



Lengua labrada

Praxis sobre el desarrollo de competencias blandas en estudiantes de educación superior en aulas virtuales

Milko Cepeda Guerra
Universidad La República, Chile

Héctor Escudero Goldenberg
Colegio Hispano Británico, Chile

Resumen

En el último tiempo se ha identificado a las denominadas competencias blandas como aquellas que permiten a las personas enfrentar y adaptarse a los diferentes desafíos del entorno laboral, personal y social; y se considera que es responsabilidad de las instituciones de educación superior preparar a sus estudiantes para sortear con éxito estos retos. El presente artículo busca establecer un estado del arte sobre el desarrollo de competencias blandas en ambientes virtuales de enseñanza superior, a través de una revisión bibliográfica, resultado de un mapeo sistemático que permitió filtrar distintos documentos en función a palabras claves y conceptos relevantes, comprobando que existe una contribución hacia el desarrollo de las habilidades blandas en los entornos virtuales de enseñanza y

**Interpretextos**

26/Otoño de 2021, pp. 149-164

aprendizaje por parte de las instituciones que se adaptan a estas necesidades con desarrollo de plataformas y estrategias, así como con preparación académica que orienta el desarrollo de estas competencias en sus estudiantes.

Palabras clave

Ambiente virtual, competencias o habilidades blandas, enseñanza y aprendizaje, *online*, plataforma digital.



Título: Libro de artista, *estratigrafía II* (fragmento), de Nancy Viridiana Valdéz Ramírez

Praxis about the Development of Soft Skills in Higher Education Students in Virtual Classrooms

Abstract

In recent times, so-called soft skills have been identified as those that allow people to face and adapt to the different challenges of the work and social environment; and it is the responsibility of higher education institutions to prepare their students to successfully overcome these challenges. This article seeks to establish a state of the art on the development of soft skills in virtual environments of higher education, through a bibliographic review, the result of a systematic mapping that allowed filtering different documents based on keywords and relevant concepts, checking that there is a contribution towards the development of soft skills in virtual teaching and learning environments by institutions that adapt to these needs by developing platforms and strategies, as well as in academic preparation that guide the development of soft skills in their students.

Keywords

Digital platform, online, soft skills or soft abilities, teaching and learning, virtual environment.



Introducción

En un entorno laboral cada vez más competitivo, así como en un contexto donde la tecnología avanza y reinventa rápidamente, es necesario que las instituciones educativas sepan adaptarse y ofrecer a sus estudiantes las alternativas para convertirse en profesionales altamente capacitados en el ejercicio de su profesión. Es por lo que el proceso de enseñanza y aprendizaje contempla — desde la década de los ochenta— el desarrollo de competencias complementarias al conocimiento técnico para el futuro profesional; implementando, una década después, modelos para efectuar éstas en diferentes niveles educativos centrados siempre en la formación del estudiante (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2015: 4).

Adecco (2017), empresa consultora en recursos humanos y de procesos de selección de personal, plantea que los trabajadores y comunidades que desarrollan sus habilidades blandas son quienes obtienen ventaja competitiva ante los cambios del entorno, y generan un compromiso colectivo hacia el éxito en el cumplimiento de los objetivos organizacionales; desarrollar competencias blandas en las personas crea la oportunidad de identificar y cultivar líderes, formales e informales, dentro de la organización, promoviendo relaciones humanas más fuertes y productivas; asimismo, el *World Economic Forum* (WEF, 2016) concluye que para el año 2020, debido a los cambios en los modelos de negocio, la demanda transversal de trabajadores que han desarrollado sus habilidades blandas aumentará por sobre quienes poseen solamente conocimiento técnico (habilidades duras).

Acorde con lo anteriormente descrito, Corporación INACAP (2015: 7) señala que:

Es posible observar marcadas tendencias de transformación en las funciones y estructuras de la educación superior. Fenómenos tales como el aumento en la cobertura, la diversidad del perfil del estudiante, el desarrollo del conocimiento y las tecnologías, la consiguiente integración económica y social, la apertura comercial, la globalización y la creciente demanda por técnicos y profesionales en ámbitos cada vez más especializados, entre otros, han impulsado importantes y rápidos cambios

en las características centrales de la educación superior, impactando en sus contenidos, actores, modalidades de ejecución y en su rol en el desarrollo de las personas, de la economía y de la sociedad.

Las denominadas competencias blandas —*soft skills*, o también acreditadas como *life skills* por la *World Health Organization, Division of Mental Health (WHO/DOMH)*, citado en Guerra-Báez (2019)— contemplan, entre otras, la capacidad de comunicarse, trabajar en equipo, empatía, adaptabilidad, resiliencia, autogestión, proactividad, autocrítica y honestidad, ya que sin ellas es difícil contribuir al crecimiento personal y profesional del estudiante así como a su convivencia entre pares y la comunicación efectiva dentro y fuera de la organización, a diferencia de las competencias reconocidas como duras, que refieren al conocimiento académico que se adquiere en el proceso educativo formal. Asimismo, el WEF (citado en Harvard, 2019) propone nuevas competencias blandas, también denominadas emergentes, que permitirán enfrentar los próximos desafíos laborales, producto de los avances tecnológicos, como son: pensamiento analítico e innovación; aprendizaje activo y estrategias de aprendizaje; creatividad, originalidad e iniciativa; programación y diseño de tecnología; pensamiento crítico y analítico; capacidad de resolver problemas complejos; liderazgo e influencia social; inteligencia emocional, razonamiento y resolución de problemas y evaluación y análisis de sistemas.

Entonces, las habilidades blandas son las que permiten a las personas interactuar con otras, resolver problemas, tomar decisiones y pensar de manera crítica y creativa para contribuir al desarrollo de la organización, por lo que se puede inferir que las habilidades duras se manifiestan una vez que las blandas las requieran.

Se considera adecuado en este punto elaborar una distinción entre los conceptos de competencia y habilidad, debido a que suelen tratarse como sinónimos; Loyola (2018) describe que lo primero debe ser observable y relacionado con el desempeño de un trabajo a través de comportamientos demostrables; a diferencia de lo segundo, que es la capacidad para hacer algo correctamente y con facilidad. Según la WHO/DOMH (1999) y la *American Council on Education & Blackboard* (2015), la competencia es una habilidad es-



pecífica observable y medible y, a su vez, la habilidad es un tipo de competencia, resultado del entrenamiento, educación o práctica; la autoestima, la sociabilidad y la tolerancia no se enseñan tradicionalmente como habilidades; es más, aprender sobre esto facilita el desarrollo de habilidades para la vida, como la autoconciencia, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y las habilidades interpersonales. Se entiende de esto que las instituciones educativas deben fomentar la formación por competencias en sus estudiantes para que desarrollen sus habilidades y sean capaces de responder a las demandas del mundo laboral.

En la actualidad, las instituciones educativas responden estas demandas con plataformas tecnológicas de enseñanza y aprendizaje que sirven de complemento o sustitución al modelo tradicional de aula; las plataformas virtuales se han convertido en poco tiempo en una alternativa a las clases presenciales, preocupándose de que la transferencia de contenidos sea de igual calidad; pero ¿qué pasa con el desarrollo de competencias blandas en el alumno inmerso en un ambiente virtual de enseñanza y aprendizaje?

En este contexto, hay consenso en señalar que el impacto del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje depende, en gran medida, de los objetivos para los cuales son implementadas; vale decir que no basta con responder a las demandas por contar con este tipo de tecnologías, sino ir más allá de un repositorio de documentos o tablón de anuncios sobre un curso en cuestión.

Tal como lo proponen Ruiz y Dávila (2016: 3):

El impacto de las TIC sobre la educación depende más bien del contexto de uso y de la finalidad con que son utilizadas y de la aplicación efectiva que de ellas hacen los profesores y alumnos en los planteles educativos y en las aulas; son estos factores los que finalmente determinan el mayor o menor impacto en las prácticas educativas y su mayor o menor capacidad para transformar la enseñanza y mejorar el aprendizaje.

A inicios del siglo XXI, el ministro de Educación peruano Alberto Chang, proponía:

El contexto político y social también ha cambiado. La formación de verdaderas ciudadanas y ciudadanos requiere del desarrollo de habilidades como el razonamiento analítico y el pensamiento crítico, así como de valores tales como la cooperación, el respeto y valoración de las diferencias, y de habilidades sociales como la asertividad y la empatía (Chang *et al.*, 2007: 17).

Por otra parte, nunca debería perderse de vista que los aprendizajes en contextos virtuales, en los que se abordan también la instrucción de las habilidades blandas, se realizan a través de nodos o redes de información donde no es tan sencillo adquirir el conocimiento personalmente, sino más bien con grupos especializados. Al respecto, Ruiz y Dávila señalan que conviene tener en cuenta los siguientes seis puntos:

a) el aprender se concibe como un proceso de formación de redes de nodos, o fuentes de información especializada, conectados; (b) el conocimiento se basa en redes tecnológicas y sociales; (c) la tecnología posibilita/facilita el aprendizaje y el conocimiento; (d) se enfatiza el aprendizaje de estrategias más que de contenidos finales; (e) este enfoque contribuye a desarrollar en el individuo la capacidad para identificar conexiones y de reconocer modelos y percibir entre campos, ideas y conceptos; y (f) el estudiante es entrenado para tomar decisiones sobre qué aprender y el significado de la información en el contexto de una realidad cambiante (Ruiz y Dávila, 2016: 11).

Conforme lo anterior, el propósito de este artículo es describir del estado del arte sobre el desarrollo de competencias blandas en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje para observar si el objetivo académico de las instituciones de educación superior —de formar profesionales competentes para enfrentar los distintos desafíos laborales en función a la mejora de habilidades blandas— logra cumplirse.

Metodología

Este artículo se contempló como un estudio bibliográfico cualitativo contextualizado en la actualidad, utilizando algunos elementos del mapeo sistemático bajo el análisis hermenéutico, lo que permitió la recopilación adecuada de diversas fuentes literarias disponibles



para construir el conocimiento necesario y responder la pregunta que orientó la investigación.

La problemática se planteó como un fenómeno socioeducacional, que debe ser observado objetivamente a través de un proceso interpretativo y considerado como ideal para un estudio cualitativo, el cual se articuló en dos fases:

- Sistematizada: reflexión sería, crítica y analítica de los antecedentes recopilados
- Expositiva: orden y conclusión para la creación del discurso científico y enriquecimiento de la propia experiencia y las fuentes consultadas.

Los criterios para la selección de bibliografía, considero para la búsqueda una muestra intencionada de palabras clave, como son: ambiente virtual, competencias o habilidades blandas, enseñanza y aprendizaje, *online* y plataforma digital en artículos en español; y en inglés las palabras *soft skills* y *virtual environments*. Se consideraron también publicaciones en portugués debido a que existen múltiples y variadas publicaciones atinentes al tema, por lo que se hizo la búsqueda en este idioma con las palabras *habilidades sociais* y *ambientes virtuais*.

Cada publicación encontrada de este modo, permitió ampliar la revisión bibliográfica inicial y considerar las referencias propias de cada artículo estudiado.

Definiciones para la búsqueda

Pregunta de investigación

Debido a la creciente necesidad de desarrollar en los estudiantes de educación superior las habilidades blandas —indispensables para su desenvolvimiento en el mundo académico, social y personal; así como la migración paulatina hacia plataformas virtuales de enseñanza y aprendizaje— el presente artículo busca responder la siguiente pregunta de investigación:

RQ1: *¿Existe una contribución hacia el desarrollo de las habilidades blandas en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje?*

Alcance de la revisión

Para la búsqueda apropiada en bases de datos se utilizó el software libre *Harzing's Publish or Perish*, que contempla la búsqueda en *Crossref*, *Google Scholar*, *Scopus* y *Web of Science*.

También se consideró una revisión en la biblioteca electrónica *Scielo* y en sitios especializados en educación *online* y competencias blandas en educación.

El período de búsqueda incluye publicaciones que datan de enero de 2014 a diciembre de 2019.

Criterios de inclusión y exclusión

Para la selección de estudios que aporten a la revisión del estado del arte de las asignaturas *online* que contribuyan al desarrollo de las habilidades blandas en sus estudiantes, se consideran los siguientes criterios de inclusión/exclusión:

- Investigaciones cualitativas, cuantitativas o mixtas, cuyos títulos sean pertinentes para establecer un estado del arte.
- Estudios en español, portugués e inglés.
- Se excluye de la búsqueda todo artículo que no contemple fuentes de información verificables.

Conducta de búsqueda

Para filtrar adecuadamente los estudios que fundamentarán la investigación se contempló:

- Primer filtro: revisión del resumen o *abstract* de los artículos seleccionados.
- Segundo filtro: revisión sistematizada de los artículos, principalmente las conclusiones de las publicaciones que hayan sorteado el primer filtro.

Ejecución de la búsqueda

- Selección de trabajos primarios: una vez aplicados los filtros declarados en la conducta de búsqueda, fueron seleccionadas doce publicaciones primarias que se detallan en la tabla 1.
- Definición de criterios de análisis: cada publicación revisada considera para su análisis los siguientes elementos:



1. Tipo de estudio: entendidos como empíricos los que consideren investigación de campo, a saber: estudios de casos, encuestas o experimentos controlados; de otra manera se entenderán como estudios teóricos.
2. Tipo de metodología: en caso de que la metodología utilizada en las publicaciones revisadas no sea explicitada, se entenderá como metodología general; por el contrario, si ésta se especifica en la publicación se hará referencia a ella como particular.
3. Foco: delimita el interés de la publicación revisada.

Discusión de los resultados

Análisis de trabajos primarios

La tabla 1 identifica las doce publicaciones revisadas conforme los criterios señalados anteriormente.

Tabla 1
Trabajos primarios identificados

Autor(es)	Año	Referencias	Tipo de estudio	Foco	Metodología
Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey	2015	13	Teórico	Estado del arte sobre evaluación de competencias en entornos virtuales de aprendizaje.	General
Guerra-Báez, S.	2019	8	Teórico	Estado del arte sobre evaluación de competencias en entornos virtuales de aprendizaje.	General
Aparecida, M. y Midori, S.	2016	2	Teórico	Estado del arte sobre evaluación de habilidades sociales en entornos virtuales de aprendizaje.	Particular
Lopes, D.; Aparecida, Z. y Del Prete, A.	2013	11	Empírico	Estado del arte sobre evaluación de habilidades sociales en estudiantes de bajo rendimiento académico mediante recursos audiovisuales.	Particular

Praxis sobre el desarrollo... M. Cepeda Guerra y H. Escudero Goldenberg

Ruiz-Morales, Y.; García-García, M.; Biencinto-López, C. y Carpintero, E.	2017	15	Teórico	Estado del arte sobre evaluación de competencias en entornos virtuales de aprendizaje.	General
Homola, M.; Kubincová, Z.; Klúka, J.; Svolik, M.; Darjanin, M. y Zapalac, P.	2017	10	Empírico	Trabajo colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje.	General
Bilyatdinova, A.; Karsakov, A.; Bezkodov, A. y Dukhanov, A.	2016	3	Empírico	Desarrollo de currículum en entornos virtuales de aprendizaje.	General
Garbelini, V. y Gonçalves, E.	2015	7	Teórico	Estado del arte sobre el aprendizaje significativo a través de las TIC.	General
Gallup, J.; Little, M.; Serianni, B. y Kocaoz, O.	2017	6	Empírico	Estado del arte sobre desarrollo de competencias en adultos con autismo en entornos virtuales de aprendizaje.	Particular
Zermeño, A. y Lozano, A.	2016	21	Empírico	Estado del arte sobre desarrollo de competencias interpersonales en entornos virtuales de aprendizaje.	Particular
Tito, M. y Orellana, B.	2016	17	Teórico	Importancia en el desarrollo de competencias blandas para la configuración de empleos.	General
Ortega, C.; Febles, J. y Estrada, S.	2016	14	Empírico	Importancia en el desarrollo de competencias blandas para estudiantes de primer ciclo de educación básica.	General

Elaboración propia con base al modelo de Carrizo y Rojas (2016).

Análisis de resultados

La tabla 2 presenta un resumen de cada publicación revisada, lo que permite reconocer los elementos más relevantes para, finalmente, responder la pregunta de investigación.



Tabla 2

Análisis de resultados

Nº	Título	Autor(es)	Resumen
1	Educación basada en competencias	Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey	Describe el trabajo del Tecnológico de Monterrey sobre el tema de educación basada en competencias, considerando el rol del profesor y líderes académicos en una mirada crítica hacia lo que considera como una tendencia en la educación.
2	Una revisión panorámica al entrenamiento de las habilidades blandas en estudiantes universitarios	Guerra-Báez, S.	La universidad es la institución responsable de contribuir a la sociedad a través del entrenamiento de habilidades blandas como parte de una formación integral. Es necesario integrar en la práctica docente el escenario de educación centrado en el ser y el hacer.
3	<i>Habilidades Sociais Do Tutor Virtual: Análises A Aproximações</i>	Aparecida, M. y Midori, S.	Se evidencia una preocupación por la calidad de los programas de educación a distancia en habilidades sociales. Principalmente en lo que respecta al rol del académico y del tutor.
4	<i>Recursos Multimídia no Ensino de Habilidades Sociais a Crianças de Baixo Rendimento Acadêmico</i>	Lopes, D.; Aparecida, Z. y Del Prete, A.	La formación en habilidades sociales asociados a recursos multimediales y audiovisuales contribuiría a un óptimo rendimiento de niños con bajo promedio académico.
5	<i>Soft Skills assessment through virtual environments in the university sector: A narrative review</i>	Ruiz-Morales, Y.; García-García, M.; Biencinto-López, C. y Carpintero, E.	Destaca el valor de las competencias genéricas y de innovación a través de entornos virtuales en la formación de estudiantes universitarios, para un exitoso desempeño personal, social, académico y organizacional.
6	<i>Team workflow and peer review in a virtual learning environment</i>	Homola, M.; Kubincová, Z.; Klúka, J.; Svolík, M.; Darjanin, M. y Zapalac, P.	La gerencia debe retroalimentar en sus trabajadores el dominio de las habilidades blandas, principalmente el trabajo en equipo, para el cumplimiento de sus labores.
7	<i>Virtual environment for creative and collaborative learning</i>	Bilyatdinova, A.; Karsakov, A.; Bezgodov, A. y Dukhanov, A.	La industria creativa y las universidades técnicas rusas identifican la necesidad de entrenar eficientemente a sus estudiantes en función a habilidades blandas, duras y competencias profesionales. Para ello se han incorporado a los programas educativos tecnologías en 3D que fomentan el trabajo colaborativo y la adquisición de conocimiento a través de diferentes métodos.
8	<i>Habilidades e competências docente no ambiente virtual de aprendizagem</i>	Garbelini, V. y Gonçalves, E.	Las TIC, debido a la globalización, han debido transformarse para adaptarse a las necesidades de la sociedad contemporánea. La escuela protagoniza este proceso ya que es la institución responsable de preparar a las personas para enfrentar a esta nueva sociedad. El artículo busca identificar las habilidades que debe adquirir el académico para preparar a sus estudiantes.

Praxis sobre el desarrollo... M. Cepeda Guerra y H. Escudero Goldenberg

9	<i>The potential of virtual environments to support soft-skill acquisition for individuals with autism</i>	Gallup, J.; Little, M.; Serianni, B. y Kocaoz, O.	Examina el fenómeno de la interacción social que experimentan jóvenes adultos con autismo a través de los juegos <i>online</i> . Se propone que la interacción, a través de plataformas virtuales, fomenten las <i>support skills</i> .
10	Desarrollo de competencias interpersonales en ambientes virtuales	Zermeño, A. y Lozano, A.	Analiza las diferentes competencias interpersonales que desarrollan los estudiantes de posgrado en ambientes virtuales, las cuales pueden ser transferidas a distintos ambientes personales y profesionales.
11	Desarrollo de <i>soft skills</i> , una alternativa a la escasez de talento humano	Tito, M. y Orellana, B.	El mundo laboral ha debido adaptarse a las distintas necesidades sociales basadas en la información, la globalización y la tecnología, reconociendo que las <i>hard skills</i> ya no son suficientes para alcanzar el éxito en la organización.
12	Una estrategia para la formación de competencias blandas desde edades tempranas	Ortega, C.; Febles, J. y Estrada, S.	Se exponen algunos principios básicos para estructurar una estrategia que contribuya a la formación de competencias blandas en los primeros años de educación básica a través de una propuesta que considera el aprendizaje formal e informal.

Fuente: Elaboración propia con base al modelo de Carrizo y Rojas (2016).

Conclusiones

Los cambios sociales, políticos, económicos y laborales, entre muchos otros, demandan profesionales y personas capacitadas para enfrentar los diferentes y numerosos desafíos que se reconocerán una vez inmersos en el medio laboral. Las diversas instituciones de educación superior asumen la responsabilidad de formar a sus estudiantes, tanto en conocimiento específico como en las competencias, que le permitirán resolver problemas y adaptarse a múltiples situaciones a través de medios tradicionales (presencial en aula) o adaptándose a las tendencias educativas que utilizan plataformas tecnológicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De acuerdo con lo anteriormente señalado, ¿existe una contribución hacia el desarrollo de las habilidades blandas en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje? La revisión bibliográfica que sustenta esta investigación indica que efectivamente sí existe un aporte formal que inicia con el reconocimiento de la necesidad académica para guiar a sus estudiantes en su proceso de formación en competencias para contribuir a la sociedad; en los ambientes virtua-



les de enseñanza, este rol recae en el académico, tutores y líderes que monitorean constantemente el desarrollo de las competencias en los estudiantes, para evaluar sus avances y establecer un plan de mejora continua que resulta de su propia apreciación conforme los objetivos planteados y de la retroalimentación de sus estudiantes.

Si bien hay un aporte en términos de la implementación de plataformas, también hay una discusión en la que no basta con exhibir experiencias virtuales de aprendizaje (véase Ruiz y Dávila, 2016), sino entenderlas y sacarles el máximo provecho, puesto que el contexto es hiperconectado en el que se desarrolla la educación del siglo XXI amerita una implantación robusta de la educación digital.

Se requiere entonces, para que esta contribución sea un aporte concreto al proceso formativo del estudiante, de una metodología que los ayude a desarrollar sus competencias blandas para alcanzar el éxito personal y profesional al interior de la organización y de la sociedad.

La bibliografía revisada permitió reconocer que diversas instituciones académicas a nivel mundial han innovado con éxito en la modalidad virtual de enseñanza y aprendizaje, y esto se debe principalmente a que el estudiante se encuentra cada vez más familiarizado con el entorno digital y las instituciones han adaptado sus estrategias a ellos.

Referencias bibliográficas

- American Council on Education & Blackboard (2015). Clarifying Competency Based Education Terms.
- Aparecida, M. y Midori, S. (2016). *Habilidades Sociais Do Tutor Virtual: Análises A Aproximações*. Brazil: Universidade do Oeste Paulista e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo.
- Bilyatdinova, A.; Karsakov, A.; Bezzgodov, A. y Dukhanov, A. (2016). *Virtual Environment for Creative and Collaborative Learning*. 9th International Conference on Knowledge, Information and Creativity Support Systems (KICSS 2014), At Limassol, Cyprus.
- Carrizo, D. y Rojas, J. (2016). Clasificación de prácticas de educación de requisitos en desarrollos ágiles: Un mapeo sistemático. *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, 24(4): 654-662.
- Corporación INACAP (2015). Modelo educativo institucional. Recuperado de: <http://www.inacap.cl/web/acerca-de/Modelo-Educativo-2015.pdf>

- Chang, J. (2007). *Fascículo 3: Los modelos curriculares. Serie 1 para profesores de secundaria. Nuevos paradigmas educativos*. Ministerio de Educación de Perú.
- Gallup, J.; Little, M.; Seriani, B. y Kocaoz, O. (2017). The Potential of Virtual Environments to Support Soft-Skill Acquisition for Individuals with Autism. *The Qualitative Report*, 22(9): 2509-2532. Recuperado de <https://nsuworks.nova.edu/tqr/vol22/iss9/16>
- Garbelini, V. y Gonçalves, E. (2015). Habilidades e competências docente no ambiente virtual de aprendizagem. *Educação Por Escrito, Porto Alegre*, 6(2): 220-230, jul.-dic. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.15448/2179-8435.2015.2.17749>
- Guerra-Báez, S. (2019). Una revisión panorámica al entrenamiento de las habilidades blandas en estudiantes universitarios. *Psicología Escolar e Educativa*, 23: e186464. Epub August 05. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.1590/2175-35392019016464>
- Harvard Division of Continuing Education (2019). 10 Emerging Skills for Professionals. Recuperado de: <https://www.extension.harvard.edu/professional-development/blog/10-emerging-skills-professionals>
- Homola, M.; Kubincová, Z.; Klúka, J.; Svolík, M.; Darjanin, M. y Zapalac, P. (2017). *Team Workflow and Peer Review in a Virtual Learning Environment*. 2017 16th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET).
- Lópes, D.; Aparecida, Z. y Del Prete, A. (2013). Recursos multimídia no ensino de habilidades sociais a crianças de baixo rendimento acadêmico. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 26(3): 451-458. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.1590/S0102-79722013000300004>
- Loyla, E. (2018). ¿Sabes diferenciar las competencias y habilidades en tus colaboradores? *Evenplan*. Recuperado de: <http://www.evenplan.com.mx/articulos/liderazgo/son-las-competencias-una-habilidad-sabes-diferenciarlas-en-tus-colaboradores/#targetText=Basados%20en%20las%20definiciones%20y,cosa%20correctamente%20y%20con%20facilidad>.
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2015). *Educación basada en competencias*. Reporte EduTrends. México: Tecnológico de Monterrey.
- Ortega, C.; Febles, J. y Estrada, S. (2016). Una estrategia para la formación de competencias blandas desde edades tempranas. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(2): 35-41. Consultado el 14 de enero de 2020. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200003&lng=es&tlng=es
- Ruíz, C. y Dávila, A. (2016). Propuesta de buenas prácticas de educación virtual en el contexto universitario. *RED-Revista de Educación a Distancia*, 49(12). Consultado el 20 de febrero de 2021. Recuperado de http://www.um.es/ead/red/49/bolivar_davila.pdf

**Interpretextos**

26/Otoño de 2021, pp. 149-164

- Ruiz-Morales, Y.; García-García, M.; Biencinto-López, C. y Carpintero, E. (2017). Soft Skills Assessment Through Virtual Environments in the University Sector: A Narrative Review. *RELIEVE - Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 23(1): 1-15. Recuperado de: <https://doi.org/10.7203/relieve.23.1.7183>
- The Adecco Group (2017). The Soft Skills Imperative. From Attitude to Empathy, We Explore the Power of Soft Skills in an Automated World. Recuperado de: <https://www.adeccogroup.com/wp-content/themes/ado-group/downloads/the-adecco-group-white-paper-the-soft-skills-imperative.pdf>
- Tito, M. y Orellana, B. (2016). Desarrollo de *Soft Skills* una alternativa a la escasez de talento humano. *INNOVA Research Journal*, 1(12): 59-76. ISSN-e 2477-9024.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (s.f.). *Enfoque por competencias*. UNESCO - Oficina Internacional de Educación. Recuperado de: <http://www.ibe.unesco.org/es/temas/enfoque-por-competencias>
- World Economic Forum (2016). The Future of Jobs Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution. En: *Global Challenge Insight Report* (pp. 3-26). Recuperado de: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf
- World Health Organization (1999). *Partners in Life Skills Education*. Conclusions from a United Nations Inter-Agency Meeting. WHO - Department of Mental Health. Recuperado de: https://www.who.int/mental_health/media/en/30.pdf
- Zermeño, A. y Lozano, A. (2016). Desarrollo de competencias interpersonales en ambientes virtuales. *CPU-e. Revista de Investigación Educativa*, 22: 176-199. Consultado el 14 de enero de 2020. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-53082016000100176&lng=es&tlng=es

Recepción: 1 de febrero de 2021**Aceptación:** 28 de abril de 2021**Héctor P. Escudero Goldenberg**Correo electrónico: hector.escudero@gmail.com

Chileno. Magister en Comunicación y Periodismo, Magistrado en Tecnologías Educativas e Innovación. Doctor en Comunicación. Asesor comunicacional y de educación, docente y relator. Línea de investigación: desarrollo e innovación en educación y comunicación.

Milko Cepeda GuerraCorreo electrónico: milkocepeda@gmail.com

Chileno. Periodista. Doctor en Lingüística, académico e investigador en psicolingüística. Línea de investigación: disponibilidad léxica.