

Integración de habilidades blandas en la educación superior: una propuesta didáctica basada en herramientas digitales gamificadas para la formación docente.
Integrating soft skills into higher education: a teaching approach based on gamified digital tools for teacher training

Jaime Darío Rodríguez Vizuete, Ilci Monserrate Nazareno Arteaga, Lorena Aida Benites Valverde, Luzmila Valverde Medina

**CIENCIA E INNOVACIÓN EN
DIVERSAS DISCIPLINAS
CIENTÍFICAS.**

Enero - Junio, V°6-N°1; 2025

Recibido: 18/03/2025

Aceptado: 30/03/2025

Publicado: 30/06/2025

PAIS

- Ecuador – Esmeraldas
- Ecuador – Esmeraldas
- Ecuador – Esmeraldas
- Ecuador – Esmeraldas

INSTITUCION

- Universidad Técnica "Luis Vargas Torres" de Esmeraldas
- Universidad Técnica "Luis Vargas Torres" de Esmeraldas
- Universidad Técnica "Luis Vargas Torres" de Esmeraldas
- Universidad Técnica "Luis Vargas Torres" de Esmeraldas

CORREO:

- ✉ jaime.rodriguez.vizuete@utelvt.edu.ec
- ✉ ilci.nazareno@utelvt.edu.ec
- ✉ lorena.benites@utelvt.edu.ec
- ✉ luzmila.valverde@utelvt.edu.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0000-0003-1397-718X>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0003-2229-1673>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-2151-1753>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-1476-8139>

FORMATO DE CITA APA.

Rodríguez, J. Nazareno, I. Benites, L. Valverde, L. (2025). Integración de habilidades blandas en la educación superior: una propuesta didáctica basada en herramientas digitales gamificadas para la formación docente. *Revista G-ner@ndo*, V°6 (N°1), 3573 – 3594.

Resumen

Este estudio aborda la integración de habilidades blandas en la educación superior mediante una propuesta didáctica basada en herramientas digitales gamificadas para la formación docente. La investigación se centra en el desarrollo de estrategias innovadoras de gamificación que los docentes puedan aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de fortalecer las habilidades blandas en los estudiantes. Se adoptó un enfoque cualitativo, sustentado en la revisión bibliográfica y el análisis de buenas prácticas en la formación de docentes universitarios. Como resultado, se diseñó un contenido estructurado con estrategias que facilitan la implementación de actividades en el aula, promoviendo el desarrollo de habilidades blandas a través del uso de herramientas digitales. Además, los resultados del post-test reflejaron mejoras significativas en comparación con el pre-test, evidenciando un aumento en la motivación en los seis factores evaluados relacionados con el uso de herramientas digitales gamificadas.

Palabras clave: habilidades blandas, gamificación, aprendizaje activo, herramientas digitales

Abstract

This study addresses the integration of soft skills in higher education through a didactic proposal based on gamified digital tools for teacher training. The research focuses on the development of innovative gamification strategies that teachers can apply in the teaching-learning process, with the aim of strengthening students' soft skills. A qualitative approach was adopted, supported by a literature review and the analysis of best practices in university teacher training. As a result, structured content was designed with strategies that facilitate the implementation of classroom activities, promoting the development of soft skills through the use of digital tools. Furthermore, the post-test results reflected significant improvements compared to the pre-test, demonstrating an increase in motivation across the six evaluated factors related to the use of gamified digital tools.

Keywords: soft skills, gamification, active learning, digital tools.

Introducción

Según el CACES (2023) el modelo educativo aprobado y vigente está orientado a cumplir las funciones sustantivas con una perspectiva de innovación, sostenibilidad e internacionalización; así como, el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes y la relación teoría-práctica. El fomento de las habilidades blandas en los estudiantes es fundamental para fortalecer su desempeño académico y profesional. Estas competencias, como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, permiten a los estudiantes enfrentar con éxito los desafíos del entorno laboral y social. Además, su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye a mejorar la relación entre la teoría y la práctica, asegurando que el conocimiento adquirido en el aula se traduzca en habilidades aplicables en contextos reales (Cedeño, 2024). De esta manera, se promueve una educación innovadora y sostenible, con una visión internacional que prepara a los futuros profesionales para un mundo globalizado y en constante evolución.

Sin embargo, en la institución de educación superior donde se llevó a cabo el estudio, se identificó una integración limitada de las habilidades blandas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Esta situación se debía a la ausencia de estrategias claramente definidas para fomentar su desarrollo, así como a la falta de identificación de herramientas gamificadas efectivas para reforzarlas.

Por esta razón, es importante fortalecer competencias en habilidades blandas y el uso de herramientas digitales gamificadas en los docentes universitarios, mediante la aplicación de metodologías interactivas y prácticas. Como expresa Zambrano-Ortiz (2025), las habilidades blandas son fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les permiten mejorar su comunicación, fomentar la empatía y abordar problemas de manera creativa. Estas habilidades facilitan la adaptación a cambios y desafíos, lo cual es vital en un mundo en constante evolución.

Por lo tanto, es fundamental el uso de herramientas y plataformas digitales interactivas para favorecer en el desarrollo de estrategias que ayuden a mejorar la innovación, comunicación asertiva, trabajo en equipo entre otros ejes importantes para desarrollar estas habilidades blandas que pide el CACES a las universidades del país.

Con relación a esto, Rodríguez (2023) indica que el uso de la tecnología está siendo participe de los procesos académicos actuales que se llevan a cabo en las instituciones educativas y se utiliza como instrumento de acceso al conocimiento.

El objetivo de la investigación fue desarrollar estrategias innovadoras basadas en la gamificación para que los docentes de la UTLVTE las apliquen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes.

En esta investigación se utilizó un enfoque cualitativo, basado en revisión bibliográfica y el análisis de buenas prácticas para la formación de docentes universitarios. Dando como resultado el diseño de un contenido estructurado en torno a estrategias para que el docente pueda aplicar actividades en el aula y se desarrollen habilidades blandas en los estudiantes mediante el uso de herramientas digitales.

Finalmente, se puede indicar que el estudio está compuesto por: el estado del arte con la conceptualización del contenido base sobre habilidades blandas, herramientas digitales y gamificación, posteriormente se indican los trabajos relacionados más relevantes de los últimos años, luego se explica la metodología que se utilizó para el desarrollo del estudio. Además, que exponen los resultados encontrados, discusiones y conclusiones.

La educación en el contexto actual requiere de cambios que ayuden a orientar al educando hacia la responsabilidad de su propia formación mediante la motivación y participación con el objetivo de formar profesionales que sean autónomos y puedan resolver problemas con creatividad e innovación (Rodriguez et al., 2023).

Las habilidades blandas o también conocidas como soft skills se consideran como las destrezas o capacidades que una persona desempeña relacionadas con características inter e

intrapersonales, como motivación, creatividad, comunicación y liderazgo, principalmente. Hoy día ostentan la misma importancia que los conocimientos específicos de un área o disciplina, por lo que ya son requeridas en los perfiles laborales (Zepeda et al., 2022). En efecto, estas habilidades tienen que ver con la puesta en práctica, de manera integrada, de actitudes, rasgos de personalidad, conocimientos y valores (Cordero et al., 2020).

Entre las habilidades blandas que más se destacan en el aula de clases se mencionan en la tabla 1.

Tabla 1. Habilidades blandas principales en la educación superior

Habilidad blanda	Definición
Trabajo en equipo	Capacidad de realizar actividades con otras personas para alcanzar una actividad en común (Durán, 2018).
Empatía	Habilidad de entender y responder a las necesidades, requerimientos y motivaciones de los demás (Ariza, 2019).
Liderazgo	Facultad de influir en el comportamiento, intereses, pensamientos, actitudes y valores de un grupo (Estrada, 2015).
Comunicación asertiva	Aptitud de expresarse verbal o no verbal de forma apropiada, considerando el contexto y la cultura (Corrales y Góngora, 2017).
Creatividad e innovación	Cabida para idear soluciones novedosas y diferentes para resolver problemas o situaciones (Alles, 2015).
Pensamiento crítico	Capacidad de evaluar, analizar y construir argumentos para justificar una posición sobre una situación (Herrera, 2016).
Resiliencia	Competencia socioemocional que permite enfrentar adversidades, contrarrestar el estrés y fortalecer el carácter emocional. Implica un cambio en el individuo para responder a desafíos, desarrollando conciencia de sí mismo y su entorno (Hernández et al., 2020).

En el estudio de Moreno et al. (2021) indicaron que el trabajo en equipo está vinculado a la comunicación: los estudiantes que perciben dentro del equipo una comunicación asertiva también creen que sus compañeros se han esforzado más y han sido responsables. Para desempeñar bien tareas de interdependencia, los procesos de comunicación dentro del equipo

son trascendentales. La comunicación asertiva dentro del equipo implica procesos de retroalimentación, intercambio de información a nivel formal e informal.

En el contexto actual, las estrategias de enseñanza deben involucrar las herramientas digitales, con la idea clara de construir entornos de aprendizaje con interacciones, recursos y trabajo colaborativos. Las TIC son herramientas valiosas, que promueven ambientes de aprendizaje colaborativos, donde el docente es un mediador para trascender el aula tradicional e incorporar el aula virtual, incluyendo material electrónico, foros virtuales, encuentros en chat, interacciones en las cuales los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje (Restrepo-Rua, 2021).

En este contexto, diversos estudios han evidenciado que la integración de las TIC en los procesos formativos resulta efectiva cuando se orienta hacia objetivos educativos concretos y se sustenta en una planificación didáctica rigurosa por parte del docente. Aunque las herramientas digitales pueden generar cambios en el entorno educativo, su mera incorporación no implica automáticamente una transformación profunda en los procesos de enseñanza y aprendizaje; para que ello suceda, es fundamental una implementación pedagógica estratégica y contextualizada (García y Morales, 2019).

Como indica Choez (2024) es importante el uso de herramientas digitales para la enseñanza en las aulas de clases de la educación superior ya que es una adaptabilidad a cambios modernos y conlleva a la utilización de nuevas metodologías por parte de los educadores, proporcionando acceso instantáneo a una cantidad ilimitada de información y recursos educativos en línea, fomentando el trabajo en equipo, el intercambio de ideas y la resolución de problemas de manera colaborativa.

Para realizar cambios significativos con metodologías activas en el ámbito educativo existen varias estrategias innovadoras, entre ellas la gamificación, que, mediante la utilización de técnicas del juego, ayuda a motivar al estudiante del siglo XXI y permite cambiar procesos tradicionales que se aplican en el aula de clases (Rodríguez et al., 2023).

Las estrategias activas que incorporan los principios del juego o la aplicación de juegos en el aula buscan romper con la rutina, fomentando un aprendizaje más dinámico, creativo y motivador. En este contexto, han surgido enfoques como el gameful learning, el aprendizaje basado en juegos o el game-based learning, que consisten en utilizar juegos como herramientas para fortalecer el proceso educativo, aplicando principios y mecanismos diseñados para alcanzar objetivos de aprendizaje concretos (Contreras, 2016). En este sentido, Zambrano et al. (2025) expresaron que la gamificación, junto con la incorporación de tecnología avanzada en las instituciones educativas, está ganando terreno como método para evaluar el desempeño de los estudiantes.

En el mismo contexto, Prieto et al. (2022) mencionaron que la gamificación se ha integrado como una estrategia para incentivar el aprendizaje del estudiantado, combinándose con el uso intensivo de recursos digitales con el propósito de promover de manera efectiva los comportamientos deseados. Por lo tanto, el propósito fundamental de la gamificación es estimular la exploración, la creatividad, la imaginación y el desarrollo de habilidades blandas a través de juegos gamificados para el aprendizaje académico del estudiantado (López, 2019).

De este modo, resulta fundamental implementar estrategias innovadoras que potencien el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. La Tabla 2 presenta un enfoque comparativo entre tres métodos: el tradicional, el basado en la experiencia y la gamificación.

Tabla 2. Comparación de enfoque de aprendizajes (Moreno et al., 2015)

Método de aprendizaje	Tradicional	Basado en experiencias	Basado en juegos
Brinda realimentación inmediata		X	X
Altamente atractivo		X	X
Motiva la participación activa		X	X
Supone bajo riesgo físico	X		X
Permite evaluaciones estandarizadas	X		X

El uso de aplicaciones gamificadas para fortalecer las habilidades blandas en los estudiantes no solo resulta intuitivo y motivador, sino que también les permite desarrollar competencias esenciales para la vida. Entre ellas se incluyen el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, la resolución de problemas y la capacidad de innovar en proyectos, entre otras. Además, en la figura 1 se presentan diversas herramientas digitales diseñadas para potenciar estas habilidades.

Figura1. Herramientas digitales para el desarrollo de habilidades blandas



Cada una de estas herramientas contribuye a mejorar diferentes habilidades clave para el desarrollo personal y profesional de los estudiantes. A continuación, en la tabla 3 se conceptualizan las habilidades que pueden desarrollar con cada herramienta digital.

Tabla 3. Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo de habilidades blandas

Herramienta digital	Habilidades blandas
Moodle	Trabajo en equipo, autonomía, gestión del tiempo, comunicación escrita.

Chamilo	Resolución de problemas, pensamiento crítico, organización, colaboración.
Google Classroom	Coordinación de equipos, comunicación asertiva, responsabilidad, gestión del tiempo.
Mil Aulas	Aprendizaje colaborativo, creatividad, liderazgo, toma de decisiones.
Quizizz	Pensamiento crítico, toma de decisiones, agilidad mental, trabajo bajo presión.
Socrative	Reflexión, comunicación efectiva, resolución de problemas, pensamiento analítico.
Kahoot	Trabajo en equipo, participación activa, toma de decisiones rápida, motivación.
Educaplay	Pensamiento creativo, resolución de problemas, aprendizaje autónomo, concentración.
Prezi	Comunicación efectiva, creatividad, expresión oral, organización de ideas.
Canva	Creatividad, pensamiento visual, expresión personal, trabajo en equipo.
Genially	Innovación, narración visual, creatividad, comunicación efectiva.
Nearpod	Interacción grupal, pensamiento crítico, habilidades de presentación, retroalimentación.
Zoom	Comunicación verbal, liderazgo, escucha activa, trabajo en equipo.

Utilizar metodologías activas en el siglo XXI favorece en el ámbito formativo de los estudiantes, existen múltiples estrategias innovadores que se pueden aplicar en la didáctica del docente para desarrollar las habilidades blandas, entre ellas la gamificación que utiliza características de juegos para llamar la atención del estudiante y motivarlo en un proceso competitivo, donde puede obtener recompensas y puntuaciones de acuerdo con el esfuerzo aplicado en la actividad planteada por el docente (Rodríguez et al., 2025).

En este sentido, el estudio de Zepeda et al. (2022) indicaron estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. Presentó una propuesta de una práctica educativa que ha combinado dos estrategias didácticas: aprendizaje basado en proyectos (ABP) y la gamificación, ambas para fortalecer el aprendizaje activo. El objetivo de este estudio fue evaluar las habilidades blandas logradas en un grupo de 50 alumnos durante el semestre de agosto-diciembre de 2021, periodo de confinamiento, en el que se implementó de manera virtual la gamificación y el ABP en la unidad de aprendizaje de

Expresión Oral y Escrita I del nivel medio superior del Instituto Politécnico Nacional (IPN). La metodología está basada en el enfoque cuantitativo con un alcance descriptivo. La información se recopiló mediante un cuestionario, el cual fue organizado bajo una escala de Likert. Los resultados muestran que el empleo de estrategias activas y su combinación promueven el desarrollo de habilidades blandas, principalmente las interpersonales, de autocontrol y afrontamiento; en tanto las que representan un área de oportunidad son aquellas relacionadas con la toma de decisiones, pensamiento crítico y las comunicativas.

Por otra parte, la investigación de Zambrano et al. (2025) expresaron la adaptación de la gamificación para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de tercero de bachillerato de informática. El objetivo principal fue adaptar estrategias de gamificación para fortalecer estas competencias. La metodología empleada tuvo un enfoque mixto con alcance descriptivo-explicativo, utilizando una investigación bibliográfica, no experimental y de campo. Se trabajó con una población finita de 20 estudiantes de tercero de bachillerato técnico en informática, aplicando un muestreo no probabilístico y una encuesta con escala de Likert para evaluar la percepción sobre la gamificación. Los datos fueron procesados mediante análisis estadístico con Microsoft Excel. Como resultado, se diseñó una guía didáctica con estrategias gamificadas enfocadas en la educación técnica, demostrando que la gamificación es una metodología innovadora y efectiva para mejorar el aprendizaje y la integración de habilidades esenciales en entornos dinámicos y colaborativos.

En el mismo contexto, Restrepo-Rua (2021) expusieron estrategias para el fortalecimiento de habilidades blandas mediadas por tecnologías digitales, que permitan la disminución de barreras del aprendizaje en estudiantes en condición de extra-edad mediante el desarrollo de habilidades blandas, mejorando su comunicación, trabajo en equipo, toma de decisiones y cumplimiento de metas para favorecer su inclusión educativa y su desempeño académico. Para ello, se utilizaron herramientas digitales como Google Forms, Classroom, Google Meet y plataformas asincrónicas, con la participación de estudiantes y sus familias. La metodología

incluyó estrategias basadas en el trabajo colaborativo y el aprendizaje basado en proyectos, acompañados de un seguimiento continuo y retroalimentación. Los resultados mostraron mejoras en la actitud y habilidades de los estudiantes, una reducción de barreras de aprendizaje y una disminución de la deserción escolar; Sin embargo, se identifican desafíos en el compromiso de las familias y en la necesidad de fortalecer las prácticas de inclusión dentro de la institución educativa.

En la misma línea de investigación, Araya-Fernández y Garita-González (2020) analizaron la creciente importancia de las habilidades blandas en la formación y empleabilidad de ingenieros en sistemas en la Universidad Nacional de Costa Rica. A partir de 50 entrevistas a líderes del sector TIC, identificaron factores clave para fortalecer estas habilidades en la educación académica y propusieron un enfoque holístico basado en la contratación laboral. Además, directrices para una formación universitaria que combine aptitudes técnicas con competencias generales, adaptándose a las demandas cambiantes del mercado laboral en la economía digital.

Por otra parte, el estudio de Pacheco (2023) con el tema “Competencias digitales en las habilidades blandas de los docentes del nivel primario del distrito de Pacaipampa – Piura 2023”. El objetivo de esta investigación es elaborar una propuesta para fortalecer las competencias digitales y mejorar las habilidades blandas en los docentes, a través de talleres interactivos con un enfoque teórico-práctico y una modalidad semipresencial. La metodología aplicada corresponde a un estudio cualitativo enmarcado en la investigación educativa de tipo aplicado, no experimental y con un corte transversal. El problema central plantea cómo potenciar las competencias digitales en los docentes para favorecer su desarrollo didáctico y, en consecuencia, mejorar los aprendizajes de los estudiantes. En este contexto, se reconoce que el dominio de herramientas virtuales multicanal es una tendencia clave en la educación actual, pero se evidencia que en muchas escuelas de la provincia los maestros carecen de habilidades digitales, lo que limita su capacidad de interacción empática y asertiva con sus pares. Como

resultado, se identificó la necesidad de implementar estrategias de capacitación que permitan a los docentes adquirir y aplicar competencias digitales para fortalecer su desempeño pedagógico y su desarrollo profesional.

Métodos y materiales

La metodología aplicada en este estudio fue mediante un enfoque cualitativo, basado en la revisión bibliográfica de estudios más relevantes de los últimos 4 años, los mismos que permitieron seleccionar las herramientas más adecuadas e innovadoras para la elaboración del módulo que se empleó a un grupo de 50 docentes universitarios.

La intervención consistió en la aplicación de varias herramientas digitales gamificadas durante 5 sesiones con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades blandas en los docentes y que puedan replicar el conocimiento con sus estudiantes. En la tabla 4 se indica la planificación general de los contenidos dictados.

Tabla 4. Contenidos generales sobre habilidades blandas mediante herramientas digitales

UNIDAD DIDÁCTICA	Formación de habilidades blandas mediante herramientas digitales
NIVEL	Educación superior
DURACIÓN	Cinco sesiones (2 - 6 de diciembre de 2024)
Nº SESIONES	5
CONTENIDOS	Tema 1: Habilidades blandas y empleabilidad. Subtemas: Historia, habilidades blandas y empleabilidad, diferencia entre habilidades blandas y habilidades duras, tipos de habilidades blandas, conceptualización de las principales habilidades blandas, importancia de las habilidades blandas en la formación integral de profesionales, transformación social, experiencias exitosas en la formación de habilidades blandas en el contexto de educación superior. Tema 2: Introducción a herramientas digitales.

	Subtemas: Competencias digitales, herramientas digitales, importancia de las herramientas digitales en la educación superior, sistema de gestión del aprendizaje (LMS, learning management system), presentación y uso básico de plataformas populares (moodle, chamilo, classroom, mil aulas), creación de cursos y subida de recursos educativos en mil aulas. Tema 3: Gamificación y herramientas de evaluación en línea. Subtemas: Introducción a la gamificación en la educación, herramientas de evaluación en línea (quizziz, socrative), elaboración de cuestionarios interactivos, aplicación de cuestionario individual y grupal, herramientas y plataformas para gamificar (kahoot, educaplay), aplicaciones prácticas. Tema 4: Herramientas de presentación. Subtemas: Creación de presentaciones interactivas (prezi, canva, genially, nearpod), introducción a nearpod, elaboración de encuesta. Tema 5: Herramientas de comunicación y elaboración. Subtemas: Almacenamiento y compartición de documentos (google drive, dropbox), creación de espacios en google chat, herramientas para realizar videoconferencias.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	R1. Comprende la importancia de aplicar las habilidades blandas en la formación del estudiante. R2. Comprende conceptos básicos de competencias y herramientas digitales. Crea aulas virtuales en una plataforma educativa para el proceso de enseñanza – aprendizaje. Elabora cuestionarios interactivos mediante herramientas digitales. R3. Construye recursos educativos mediante el uso de la gamificación. R4. Crea presentación y encuesta interactiva mediante el uso herramientas digitales. R5. Conoce diferentes herramientas de videoconferencias. Emplea diferentes herramientas de almacenamiento en la nube.

Además, se aplicó un enfoque participativo, incorporando dinámicas, estudios de caso y actividades prácticas para facilitar el aprendizaje experiencial. La validación del módulo se realizó a través de la revisión por expertos en pedagogía y tecnología.

Se implementó un diseño cuasi-experimental con la aplicación de un pre-test para conocer la escala de motivación que tenían los docentes antes de conocer el contenido del módulo de habilidades blandas y herramientas digitales gamificadas, posteriormente se aplicó el post-test para ver los cambios en las dimensiones de motivación que habían adquirido los docentes sobre el uso de herramientas innovadoras que potenciarían las habilidades blandas en

los estudiantes. A continuación, en la tabla 5 se presenta la escala de motivación empleada en la encuesta.

Tabla 5. Escala de motivación y sus dimensiones del instrumento CMEA, (Ramírez, 2013)

SUB-ESCALA	SIGLAS	DEFINICIÓN	ITEMS
Orientación a metas intrínsecas	OMI	Se refiere al grado en que el estudiante se implica en una tarea académica por motivos como el reto, la curiosidad y la maestría o dominio en ella.	1,16,22, 24
Orientación a metas extrínsecas	OME	Se refiere al grado en el que el estudiante se implica en una tarea académica por razones orientadas a las notas, recompensas externas o la opinión de los demás.	7, 11,13, 30
Valor de la tarea	VT	Hace referencia a los juicios del estudiante acerca de la importancia, interés y utilidad del contenido de la asignatura.	4, 10,17, 23, 26,27
Creencias de control	CC	Refleja hasta qué punto el estudiante cree que sus resultados académicos dependen de su propio esfuerzo y de su modo de estudiar	2, 9,18,25
Autoeficacia para el aprendizaje	AEPA	Se refiere a las creencias y juicios del estudiante acerca de su habilidad para realizar con éxito una tarea académica	5, 6, 12, 15, 20,21, 29, 31
Ansiedad ante los exámenes	AE	Hace referencia a la preocupación del estudiante durante la realización de un examen.	3, 8, 14, 19, 28

Resultados y Discusión

La creación del módulo accesible

La creación del módulo accesible en <https://github.com/darirock/Habilidades-blandas.git> representa un avance significativo en la integración de habilidades blandas en la educación superior. Este desarrollo responde a la creciente necesidad de formar docentes no solo en

conocimientos técnicos, sino también en competencias socioemocionales cruciales para el éxito en el siglo XXI. Al basarse en herramientas digitales gamificadas, el módulo aprovecha el potencial del juego para motivar y comprometer a los educadores en su propio aprendizaje. Como señalan varios estudios, la gamificación puede aumentar la participación y mejorar los resultados del aprendizaje (Dichev & Dicheva, 2017). Por lo tanto, este módulo no solo ofrece un recurso práctico, sino que también se alinea con las tendencias pedagógicas modernas que buscan hacer el aprendizaje más interactivo y efectivo. Además, al poner la planificación del contenido del módulo a disposición del público, se fomenta la transparencia y la colaboración, lo que permite que otros educadores y desarrolladores adapten y mejoren la herramienta.

El uso de pre-tests y post-tests es una metodología común en la investigación educativa para evaluar el impacto de intervenciones pedagógicas. En este caso, se aplicó una propuesta basada en la gamificación con herramientas digitales, buscando mejorar la motivación de los docentes en el desarrollo de habilidades blandas. La relevancia de estas habilidades, como la comunicación, el trabajo en equipo y el liderazgo, es indiscutible en el contexto educativo actual, y su evaluación es un requisito del CACES.

La gamificación, como estrategia pedagógica, ha demostrado ser efectiva para aumentar la motivación y el compromiso en diversos contextos educativos. Según Kapp (2012): "La gamificación es el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son juegos" (Kapp, 2012, p. 10). "Los estudiantes de hoy en día son 'nativos digitales', que han crecido con la tecnología y se sienten cómodos usándola" (Prensky, 2001, p. 1).

Por lo tanto, es lógico pensar que la gamificación con herramientas digitales puede ser una estrategia efectiva para motivar a los docentes y mejorar su desarrollo de habilidades blandas.

El uso de pre-tests y post-tests permite comparar el nivel de motivación de los docentes antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. Los resultados obtenidos en la

tabla 6 pueden proporcionar evidencia sobre la efectividad de la gamificación con herramientas digitales para mejorar la motivación y el desarrollo de habilidades blandas.

Tabla 6. Comparación entre el pre-test y post-test motivacional aplicado a docentes universitarios

FACTORES	Pretest		Postest	
	Media	Desviación Típica	Media	Desviación Típica
F1MOTIV_OMI	4,52	0,8	4,82	0,84
F2MOTIV_OME	5,14	0,65	5,58	0,7
F3MOTIV_VT	4,92	0,78	5,32	0,84
F4MOTIV_CC	4,98	0,8	5,18	0,89
F5MOTIV_AUTOEF	4,49	0,8	4,88	0,84
F6MOTIV_ANSIEDAD	4,64	0,8	4,86	0,84
TOTMOTIV	4,782	0,772	5,107	0,825

Los resultados de la encuesta revelan un incremento significativo en la motivación de los docentes hacia el uso de herramientas gamificadas en el curso dictado sobre formación: habilidades blandas y herramientas digitales, lo cual se manifiesta en la mejora de los indicadores de motivación. Este hallazgo respalda la relevancia de implementar estrategias de gamificación para el desarrollo de habilidades blandas en la educación superior. La gamificación, al incorporar elementos de juego en el aprendizaje, puede generar un ambiente más atractivo y estimulante, lo que a su vez fomenta la participación y el compromiso de los docentes. Esto se alinea con investigaciones previas que destacan el potencial de la gamificación para aumentar la motivación y el rendimiento en contextos educativos (Landers, Bauer, Callan y Armstrong, 2018).

Finalmente, en la Tabla 7 se presenta una lista de actividades aplicables al proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto a través de talleres como de trabajos autónomos. Estas actividades fueron seleccionadas a partir de una revisión bibliográfica de estudios relevantes sobre el desarrollo de habilidades blandas.

Tabla 7. Actividades practicas y autónomas para desarrollar habilidades blandas

Práctico-experimental	
Actividades	Habilidades Blandas Desarrolladas
Foro de discusión sobre un tema de actualidad o académico.	Comunicación, pensamiento crítico, trabajo en equipo.
Juego de roles (ej. entrevista de trabajo, atención al cliente).	Empatía, liderazgo, resolución de problemas.
Dinámica de trabajo en equipo con retos grupales (ej. escape room educativo).	Colaboración, liderazgo, gestión del tiempo.
Presentación oral con apoyo visual sobre un tema de interés.	Expresión oral, autoconfianza, creatividad.
Lluvia de ideas para la solución de un problema o proyecto.	Pensamiento creativo, resolución de problemas, trabajo en equipo.
Taller de inteligencia emocional para reconocer y gestionar emociones.	Autocontrol, empatía, manejo del estrés.
Debate argumentativo con posturas opuestas sobre un tema.	Pensamiento crítico, negociación, respeto por otras opiniones.
Proyecto colaborativo para crear un producto (blog, video, campaña).	Responsabilidad, planificación, innovación.
Resolución de casos prácticos en equipo.	Toma de decisiones, liderazgo, trabajo en equipo.
Reflexión grupal sobre experiencias de aprendizaje.	Escucha activa, empatía, comunicación asertiva.
Trabajo autónomo	
Actividades	Habilidades Blandas Desarrolladas
Elaborar un ensayo argumentativo sobre un tema actual.	Pensamiento crítico, comunicación escrita.
Realizar una entrevista a un experto sobre un tema de estudio.	Comunicación, habilidades interpersonales.

Crear un video explicativo sobre un concepto aprendido en clase.	Creatividad, síntesis de información, tecnología.
Diseñar una infografía sobre un tema específico.	Organización, creatividad, comunicación visual.
Elaborar un plan de trabajo para un proyecto grupal.	Planificación, gestión del tiempo, liderazgo.
Hacer una autoevaluación de su desempeño en clase.	Autoconocimiento, autorregulación, responsabilidad.
Resolver un dilema ético y justificar su respuesta.	Pensamiento crítico, toma de decisiones, ética.
Desarrollar un blog personal con reflexiones sobre su aprendizaje.	Expresión escrita, creatividad, responsabilidad.
Presentar un informe de observación de una problemática social.	Análisis, empatía, redacción académica.
Proponer una solución innovadora a un problema cotidiano.	Innovación, resolución de problemas, creatividad.

La Tabla 7 presenta una serie de actividades diseñadas para fortalecer el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de educación superior. Estas actividades se dividen en prácticas, que se realizan dentro del aula con la guía del docente, y autónomas, que requieren la iniciativa del estudiante fuera del entorno de clase.

Los talleres prácticos incluyen metodologías activas como foros de discusión, juegos de roles, debates argumentativos y proyectos colaborativos. Estas estrategias fomentan competencias clave como la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo (Goleman, 1995; Trilling & Fadel, 2009). Según Fernández et al. (2020), la integración de dinámicas grupales en el aula favorece la interacción social y la capacidad de resolver conflictos, elementos esenciales para el desarrollo profesional.

Por otro lado, las tareas autónomas promueven la autorregulación del aprendizaje y el desarrollo de la creatividad, la planificación y la toma de decisiones (Zimmerman, 2002). Actividades como la elaboración de ensayos, entrevistas a expertos, creación de infografías y resolución de dilemas éticos permiten a los estudiantes aplicar conocimientos en contextos

reales, fortaleciendo su autonomía y capacidad reflexiva (Hernández & Pérez, 2018). En este sentido, la educación basada en competencias resalta la importancia del aprendizaje activo y significativo para mejorar la empleabilidad de los egresados (Bunk, 1994). La inclusión de estas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje responde a la necesidad de formar profesionales con habilidades transversales que les permitan adaptarse a entornos laborales dinámicos y colaborar de manera efectiva en distintos contextos (OECD, 2019). Por ello, la combinación de actividades prácticas y autónomas se presenta como una estrategia didáctica pertinente en la educación superior, alineada con los desafíos de la sociedad del conocimiento y la transformación digital (Salas & Vázquez, 2021).

Conclusiones

La propuesta de intervención pedagógica, centrada en el desarrollo de habilidades blandas a través de herramientas digitales innovadoras, demostró ser efectiva. La integración de la gamificación no solo incrementó significativamente el interés y la motivación de los participantes en la adquisición de conocimientos y el dominio de las tecnologías propuestas, sino que también facilitó el desarrollo de las habilidades blandas esenciales para el contexto actual.

Los resultados evidencian que la integración de estrategias innovadoras basadas en gamificación y el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye significativamente al desarrollo de habilidades blandas en los estudiantes. Estas estrategias fomentan la creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva, aspectos esenciales para su formación profesional.

Es fundamental capacitar a los docentes en el uso y aplicación de herramientas digitales y metodologías gamificadas, ya que su implementación adecuada puede potenciar la enseñanza y mejorar la interacción con los estudiantes. La formación docente es clave para garantizar el éxito de estas estrategias en el aula y optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En un contexto educativo en constante evolución, donde las habilidades blandas y el dominio de las tecnologías digitales son cada vez más relevantes, esta investigación subraya la

importancia de diseñar intervenciones pedagógicas que respondan a las necesidades actuales. La combinación de gamificación y herramientas digitales se presenta como una estrategia prometedora para potenciar el aprendizaje y el desarrollo profesional de los docentes, preparándolos para los desafíos del siglo XXI.

La implementación de esta propuesta pedagógica no solo demostró ser efectiva en la mejora de la motivación y el desarrollo de habilidades blandas en los docentes, sino que también evidenció un impacto positivo en su práctica docente. Los participantes demostraron una mayor disposición a integrar herramientas digitales innovadoras en sus metodologías de enseñanza, lo que sugiere un potencial para la transformación de las prácticas pedagógicas hacia enfoques más dinámicos y centrados en el estudiante.

Los resultados obtenidos en este estudio sugieren que la propuesta pedagógica implementada tiene un alto potencial para la escalabilidad y la replicación en otros contextos educativos. La estructura modular y adaptable de la propuesta, así como la disponibilidad de herramientas digitales accesibles, facilitan su implementación en diferentes niveles educativos y disciplinas. Sin embargo, se recomienda realizar estudios adicionales para evaluar su efectividad en poblaciones más amplias y diversas.

Referencia bibliográficas

- Araya-Fernández, E., & Garita-González, G. (2020). Habilidades blandas: elementos para una visión holística en la formación de profesionales en informática. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 12(23), 11-36.
- Bunk, G. P. (1994). Teaching competence in initial and continuing vocational training in the Federal Republic of Germany. *European Journal of Vocational Training*, 1(1), 8-14.
- Cedeño, G. D. R. B., Cedeño, M. E. I., Vélez, M. E. V., & Macías, E. P. P. (2024). Habilidades blandas en los currículos de Educación Superior. *Revista de ciencias sociales*, 30(10), 195-208.
- Choez Aranea, J. J. (2024). Herramientas digitales y la enseñanza en la educación superior (Master's thesis, Jipijapa-Unesum).
- Consejo de Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior (CACES). (2023). Modelo de evaluación externa con multas de acreditación para el aseguramiento de la calidad de las universidades y escuelas politécnicas. CACES. <https://www.caces.gob.ec/wp-content/uploads/2023/12/Modelo-de-Evaluacio%CC%81n-Externa-UEP-2023-1.pdf>
- Contreras, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331445859002>.
- Cordero, A., Córdova, N., Moreira, C. y Quevedo, J. (2020). Habilidades blandas, un factor de competitividad en el perfil del servidor público. *Polo del Conocimiento*, 5(5), 41-63. Extraído de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7506213>.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what makes a game-like experience engaging?. *Educational Technology & Society*, 20(3), 1-11.
-

- Fernández, J., Gómez, R., & López, A. (2020). Estrategias didácticas para el desarrollo de competencias en educación superior. *Revista de Innovación Educativa*, 25(3), 45-60.
- García, G. A. & Morales, M. E. (2019). Gamification in Software Engineering: A Tertiary Study. Paper presented at the International Conference on Software Process Improvement. Guanajuato, October 23-25, 2019. Retrieved from https://doi.org/10.1007/978-3-030-33547-2_10.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Hernández, M., & Pérez, J. (2018). Aprendizaje autónomo y competencias digitales en la educación superior. *Revista de Educación y Tecnología*, 32(2), 78-95.
- Landers, R. N., Bauer, G. R., Callan, R. C., & Armstrong, M. B. (2018). Gamification of task performance with social comparison feedback: The impact on performance and satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 71, 508-516.
- López, M. Y. (2019). La importancia de la gamificación como técnica de enseñanza a nivel superior. *Insigne Visual*, 4(24), 49-58. Recuperado de <http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1442>.
- Moreno, J., Montaña, E. A. y Duque, N. D. (2015). Herramienta de autor para la creación de juegos multijugador masivo en línea educativos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(1), 95-110. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134144226006>.
- Moreno Murcia, L. M., Silva Garcia, M. B., Hidrobo Baca, C. C., Rincón Téllez, D. C., Fuentes Rojas, G. Y., & Quintero Pulgar, Y. A. (2021). Formación en habilidades blandas en instituciones de educación superior. reflexiones educativas, sociales y políticas. Extraído de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=875309>
- OECD (2019). *The Future of Education and Skills 2030*. OECD Publishing.
- Pacheco Zuñiga, V. D. P. (2023). Competencias digitales en las habilidades blandas de los docentes del nivel primario del distrito de Pacaipampa–Piura, 2023.
-

- Prieto, J., Gómez, J. y Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 1-23. Recuperado de <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>.
- Restrepo-Rua, J. E. (2021). Estrategias Para el Fortalecimiento de Habilidades Blandas Mediadas por Tecnologías Digitales, que Permitan la Disminución de Barreras del Aprendizaje.
- Salas, P., & Vázquez, L. (2021). La transformación digital y su impacto en las competencias profesionales. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 12(1), 112-130.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Vizuite, J. D. R., Arroyo, D., Caicedo, S. S. G., & Andrade, M. F. B. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 3(1), 64-73.
- Zambrano-Ortiz, M. C., Zambrano-Ortiz, M. I., Marín-Marín, F., & Martínez-Pérez, O. (2025). Adaptación de la Gamificación para el Desarrollo de Habilidades Blandas en Estudiantes de Tercero de Bachillerato FIP Informática. *MQRInvestigar*, 9(1), e191-e191.
- 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).
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70.
-