

Propuesta de formación basado en aprendizaje experiencial para potencializar los Softkills de estudiantes universitarios

Proposal for a training model based on experiential learning to enhance the *softskills* of university students

DOI: www.doi.org/10.54198/innova16.02.03

Autores

 Claudia Islas Torres¹
 Sergio Franco Casillas²
 Francisco Javier Romero Mena³



Cómo citar este artículo: Islas Torres, C., Franco Casillas, S. y Romero Mena, F.J. (2025). Propuesta de formación basado en aprendizaje experiencial para potencializar los Softkills de estudiantes universitarios. *Revista Innova ITFIP*, 16 (2), 36-45

Recibido: Julio de 2025 **Aprobado:** Octubre de 2025 **Publicado:** Diciembre 2025

Resumen

En la última década el desarrollo de las *softskills* en estudiantes de educación superior se ha convertido en un tema de gran relevancia por lo que estas habilidades significan para la empleabilidad y el desempeño profesional de los individuos, por ende, las universidades buscan estrategias que permitan renovar los paradigmas educativos tradicionales y dar paso a la implementación de acciones que privilegien el aprendizaje centrado en el estudiante. En este sentido, la propuesta que aquí se expone es el resultado de una reflexión y análisis de referentes teóricos que tuvo por objetivo estructurar un modelo de formación basado en la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb que articulara la práctica reflexiva y el aprendizaje activo, para potencializar las *softskills*. Para construir el modelo se realizó una revisión sistemática de literatura publicada entre 2015 y 2024 que siguió el método PRISMA.

¹ Islas Torres Claudia, Doctorado, Profesor investigador de Tiempo Completo, perfil PRODEP, nivel SNI I, México, Universidad de Guadalajara, CUAAltos, ORCID 0000-0001-9929-4990, cislas@cualtos.udg.mx

² Franco Casillas Sergio, Doctorado, Profesor investigador de Tiempo Completo, nivel SNI I, México, Universidad de Guadalajara, CUAAltos, ORCID 0000-0001-9929-4990, scasillas@cualtos.udg.mx

³ Romero Mena Francisco Javier, Maestría, Profesor de tiempo completo, México, Universidad de Guadalajara, CUGDL, ORCID 0000-0001-9929-4990, javier.romero@cugdl.udg.mx

Como aporte al conocimiento, se diseñó un modelo de tres componentes: 1) ciclo experiencial, 2) escenarios de aprendizaje y 3) evaluación formativa, mismo que incluye el fomento del aprendizaje significativo y la integración de las tecnologías de la información, comunicación, conocimientos y aprendizaje digital. Se concluye que el modelo propuesto contribuirá a la consolidación del proceso de adquisición de conocimientos en los alumnos, Figura 1. Modelo de formación basado en aprendizaje experiencial. Fuente: creación propia potencializando así el desarrollo de sus habilidades blandas a través de escenarios que los pongan en contacto con el mundo laboral. A partir de esta propuesta se pueden dirigir cursos de los que se recojan datos empíricos que den cuenta de la efectividad del modelo en cuestión.

Palabras clave

Aprendizaje experiencial, *softskills*, formación, estudiantes universitarios.

Abstract

Over the past decade, the development of soft skills in higher education students has become a highly relevant issue due to their significance for employability and professional performance. Consequently, universities are seeking strategies to renew traditional educational paradigms and implement actions that prioritize student-centered learning. In this context, the present proposal is the result of a reflection and analysis of theoretical frameworks aimed at structuring a training model based on Kolb's experiential learning theory. This model integrates reflective practice and active learning to enhance soft skills. To develop the model, a systematic literature review was conducted on studies published between 2015 and 2024, following the PRISMA methodology. As a contribution to knowledge, a three-component model was designed: (1) experiential cycle, (2) learning environments, and (3) formative assessment, incorporating the promotion of meaningful learning and the integration of information, communication, knowledge, and digital learning technologies. The findings suggest that the proposed model will strengthen students' knowledge acquisition processes, fostering the development of their soft skills through scenarios that connect them with the professional world. Based on this framework, courses can be designed to collect empirical data that validate the model's effectiveness.

Keywords

Experiential learning, soft skills, training, university students.

Palabras clave

Aprendizaje experiencial, habilidades blandas, formación, estudiantes universitarios.

Introducción

La globalización y las mega tendencias son factores que exigen que los individuos desarrollen un conjunto de habilidades que les permitan desempeñarse plenamente en una sociedad que vive sin valores y en competitividad constante, debilitando los vínculos humanos ocasionando crisis en las normas éticas y de convivencia, escenario que pone en riesgo el crecimiento de las organizaciones, pues sus proyectos fracasan debido a la falta de habilidades blandas (*softskills*) en sus colaboradores (Gómez-Gamero, 2019; Zepeda-Hurtado et al., 2019). La encuesta de expectativas de empleo de Manpowergroup México (2022), alertó sobre la falta de talento y la desilusión de los empleadores con respecto a la escasez de habilidades blandas en los postulantes a las vacantes que ellos ofrecían. En este sentido, las empresas desde hace ya varios años, han manifestado su necesidad de contar con personal que domine los conocimientos duros que den soluciones a problemas técnicos, pero

que también sepan salvar situaciones críticas e imprevistas en las que se implique ejercer eficientemente sus emociones, capacidad de liderazgo, comunicación, pensamiento crítico, resiliencia, entre otras habilidades (Espinoza-Mina & Gallegos-Barzola, 2020; Pinedo-Castro, 2024) que los lleven a desenvolverse en entornos integrales y de bienestar que además son dinámicos y evolutivos.

En consecuencia, la apuesta de las instituciones educativas debe estar en formar a profesionistas que accedan a puestos de trabajo en distintos lugares del mundo y posibilitarlos, a través de diversos procesos, con habilidades que les permitan tomar decisiones, realizar tareas de forma creativa, trabajar en equipo y facilitar el desarrollo de la ciencia, la tecnología, economía y la industria (Salcedo-Hernández et al., 2023; Pinedo-Castro, 2024), de tal manera que se requiere que la enseñanza en el contexto universitario se fortalezca con el aspecto humano y emocional, complementando así la formación integral de los estudiantes, dotándolos de herramientas diversas para acceder al mundo organizacional y empresarial (Romero-González et al., 2021).

Desde la postura de Fuentes et al., (2021) y Veytia-Bucheli & Cárdenas (2022) los profesionistas deben tener habilidades socioemocionales y de responsabilidad, así como de pensamiento crítico, trabajo en equipo, comunicación efectiva y liderazgo para contribuir a garantizar la productividad de las organizaciones y posicionarlas ante la competencia.

Por lo anterior, resulta necesario reconocer el significado de habilidades blandas o *softskills*, pues al ser un término polisémico, los autores las han definido en función de las competencias o destrezas que se vinculan con el ámbito conductual e interpersonal, lo cual se hace evidente cuando en la práctica se combinan con las aptitudes, rasgos de personalidad, conocimientos y valores adquiridos (Sánchez-Soto et al., 2023), en este sentido, para Lozano-Fernández et al., (2022) dichas habilidades son vistas como la capacidad que tienen los individuos para relacionarse socialmente con los demás y adaptarse a circunstancias adversas en ámbitos laborales y sociales, por lo que también se denominan habilidades del siglo XXI.

Asimismo, Alfaro-Cázares (2023), Grunberg et al. (2019), y Rodríguez-Siu et al. (2021) coinciden en referirse a las habilidades blandas como aquellas intra e interpersonales que pueden ser no cognitivas o socioemocionales del siglo XXI, también las identifican como competencias para la empleabilidad y habilidades relacionales.

En correspondencia con lo anterior y aunado con la importancia que significan las habilidades blandas en los distintos ámbitos, es necesario y urgente que éstas se agreguen al currículo para que se fortalezcan desde los procesos de enseñanza, y no únicamente en el nivel superior, sino desde la educación básica, para que durante toda su trayectoria de formación se posibilite a los estudiantes para resolver problemas en grupo, tomar decisiones acertadas e incrementar su pensamiento crítico (Lozano-Fernández et al., 2022).

Esta tarea puede realizarse a partir de la guía y dirección del docente, fundamentándose en diversos modelos educativos en los que se promueva un aprendizaje disciplinar fortalecido con el desarrollo de habilidades blandas (López & Lozano, 2021), tal como se expone en este texto, pues se busca que desde el modelo de formación basado en la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb a través de la práctica reflexiva y el aprendizaje activo, se potencialicen las *softskills* de los estudiantes, para atender así a las tendencias sociales en el área tecnológica, de las profesiones y las áreas de trabajo.

Por lo tanto, basados en el aprendizaje experiencial se procurará que el estudiantado ponga en práctica sus habilidades de razonamiento y procesamiento de información, de tal forma que obtengan conocimientos contruidos a partir de razonar y reflexionar sobre situaciones directas o abstractas, al experimentar de forma activa con la información que reciban a partir

de sus propios contextos y de lo aprendido previamente (Espinar Álava & Vigueras Moreno, 2020; Landini, 2023) y con ello, potencializar al mismo tiempo aquellas competencias para la vida. Este aprendizaje tiene sus fundamentos en el constructivismo, pues se construye conocimiento y significado a través de la inmersión en experiencias reales y la reflexión que se hace sobre éstas (Gleason Rodríguez & Rubio, 2020). Kolb (1984) argumentó que las personas involucran cuatro momentos para aprender de forma experiencial: experiencia concreta (sentimientos, sensaciones), observación reflexiva (reflexión), conceptualización abstracta (pensamiento) y experiencia activa (acción), así pueden desarrollar conocimientos que sean puestos en práctica en diferentes momentos y desde sus propios puntos de vista.

Materiales y Métodos

Para realizar esta construcción teórica se estableció como objetivo estructurar un modelo de formación basado en la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb que articula la práctica reflexiva y el aprendizaje activo para potencializar las *softskills*. En este sentido, se realizó una revisión sistemática de literatura siguiendo la declaración PRISMA (*Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses*) (Page et al., 2021) con el objetivo de analizar las tendencias actuales en aprendizaje experiencial y su aplicación en el fortalecimiento de *softskills*. Como criterios de inclusión se consideró a aquellos artículos en idioma español que hablaran explícitamente de cómo el aprendizaje experiencial puede potencializar las habilidades blandas, encontrándose solo dos referencias coincidentes, Macías Alvarado & León Pirela (2024), y Piscoya Vargas et al., (2022), por lo que se cambió el término de búsqueda a: aplicabilidad del aprendizaje experiencial en educación superior, y por otra parte, desarrollo de habilidades blandas en el mismo nivel educativo, esto permitió tener un abanico más amplio de fuentes desde las que a partir de las inferencias logradas se concibió el presente modelo. Las bases de datos en las que se llevó a cabo la consulta fueron *google scholar*, *scopus* y *dialnet*, y se solicitaron referencias publicadas entre 2015 y 2024. En el proceso de filtración se seleccionaron sólo aquellos artículos que eran relevantes y tenían calidad metodológica, por lo que, de un total de 75 artículos encontrados, finalmente se realizó el análisis de 36 fuentes, de las cuáles 20 hacían referencia a habilidades blandas y 16 al aprendizaje experiencial.

Asimismo, para construir el modelo se aplicó el siguiente método:

1. Revisión sistemática
2. Elección del marco teórico ciclo experiencial de Kolb
3. Definición de componentes del modelo
4. Propuesta de implementación y evaluación de impacto
5. Ajuste y escalamiento del modelo

Cabe destacar que, por la naturaleza de la propuesta, en este texto se profundiza en las primeras cuatro etapas del modelo, pues lo que concierne al ajuste y escalamiento se desarrollará posteriormente, una vez que se haya implementado el piloto y se tengan resultados sobre su impacto.

Resultados y Discusión

A partir de lo expresado ya en párrafos anteriores, se sostiene la premisa de que es esencial que en la formación universitaria se promueva el desarrollo de habilidades blandas en el estudiantado para mejorar sus posibilidades de empleabilidad, en función de las capacidades y destrezas potencializadas durante su preparación académica (Succi & Canovi, 2020). Sin embargo, se ha observado que, en algunos casos, se siguen manteniendo los enfoques

tradicionales de enseñanza que limitan la promoción efectiva de dichas habilidades, por lo que se considera necesario impulsar propuestas estructuradas que sirvan como guía para los profesores al momento de aplicar estrategias didácticas orientadas al desarrollo de habilidades tales como: pensamiento analítico, resolución de problemas complejos, creatividad, originalidad e iniciativa, liderazgo e influencia social, resiliencia, tolerancia al estrés y flexibilidad, así como razonamiento, resolución de problemas y generación de ideas (Zepeda Hurtado, et al., 2022).

Lo que a continuación se describe es el modelo de formación basado en el aprendizaje experiencial estructurado por tres componentes clave: 1) ciclo experiencial, 2) escenarios de aprendizaje y 3) evaluación formativa, mismos que incluyen el fomento del aprendizaje significativo, la integración de las tecnologías de la información, comunicación, conocimientos, metodologías activas y aprendizaje digital.

Componentes del modelo:

- a) **Ciclo experiencial** se parte del modelo de Kolb estructurado en cuatro fases: 1) experiencia concreta; 2) observación reflexiva; 3) conceptualización abstracta; y 4) aplicación activa (experimentación activa) (Gómez Pawalek SF; Rodríguez Cepeda, 2018); en este sentido, el aprendizaje se producirá a través de un proceso continuo que se basa en la reflexión y se modifica a partir de las nuevas experiencias. Se inicia con el ciclo cuando el estudiante se involucra en una actividad, reflexiona sobre su propia experiencia al dar sentido y significado a ésta, además, pone en acción lo percibido recientemente y lo evidencia a través de un cambio comportamental o actitudinal.

Este ciclo aporta múltiples beneficios para los estudiantes, pues equilibra el aprendizaje afectivo (emocional), conductual y cognitivo (basado en el conocimiento) por lo que el individuo de manera consciente o inconsciente teoriza o generaliza su experiencia, esforzándose para producir nueva información, que en su momento le servirá para transferir sus conocimientos a otros contextos a partir de su percepción y el panorama construido, por lo tanto, aprende inductivamente, lo que significa que quien participe en este ciclo generará sus propias conclusiones para aplicar su aprendizaje en situaciones del mundo real.

En este sentido, el docente a través de sus estrategias de enseñanza debe promover la reflexión en todo momento para que el ciclo se realice de manera efectiva a través de entornos interactivos, mundos inmersivos, realidad virtual o algún otro ambiente en el que los alumnos practiquen, igualmente, puede acompañar el proceso con instrumentos para el registro de la experiencia, tales como bitácoras digitales o foros de discusión, e involucrar técnicas de enseñanza como organizadores gráficos, aprendizaje basado en proyectos y estudios de caso.

- b) El segundo componente son los **escenarios de aprendizaje**, constituidos por aquellos entornos en los que se favorece el desarrollo de las *softskills* mediante experiencias inmersivas y situadas, estos espacios pueden ser físicos, digitales o híbridos y están diseñados para simular entornos reales donde los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos, interactuar con problemáticas auténticas y fortalecer las competencias clave, estos ambientes fortalecen la conexión entre la teoría y la práctica promoviendo el aprendizaje significativo y su aplicabilidad a los contextos profesionales, además,

permiten a los estudiantes asumir roles activos para aprender y favorecer el desarrollo de la autonomía y la autorregulación del conocimiento.

Este tipo de escenarios sirven para potencializar, de forma exponencial, la creatividad e innovación, la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la cooperación, colaboración, toma de decisiones, entre otras habilidades demandadas en el ámbito laboral, al mismo tiempo, desencadenan el desarrollo de competencias instrumentales para la incorporación y uso adecuado de las tecnologías de información y comunicación (TIC) lo que significa, el crecimiento de las destrezas digitales necesarias para el manejo de las herramientas y recursos que se actualizan de manera constante (Artavia Díaz, 2021).

En consecuencia, los docentes pueden configurar ecosistemas en los que, a través de diversas estrategias didácticas y herramientas tecnológicas, faciliten el aprendizaje significativo de los estudiantes, haciéndolos partícipes de la resolución de problemas, gestión de proyectos, intercambio de ideas y demás acciones que les permitan afianzar el desarrollo de sus habilidades blandas.

Los escenarios de aprendizaje pueden montarse en distintos sistemas de gestión de aprendizaje (LMS por sus siglas en inglés) tales como *Moodle*, *Classroom*, *Copilot education*, *CanvasLMS*, entre otros, a través de ellos el docente puede administrar, distribuir y analizar todo el conocimiento que se produce desde las interacciones entre él y los alumnos, así como con los contenidos y recursos que se dispongan. En estos espacios se facilita el aprendizaje basado en proyectos, la simulación de situaciones reales, la aplicación de gamificación y todas aquellas acciones a las que se les dé seguimiento desde un LMS.

- c) Por último, el tercer componente del modelo es la **evaluación formativa** con la cual se medirá el desarrollo de las habilidades a través de rúbricas en las que se integren indicadores específicos para cada *softskill* que se desee medir, además, se pueden incorporar instrumentos de auto y co-evaluación que conduzcan a la reflexión sobre el progreso individual o en equipo, así como implementar analíticas de aprendizaje desde las que se dé seguimiento a través de los LMS utilizados en los escenarios de aprendizaje, esto ayudará a que el docente tenga un mejor registro y control sobre el desempeño del estudiante.

Discusión

Como puede observarse, los tres componentes del modelo están incididos por las tecnologías pues éstas desempeñan un papel fundamental en la optimización del aprendizaje experiencial al proporcionar entornos interactivos, simulaciones avanzadas y herramientas de colaboración que permiten a los estudiantes involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje. Las plataformas de gestión (LMS) facilitan el acceso a recursos multimedia, foros de discusión y actividades gamificadas que refuerzan sus experiencias de aprendizaje. Además, la realidad aumentada y virtual son opciones que permiten a los estudiantes experimentar situaciones del mundo real de manera inmersiva, favoreciendo así la adquisición de habilidades en entornos seguros y controlados, las tecnologías son un vehículo para facilitar la personalización del aprendizaje, pues los contenidos se adaptan a las necesidades específicas de cada estudiante al proporcionarles retroalimentación en tiempo real a través de las herramientas de analítica del aprendizaje.

Asimismo, las tecnologías optimizan la fase de evaluación del aprendizaje experiencial, las herramientas para la analítica de aprendizaje proporcionan información sobre el desempeño de los estudiantes, al permitir a los docentes identificar áreas de mejora y ajustar en consecuencia sus estrategias pedagógicas. Además, las plataformas de co-creación como: *miro*, *drive*, *canva*, etcétera; facilitan la colaboración entre estudiantes a través de proyectos interdisciplinarios, promoviendo el desarrollo de sus *softskills*.

A continuación, en la Figura 1 se hace la representación del modelo en cuestión, como se puede observar esta imagen simboliza un ciclo dinámico en el que los estudiantes desarrollan sus habilidades blandas a través de la interacción entre la práctica reflexiva y el aprendizaje activo, al centro del modelo, se encuentra el ciclo del aprendizaje experiencial de Kolb compuesto por sus cuatro fases de forma interconectada. El proceso se repite de forma cíclica, lo que permite a los estudiantes consolidar sus conocimientos y mejorar diversas habilidades. Además, la imagen representa cómo los escenarios de aprendizaje enriquecen este proceso al incorporar las herramientas o plataformas digitales, las simulaciones interactivas y los proyectos interdisciplinarios que permiten a los estudiantes trasladar sus conocimientos a contextos reales. Asimismo, se destaca la evaluación formativa a través de diversos instrumentos como rúbricas, la auto, co-evaluaciones y analíticas de aprendizaje que ayudan a monitorear el desarrollo de las competencias. Finalmente, se observa a las tecnologías como algo integrado que brinda la oportunidad de interactuar en tiempo real personalizando el aprendizaje.

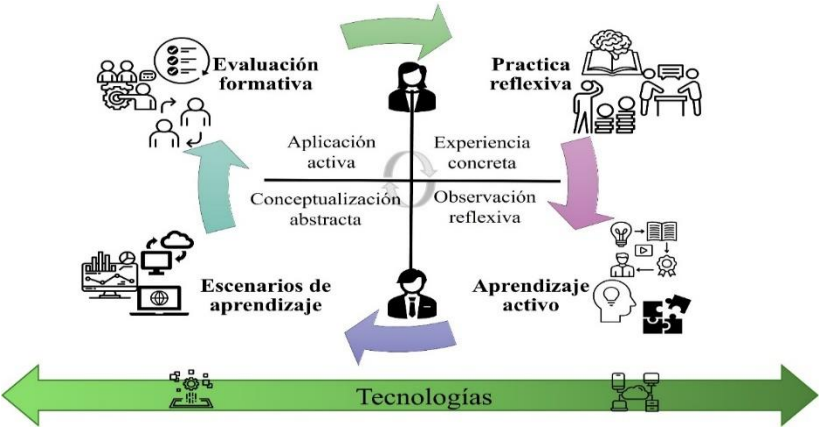


Figura 1. Modelo de formación basado en aprendizaje experiencial. Fuente: creación propia

Conclusiones y Recomendaciones

Este texto se ha construido con el objetivo de ofrecer un modelo de formación basado en el aprendizaje experiencial, fundamentado en la teoría de Kolb y enriquecido con la práctica reflexiva y el aprendizaje activo para potencializar las *softskills* en estudiantes universitarios. Dicho modelo, no solo integra las fases esenciales del ciclo: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa, sino que se complementa con los escenarios de aprendizaje que incorporan las tecnologías, simulaciones y proyectos interdisciplinarios. Sus componentes facilitan la conexión entre la teoría y la práctica al propiciar que los estudiantes adquieran, potencialicen y apliquen las competencias esenciales para insertarse al mundo laboral.

Asimismo, la propuesta destaca la necesidad de aplicar evaluación formativa y la integración de TIC's en el proceso de enseñanza, lo que garantiza un seguimiento continuo y personalizado al desarrollo de las habilidades de los estudiantes. También, el modelo considera la posibilidad de reajustarse en función de la retroalimentación y los datos analíticos que se obtengan, viabilizando un aprendizaje más significativo y adaptativo.

Los aportes que este texto ofrece se sustentan en un marco referencial sólido, por lo que puede tomarse en cuenta para reducir la brecha entre una formación académica tradicional y las exigencias del mercado laboral actual que cada día es más desafiante y complejo. El visualizar el modelo a través de la integración de diversos escenarios, da la posibilidad de recrear situaciones reales de trabajo para facilitar una transición más fluida desde lo académico al mundo profesional.

En conclusión, este modelo representa una herramienta que puede transformar la educación, promoviendo un aprendizaje significativo y adaptativo que prepara a los estudiantes para enfrentarse a los desafíos profesionales del siglo XXI.

Referencias Bibliográficas

- Alfaro-Cázares, N. G. (2023). Desarrollo de competencias blandas en estudiantes de ingeniería: trabajo colaborativo. *Project design and management*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.35992/pdm.mo2023.1889>
- Artavia Díaz, K. Y. (2021). Uso de plataformas de mensajería instantánea como ambiente de aprendizaje flexibles y el desarrollo de habilidades en educación a distancia (EaD). *Educación superior*, XX(31), 29-45. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9026050>
- Espinar Álava, E. M., & Viguera Moreno, J. A. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista cubana de educación superior*, 39(3). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012&lng=es&tlng=e
- Espinoza-Mina, M. A., & Gallegos-Barzola, D. (2020). Habilidades blandas en la educación y la empresa: mapeo sistemático. *UISRAEL revista científica*, 7(2), 39-56. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v7n2.2020.245>
- Fuentes, G. Y., Moreno-Murcia, L. M., Rincón-Tellez, D. C., & Silva-García, M. B. (2021). Evaluación de las habilidades blandas en la educación superior. *Formación universitaria*, 14(4), 49-60. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062021000400049>
- Gleason Rodríguez, M. A., & Rubio, J. E. (2020). Implementación del aprendizaje experiencial en la universidad, sus beneficios en el alumnado y el rol docente. *Revista Educación*, 44(2), 264-282. doi:<https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40197>
- Gómez Pawalek, J. (SF). [www.ecominga.uqam.ca. https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3_Gomez_Pawelek.pdf](https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3_Gomez_Pawelek.pdf)
- Gómez-Gamero, M. E. (2019). Las habilidades blandas competencias para el nuevo milenio. *DIVULGARE Boletín científico de la escuela superior de Actopan*, 6(11). doi:<https://doi.org/10.29057/esa.v6i11.3760>
- Grunberg, N. E., Barry, E. S., Callahan, C. W., Kleber, H. G., McManigle, J. E., & Schoomaker, E. B. (2019). A conceptual framework for leader and leadership education and development. *International journal of leadership in education*, 22(5), 644-650. doi:<https://doi.org/10.1080/13603124.2018.1492026>

- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Landini, F. (2023). La dinámica de aprendizaje experiencial en la formación de las y los extensionistas rurales latinoamericanos. *Revista mexicana de innovación educativa*, 28(96), 251-275.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662023000100251&lng=es&tlng=es
- López, L., & Lozano, C. (2021). Las habilidades blandas y su influencia en la construcción del aprendizaje significativo. *Ciencia Latina. Revista multidisciplinar*, 5(6). doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1129
- Lozano-Fernández, M. A., Lozano-Fernández, E. N., & Ortega-Cabrejos, M. I. (2022). Habilidades blandas una clave para brindar educación de calidad: una revisión teórica. *Revista Conrado*, 18(87), 412-420.
<https://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n87/1990-8644-rc-18-87-412.pdf>
- Macías Alvarado, J. M., & León Pirela, A. R. (2024). Modelo didáctico basado en aprendizaje experiencial para el desarrollo de habilidades blandas de los estudiantes de la carrera de educación inicial. Revisión sistemática. *Ciencia y Educación*, 5(6), 51-66. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12571680>
- Manpowergroup. (2022). *Encuesta de expectativas de empleo de manpowergroup México*. <https://blog.manpowergroup.com.mx/manpowergroup/eos-q4-2022>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., & Boutron, I. (2021). Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de las revisiones sistemáticas. *Revista española de cardiología*, 74(9), 790-799.
<https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>
- Pinedo-Castro, A. (2024). Habilidades blandas como factor clave para la mejora de la convivencia escolar. *Revista internacional tecnológica-educativa docentes 2.0*, 17(2), 216-230. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v17i2.550>
- Piscocya Vargas, C. A., Hernández Burga, A. M., Vilchez Muñoz, J. L., Díaz García, M. D., & Sandoval Baca, J. R. (2022). Relación de las dimensiones del aprendizaje experiencial, habilidades blandas en el desarrollo de las competencias Delors en estudiantes de la facultad de medicina veterinaria. 2(3), 29-42.
<https://revistas2.unprg.edu.pe/ojs/index.php/CURSO/article/view/553>
- Rodríguez Cepeda, R. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. *Sophia*, 14(1), 51-64. doi:<https://doi.org/10.18634/sophiaj.14v.1i.698>
- Rodríguez-Siu, J. L., Rodríguez-Salazar, R. E., & Fuerte-Montaña, L. (2021). Habilidades blandas y el desempeño docente en el nivel superior de la educación. *Propósito y representaciones revista de psicología educativa*, 9(1). doi:<https://doi.org/10.20511/pyr2021.v9n1.1038>
- Romero-González, J. A., Granados, I. N., López-Clavijo, S. L., & González-Ruiz, G. M. (2021). Habilidades blandas en el contexto universitario y laboral: revisión documental. *Inclusión y Desarrollo*, 8(2), 113-127. doi:<https://doi.org/10.26620/uniminuto.inclusion.8.2.2021.2749>
- Salcedo-Hernández, M. G., Colán-Hernández, B. A., Mora-Barajas, J. G., & Romero-Carazas, R. (2023). Importancia de las habilidades blandas para la reducción del

- estrés estudiantil: una revisión sistemática. *Revista San Gregorio*, 1(54), 183-208.
doi:<http://dx.doi.org/10.36097/rsan.v0i54.2275>
- Sánchez-Soto, J. M., Silva-Infantes, M., López-Gómez, H. E., Dávila-Morán, R. C., & Anticona-Valderrama, D. M. (2023). Las tecnologías de la información y comunicación y desarrollo de habilidades blandas en estudiantes universitarios. *Universidad y Sociedad*, 15(3), 207-216.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202023000300207&lng=es&nrm=iso
- Succi, C., & Canovi, M. (2020). Soft skills to enhance graduate employability: comparing students and employers' perceptions. *Studies in Higher Education*, 45(9), 1834-1847.
doi:<https://doi.org/10.1080/03075079.2019.1585420>
- Veytia-Bucheli, M. G., & Cárdenas, M. S. (2022). Habilidades blandas y la web 2.0 en la educación secundaria. *Emerging trend education*, 5(10), 58-67.
doi:<https://doi.org/10.19136/etie.a5n10.5078>
- Zepeda Hurtado, M. E., Cortés Ruíz, J. A., & Cardoso Espinosa, E. O. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir de aprendizaje basado en proyectos y gamificación. *RIDE*, 13(25). doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v13i25.1348>
- Zepeda-Hurtado, M. E., Cardos-Espinosa, E. O., & Rey-Benguría, C. (2019). El desarrollo de habilidades blandas en la formación de ingenieros. *Científica*, 23(1), 61-67.
<https://www.redalyc.org/journal/614/61458265007/html/>