículo.

6. Referencias

- Alvarado-Bravo, N., Aldana-Trejo, F., Durán-Herrera, V., Rasilla-Rovegno, J., Suárez-Bazalar, R., Torres-Quiroz, A., Paredes-Soria, A., Gonzales-Saldaña, S. H., Tomás-Quispe, G., & Olivares-Zegarra, S. (2024). Artificial intelligence as a tool for the development of soft skills: A bibliometric review in the context of higher education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(10), 379–394. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.10.18>
- Costa Júnior, J. F., da Silva Oliveira, I., de Souza Júnior, A. C., Ferreira de Oliveira, L. C., dos Passos, T. S., de Abreu, S. F., . . . Dias Quaresma, C. P. (2025). Educación y tecnología en el siglo XXI: entre la innovación y los fundamentos pedagógicos. *Revista Caribeña-QUALIS B1*, 14(8), 1-22. doi:10.55905/rcssv14n8-016
- Choi-Lundberg, D. L., Butler-Henderson, K., Harman, K., & Crawford, J. (2023). A systematic review of digital innovations in technology-enhanced learning designs in higher education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 39(3), 133–162. <https://doi.org/10.14742/ajet.7615>
- Dahl, T. L., Alsos, O. A., & Svanæs, D. (2021). A preliminary scoping review of immersive virtual soft skills training. *Immersive Learning Research Network*. <https://publications.immersivelrn.org/index.php/academic/article/view/806>
- Dubiel, A., Kamińska, D., Zwoliński, G., Ramić-Brkić, B., Agostini, D., & Zancanaro, M. (2025). Virtual reality for the training of soft skills for professional education: Trends and opportunities. *Interactive Learning Environments*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/10494820.2025.2450634>
- Ducatti, A. P. S. (2025). Gamification in higher education for the development of soft skills: A systematic literature review. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, 20, e19429. <https://doi.org/10.21723/riaee.v20i00.1942902>
- Elkhalladi, J., & Sefrioui, A. (2024). Teachers' knowledge of soft skills and flipped classrooms: Nursing and health technologies. *Heliyon*, 10(16), e35668. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e35668>
- García Sánchez, O. V., & Lavín Zatarain, S. (2024). Educación 4.0 en el ámbito universitario. Una revisión sistemática de literatura. *Revista De Investigación En Tecnologías De La Información*, 12(26), 94–107. doi: <https://doi.org/10.36825/RITI.12.26.008>

- González-Pérez, L. I., & Ramírez-Montoya, M. S. (2022). Components of Education 4.0 in 21st century skills frameworks: Systematic review. *Sustainability*, 14(3), 1493. <https://doi.org/10.3390/su14031493>
- Loayza-Maturrano, E. F. (2023). Competencias digitales y habilidades blandas de los estudiantes universitarios en el aprendizaje electrónico en tiempos de COVID-19. *Tierra Nuestra*, 17(1), 10–20. <https://doi.org/10.21704/rtn.v17i1.2010>
- Lozada-Ávila, C., & Betancur, S. (2017). Gamification in higher education: A systematic review. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97–124. <https://revistas.udem.edu.co/index.php/ingenierias/article/view/1457>
- Miranda, J., Navarrete, C., Noguez, J., Molina-Espinosa, J. M., Ramírez-Montoya, M. S., Navarro-Tuch, S. A., Bustamante-Bello, M. R., Rosas-Fernández, J. B., & Molina, A. (2021). The core components of Education 4.0 in higher education. *Computers in Human Behavior Reports*, 3, 100092. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100092>
- Mohammed, F. S., & Ozdamli, F. (2024). A systematic literature review of soft skills in information technology education. *Behavioral Sciences*, 14(10), 894. <https://doi.org/10.3390/bs14100894>
- Ortiz, M., Chiluiza, K., & Valcke, M. (2016). Gamification in higher education and STEM: A systematic review of literature. In *EDULEARN16 Proceedings* (pp. 6548–6558). IATED. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2016.0422>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., et al. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Quiroz-Manzaba, P. M., & Santana-Sornoza, J. W. (2025). Tecnologías educativas y habilidades blandas para aulas creativas en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí Extensión Pedernales, Ecuador. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun*, 9(16), 1002–1021. <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/650>
- Sailer, M., Maier, R., Berger, S., Kastorff, T., & Stegmann, K. (2024). Learning activities in technology-enhanced learning in higher education: Systematic review of meta-analyses and second-order meta-analysis. *Educational Research Review*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1041608024000396>
- Schmidt, D. A., Alboloushi, B., Thomas, A., & Magalhães, R. (2025). Integrating artificial intelligence in higher education: Perceptions, challenges, and strategies for academic innovation. *Computers and Education Open*, 9, 100274. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2025.100274>
- Yulianti, K. (2024). Promoting students' soft skills through project-based learning in higher education. International Conference on Research in Education and Science (ICRES) Proceedings. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED673151.pdf>
- Zepeda Hurtado, M. E., Cortés Ruiz, J. A., & Cardoso Espinosa, E. O. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25), e057. <https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1348>