

## **D.1. Expandiendo el aula: Transferencia de un sistema integral para el control de acceso y seguimiento de actividades presenciales**

**Leonardo Esnaola<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Licenciado en Sistemas, UNNOBA.

lmesnaola@docentes.unsada.edu.ar

**ASIGNATURA.** Computación Móvil Basada en Servicios (UNSAaA).

**RESUMEN.** Existe una tendencia creciente por valorar no solo las habilidades técnicas, también conocidas como habilidades duras, sino además las habilidades blandas. Poseer cualidades como el trabajo en equipo; la capacidad de comunicarse asertivamente; la ética; la responsabilidad (individual y colectiva); la empatía; la sociabilidad; la creatividad; la capacidad de resolver problemas; el espíritu de servicio, por nombrar solo algunas, hacen que una persona se destaque entre otras no solo por su conocimiento, sino también por su personalidad y las aptitudes que la caracterizan. En combinación con las capacidades técnicas, contribuyen a la formación integral de las personas y, como docentes, podemos vernos interpelados a desarrollar este tipo de habilidades en nuestro estudiantado. Este trabajo relata la experiencia llevada a cabo en la asignatura Computación Móvil Basada en Servicios, incorporando una problemática real y actual para desarrollar una expansión del aula que propicie el desarrollo de ambos tipos de habilidades. La experiencia realizada mostró muy buenos resultados, según se desprende de la encuesta llevada a cabo al cierre.

---

**PALABRAS CLAVE:** EXPANSIONES; HABILIDADES BLANDAS; HABILIDADES TÉCNICAS; SISTEMA INFORMÁTICO; TRANSFERENCIA.

---

## 1. Introducción

Nos enfrentamos a un mundo incierto, en el que los nuevos desarrollos y las nuevas tecnologías modelan diversos aspectos de nuestra cotidianeidad, fundamentalmente en el ámbito laboral (Oppenheimer, 2018), y no solo para las personas, también para las organizaciones (García, 2017). Parece difícil advertir cómo serán los trabajos del futuro, y no necesariamente en un futuro muy distante (McAfee, 2013). Lo cierto, es que hay una tendencia creciente por valorar no solo las habilidades técnicas, también conocidas como habilidades duras, sino además las habilidades blandas (Marrero Sánchez *et al.*, 2018; Millalén, 2017; Arreguit y Hugues, 2019).

En un escenario de cambios repentinos, en los que adaptarse parece indispensable (Curiel, 2010), poseer cualidades como el trabajo en equipo; la capacidad de comunicarse asertivamente; la ética; la responsabilidad (individual y colectiva); la empatía; la sociabilidad; la creatividad; la capacidad de resolver problemas; el espíritu de servicio, por nombrar solo algunas de estas habilidades que se consideran blandas, hacen que una persona se destaque entre otras no solo por su conocimiento sino también por su personalidad y las aptitudes que la caracterizan (Ministerio de Producción y Trabajo, 2019) y, en combinación

con las capacidades técnicas, contribuyen a la formación integral del estudiante universitario (Marrero Sánchez *et al.*, 2018).

Como docentes nos vemos interpelados a desarrollar este tipo de habilidades, sin descuidar por supuesto las habilidades técnicas y los contenidos que cada asignatura del plan de estudios de una carrera universitaria debe abordar. Sin embargo, resulta un desafío trabajar adecuadamente las habilidades blandas, y parece aún más desafiante hacerlo concibiendo nuestras prácticas de enseñanza como compartimentos estancos y aislados del mundo real (Najmanovich, 2006). Claro que en general se requiere contar con un espacio de enseñanza y experimentación seguro, donde los errores propios del proceso de aprendizaje y experimentación, que permiten adquirir nuevos conocimientos y/o afianzar los que ya se poseen, no causen perjuicios a terceros. En general, estos espacios los constituyen nuestras aulas, en las que podremos desplegar un abanico de alternativas para favorecer aquellas situaciones que permitan no solo trabajar los contenidos teóricos, y su aplicación práctica, sino también desarrollar competencias tales como las que se nombraron previamente (Zabala *et al.*, 2008). Empero, intentar experimentar estas habilidades de forma, digamos, “artificial” podría resultar forzado, imposibilitando lograr el objetivo primario. Por artificial refiero a que las problemáticas planteadas,

aunque puedan estar inspiradas en situaciones reales, carecen de determinados factores que las configurarían en espacios de aprendizaje más ricos y desafiantes, como por ejemplo, que tengan beneficiarios reales; que permitan el contacto con otros interlocutores, más allá del propio equipo docente y colegas estudiantes; una utilidad intrínseca, pues resulta gratificante ver que el esfuerzo invertido se realizó en beneficio de una persona o de un colectivo de personas; y por qué no también visibilidad, con la posibilidad de mostrar a un público más amplio las capacidades adquiridas. En este sentido, expandir el aula, incorporando problemáticas reales y actuales, podría permitirnos desarrollar estas competencias, propiciando que las mismas surjan de forma natural. “Las expansiones funcionan como puertas hacia el desarrollo del potencial creativo por parte de los alumnos en un marco de colaboración y trabajo colectivo” (Ferrarelli *et al.*, 2015).

Enfrentarse a situaciones en las que hay otros actores involucrados agrega un nivel de complejidad y responsabilidad extra. Tener un beneficiario tangible, o reconocible, que tiene sus propios intereses; necesidades; miedos; que maneja su propio vocabulario técnico, y un largo etcétera, pone de manifiesto la necesidad de desarrollar una comunicación asertiva; la escucha activa; la tolerancia a la presión; el respeto de opiniones, entre

otras habilidades blandas. Al mismo tiempo, existe la posibilidad de obtener una gratificación que va más allá de acreditar un espacio curricular, y es el poder contribuir a un objetivo mayor visibilizando, al mismo tiempo, las capacidades y habilidades que se van desarrollando. Además, el estudiantado suele presentar diferentes grados de profundidad en el conocimiento y dominio de determinadas técnicas y herramientas. Esto propicia que, trabajando con sus pares en torno a un objetivo común, desarrollen habilidades como el trabajo en equipo; la empatía; la sociabilidad; el espíritu de servicio, entre otras.

Este trabajo narra la experiencia realizada en el marco de una asignatura de la Licenciatura en Informática de la Universidad Nacional de San Antonio de Areco (UNSAaA), en la que un grupo de estudiantes pasó por la experiencia de solucionar una problemática real, enfrentándose a un escenario como el que se describió previamente.

En la sección 2, se describe la asignatura y sus características particulares; en la sección 3 se plantea la problemática a resolver y se identifican actores involucrados en el proceso; en la sección 4, se describe brevemente el trabajo realizado por el grupo de estudiantes, es decir, la implementación de la solución propuesta; y, finalmente, se incluyen las conclusiones de la experiencia.

## 2. Descripción de la asignatura

Computación Móvil Basada en Servicios (CMBS) es una asignatura perteneciente al 4° año de la carrera Licenciatura en Informática de la Escuela de Desarrollo Productivo y Tecnológico de la UNSaDA. Entre sus objetivos pueden mencionarse los siguientes: que el estudiantado adquiera nociones sobre tecnologías básicas que dan soporte al concepto de servicio y a las herramientas necesarias para acceder a servicios desde dispositivos móviles y; que reconozcan los diferentes tipos de aplicaciones móviles, pudiendo seleccionar la opción óptima de acuerdo al problema a resolver.

El dictado se organiza en clases teóricas y prácticas, implementando actividades incrementales, las cuáles se sustentan tanto en los conocimientos previos, como en la necesidad de integrar nuevos conocimientos a través de la experimentación e investigación. Algunas de las actividades son individuales, otras se resuelven en forma colectiva, pero tras concretarse la entrega en todas ellas se prevé un espacio para presentar las soluciones alcanzadas, favoreciendo así una construcción colectiva del conocimiento pues, en general, llegan a soluciones desandando diferentes caminos y/o utilizando diferentes herramientas y técnicas. El espacio correspondiente a las clases

teóricas se reserva para realizar las reflexiones conceptuales pertinentes y para formalizar los contenidos que han experimentado primero en la práctica.

La acreditación de la cursada se consigue a través de la entrega de todas las actividades obligatorias y el desarrollo de un trabajo práctico integrador, a través del cual se ponen en práctica todos los conocimientos adquiridos en el diseño, desarrollo e implementación de una solución concreta a un problema de su elección. Dicha solución debe involucrar la implementación y uso de servicios web, y el diseño y codificación de una aplicación para dispositivos móviles.

### **3. Problemática a resolver**

Dado que CMBS reúne e integra dos aspectos fundamentales, que están presentes en casi cualquiera de los sistemas informáticos con los que interactuamos diariamente, a saber: el diseño, desarrollo y utilización de servicios en línea; y las aplicaciones que los consumen, sean éstas web o diseñadas y desarrolladas específicamente para dispositivos móviles, constituye una asignatura especialmente apropiada para desarrollar expansiones que potencien el aprendizaje.

El dictado de la asignatura inició en el mes de marzo del 2021,

en tanto que un tiempo antes comenzó la campaña de vacunación contra el COVID 19 en nuestro país (Ministerio de Salud, 2020), situación que permitió pensar en un escenario de progresivo retorno a la presencialidad segura. Sin embargo, puede resultar muy desafiante y complejo coordinar todo este proceso: garantizando los aforos en las aulas; pudiendo llevar adelante el seguimiento de los contactos estrechos, de forma tal de comunicarles a las personas que integran cada burbuja que deben aislarse ante un caso positivo, máxime considerando que las aulas en educación superior suelen reunir a personas que provienen de distintas regiones, a veces de ciudades vecinas, pero también de otras zonas más distantes; contar con un mecanismo para facilitar un primer control de ingresos presenciales, implementando por ejemplo declaraciones juradas para manifestar que no se presentan síntomas, y todo ello sin descuidar el hecho de que debería tratarse de un proceso ágil para evitar aglomeraciones.

Un sistema informático para administrar el ingreso de personas a las instalaciones de la UNSaDA podría constituirse en una herramienta de apoyo valiosa para el personal de la institución, facilitando las tareas de control y seguimiento. Al mismo tiempo CMBS, por sus características, resulta una asignatura especialmente apta para construir un sistema de este tipo, pues involucra la disponibilidad de servicios informáticos y aplicaciones móviles,

permitiendo alcanzar el objetivo de expandir el aula. Así, se compartió esta idea con las autoridades de la Universidad, quienes se mostraron muy interesadas en contar con una herramienta de este tipo. Contando con su aprobación, se planificaron los trabajos prácticos de la asignatura de forma tal de abordar de manera progresiva el diseño y el desarrollo del sistema propuesto. El docente adoptó el rol de tutor y guía, el estudiantado el rol de analistas y desarrolladores, y las autoridades el rol de clientes, y en parte también beneficiarios, del sistema a construir.

### *3.1. Solución propuesta*

Los lineamientos iniciales del sistema fueron expresados por el docente a través de los trabajos prácticos. Si bien resultaría muy significativo propiciar un primer intercambio del equipo de desarrollo con los clientes, para conocer sus necesidades y diseñar una solución, se advirtió que los tiempos involucrados en todo el proceso lo harían inviable. Así, se decidió postergar los contactos de este tipo para el momento en el que el sistema desarrollado tuviera un grado de madurez tal que fuera posible mostrarlo en funcionamiento. Luego, teniendo en cuenta las necesidades y expectativas de las autoridades, se realizarían las modificaciones y ajustes necesarios.

Se consideraron tres diferentes tipos de usuarios para el sistema:

- Administrativos de la institución: quienes necesitarían gestionar toda la información referida al aprovechamiento de los espacios físicos (por ejemplo, definir qué actividades se desarrollan en qué aulas, sus fechas, el aforo previsto, etc.); y poder además identificar fácilmente los contactos estrechos, al anoticiarse de que una persona resultó positiva de COVID, de forma tal de solicitarles que se aíslen preventivamente.
- Quienes controlan el ingreso a las instalaciones de la UNSAdA: el personal requeriría contar con un mecanismo para realizar un control ágil y rápido, a través del cual pudiera determinar si la persona que desea ingresar está autorizada para hacerlo.
- Integrantes de la comunidad educativa de la institución: quienes manifestarían su voluntad de asistir a una determinada actividad presencial, completando una DDJJ que estableciera que no presentaban ningún síntoma presunto de COVID.

#### **4. Sistema de control de ingresos UNSAdA**

A continuación, se describirán brevemente las principales funciones del sistema construido por el equipo de desarrollo, en

base a los lineamientos enunciados en la sección “3.1. Solución propuesta” de este trabajo, y habiendo implementado las modificaciones solicitadas por los clientes.



Acciones	Actividad	Dependencia	Propuesta
	Q	Q	Q
 	Computación Móvil Basada en Servicios	Escuela de Desarrollo Productivo y Tecnológico	Licenciatura en Informática
 	Algoritmos y Programación I	Escuela de Desarrollo Productivo y Tecnológico	Licenciatura en Informática
 	Dibujando nuestra flora y fauna	Secretaría de Extensión Universitaria	PECAM
 	Matemática II	Escuela de Desarrollo Productivo y Tecnológico	Ingeniería Zootecnista
 	Biología	Escuela de Desarrollo Productivo y Tecnológico	Ingeniería Zootecnista
 	Proyecto de Desarrollo	Escuela de Desarrollo Productivo y Tecnológico	Licenciatura en Informática

Imagen D. 1. 1. Listado de actividades

La descripción no cubrirá aspectos técnicos de implementación, ya que escaparía a los alcances de este trabajo. Sin embargo, se destaca la existencia de un sistema informático compuesto por un servidor, una aplicación y una base de datos, denominado habitualmente como *backend*, que implementa y pone a disposición los distintos servicios *web* que luego son consumidos desde tres aplicaciones distintas, las cuales se describen en las siguientes subsecciones.



[Inicio](#) [Actividades](#) [Cohortes](#) [Aulas](#) [Próximas clases](#) [Seguimientos](#)

[gonzalo](#) [Cerrar sesión](#)

### Seguimientos de Personas

Ingrese DNI:

Nombre: Estudiante de Ejemplo, DNI: 11111111

### Localizar contactos estrechos:

Fecha Inicio:  Fecha Fin:

[Realizar Seguimiento](#)

Nombre y Apellido	Telefono	Correo Electronico	Materia	Carrera	Fecha de contacto
Estudiante Ejemplo 2	03329-00000001	ejemplo2@mail.com	Matemática I	Licenciatura en Informática	2021-08-02
Estudiante Ejemplo 3	03329-00000001	ejemplo3@mail.com	Matemática I	Licenciatura en Informática	2021-08-02
Estudiante Ejemplo 4	03329-00000001	ejemplo4@mail.com	Matemática I	Licenciatura en Informática	2021-08-02

Imagen D. 1. 2. Seguimiento de contactos estrechos

#### 4.1. Aplicación de administración

“Administración” es la aplicación que permite gestionar todo lo referido a las actividades (que pueden ser asignaturas, cursos de posgrado, capacitaciones, cursos de extensión, etc.); las cohortes (que permiten agrupar a los miembros de una edición particular de una actividad); las aulas (es decir, la administración de los espacios físicos, su aforo, edificio al que pertenece dicho espacio, etc.), véase la imagen D. 1. 1. Listado de actividades.

Sucintamente, cuando se planifica una actividad presencial se debe crear (si no existe previamente) la correspondiente actividad; luego deberá crearse la cohorte, que permite establecer sus horarios y la fecha de inicio y fin. Con estos datos, se crean automáticamente las instancias de encuentros presenciales, a las que posteriormente las personas podrán manifestar su voluntad de asistir cargando su DDJJ. Además, una de las principales funcionalidades de esta aplicación, consiste en la posibilidad de rastrear todos los contactos estrechos de una persona, véase la imagen D. 1. 2. Seguimiento de contactos estrechos.

(A) **Datos Personales**

Ingreso DNI (si tu dni es menor a 10 millones agrega un 0 adelante )

Nombre y Apellido

Dirección

Teléfono

Correo Electronico

Confirmar

(B) **Declaración Jurada**  
**Estudiante Ejemplo 2**

Declaro bajo juramento que los datos que consigno en este formulario son reales y completos sin omitir ni falsear ninguno. Asimismo, declaro bajo juramento entender y aceptar los términos para acceder a las actividades de la **UNSA DA**.

Asimismo, declaro bajo juramento que si presento uno o más síntomas compatibles con infección por Coronavirus COVID-19, y/o mantuve contacto estrecho con casos sospechosos y/o confirmados, me comunicaré telefónicamente al 107 (si vivo en Ciudad Autónoma de Buenos Aires) o al 148 (si vivo en Provincia de Buenos Aires), como indica el **MINISTERIO DE SALUD DE LA NACIÓN**.

Además, daré inmediato aviso al personal de la **UNSA DA**, enviando un correo electrónico a contacto.unsada.edu.ar, o telefónicamente a los número 2326-421167

¿Peribiste una marcada pérdida del ofato de manera repentina? \*  
 Si  
 No

¿Peribiste una marcada pérdida del gusto de manera repentina? \*  
 Si  
 No

¿Tenés tos? \*  
 Si  
 No

¿Tenés dolor de garganta? \*  
 Si  
 No

¿Tenés dificultad respiratoria o falta de aire? \*  
 Si  
 No

Confirmar

(C) **Permiso para acceso presencial**

Seleccióna Sede

Seleccióna Dependencia

Seleccióna Propuesta

Seleccióna Actividad

Seleccióna Horario

Seleccióna Una Fecha

Aula2

Confirmar

Imagen D. 1. 3. Carga de DDJJ

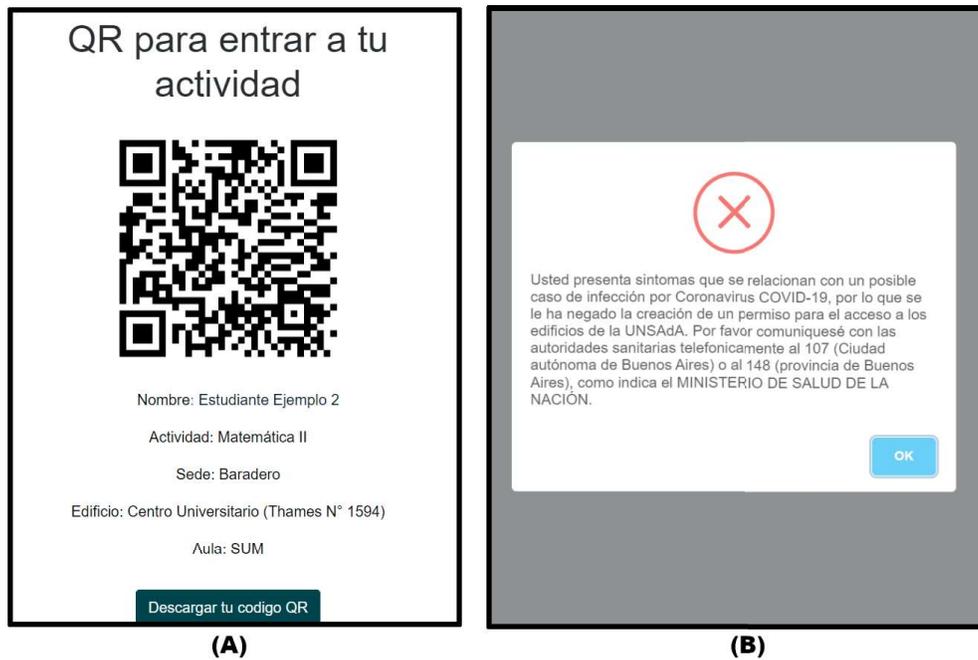


Imagen D. 1. 4. Respuestas de la aplicación de carga de DDJJ

#### 4.2. Aplicación de solicitud de accesos presenciales

“Solicitud de accesos presenciales” es la aplicación que permite la carga de la declaración DDJJ y seleccionar la actividad presencial a la que se desea asistir. Un primer paso consiste en cargar (o recuperar) los datos personales, véase la Figura 3. Carga de DDJJ (A). El segundo paso solicita responder una serie de preguntas vinculadas con la presencia de posibles síntomas de COVID, véase la Figura 3. Carga de DDJJ (B). El tercer, y último paso, consiste en seleccionar la actividad presencial a la que se desea asistir, véase la Figura 3. Carga de DDJJ (C). Si la persona responde “no” a las distintas preguntas que relevan la presencia de los síntomas de

interés, y si el control de aforo del aula asignada a la actividad lo permite, la persona recibe un código QR de autorización que deberá presentar el día que deba asistir, véase la Figura 4. Respuestas de la aplicación de carga de DDJJ (A). Caso contrario, recibirá un mensaje indicando por qué se rechaza su solicitud, véase la Figura 4. Respuestas de la aplicación de carga de DDJJ (B).

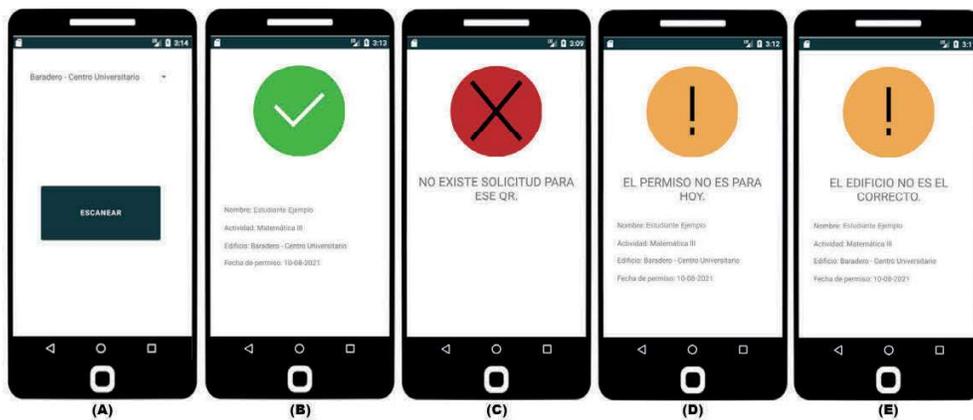


Imagen D. 1. 5. Aplicación móvil de control de ingresos

### 4.3. Aplicación para control de ingresos

“Control de ingresos” es la aplicación creada para dispositivos móviles Android que permite llevar a cabo el control de las solicitudes de acceso presencial, de manera ágil y sencilla, a través de la lectura y validación de los códigos QR que deben presentar las personas que asistan a las actividades presencia-

les, véase la Figura 5: Aplicación móvil de control de ingresos (A). Si el código es válido, la aplicación exhibe un mensaje indicando que se permite el acceso, véase la Figura 5: Aplicación móvil de control de ingresos (B), al mismo tiempo que se registra la asistencia para el posterior seguimiento de contactos estrechos. Si el código no resulta válido, se muestra un mensaje indicando que el acceso debe rechazarse, véase la Figura 5: Aplicación móvil de control de ingresos (C). También puede suceder que el código, siendo válido, no corresponde al día en el que se presenta, véase la Figura 5: Aplicación móvil de control de ingresos (D), o al edificio en el que se lo intenta utilizar, véase la Figura 5: Aplicación móvil de control de ingresos (E).

## 5. Conclusiones

Al finalizar la experiencia se evaluaron los resultados a través de un cuestionario en línea y de forma anónima. El mismo consistió de cuatro preguntas dirigidas al estudiantado. Las primeras tres preguntas presentaban dos opciones de respuestas (“Sí” y “No”), en tanto que última pregunta presentaba cuatro opciones (“Muy positiva”; “Positiva”; “Negativa”; “Muy negativa”). Los resultados se indican a continuación.

- Primera pregunta: ¿Considera usted que la forma en la que se implementaron los trabajos prácticos de la asignatura, es decir, resolviendo una problemática real y concreta, le permitió desarrollar habilidades blandas como el trabajo en equipo; la capacidad de comunicarse asertivamente; la responsabilidad (individual y colectiva); la adaptación al cambio; la creatividad; la capacidad de resolver problemas; la tolerancia a la presión y el respeto de opiniones? El 100% de los encuestados respondió afirmativamente.
  - Segunda pregunta: ¿Considera usted que, si se hubiera trabajado con una situación simulada, en la que no hubiera un beneficiario inmediato y un cliente, aún se podrían desarrollar con naturalidad las habilidades blandas mencionadas en la pregunta anterior? El 100% de los encuestados respondió negativamente.
  - Tercera pregunta: ¿Considera que la experiencia presentada también le permitió desarrollar las habilidades duras o técnicas propuestas en el programa de la asignatura? El 100% de los encuestados respondió afirmativamente.
  - Cuarta pregunta: ¿Cómo calificaría la experiencia? El 100% de los encuestados la calificó como “Muy positiva”.
- Como puede verse, se trató de una experiencia valiosa para

el estudiantado, que les permitió desarrollar no solo las habilidades técnicas, sino también las habilidades blandas, que son muy valoradas actualmente. Asimismo, la experiencia permitió visibilizar su trabajo más allá de los límites de aula possibilitando, al mismo tiempo, recibir la gratificación de contribuir a solucionar una problemática real que deberá enfrentar la UNSAdA en el progresivo retorno a las actividades presenciales seguras.

A continuación, y a modo de cierre de este trabajo, se incluye la valoración del Sr. Secretario General de la UNSAdA, Lic. Pablo Rossi, sobre la experiencia:

El sistema de control de ingresos de docentes y estudiantes a los edificios de la Universidad representa una experiencia de aprendizaje situada en un contexto de aplicación preciso, es decir, el retorno a las clases presenciales en el contexto de la pandemia por covid-19 en la Universidad Nacional de San Antonio de Areco.

En el proceso de enseñanza propuesto se articulan saberes disciplinares con competencias y habilidades blandas que permiten situar estos saberes en un contexto determinado, hacerlos dialogar con otros saberes, como la comunicación, el derecho, la gestión, entre otras; además, el proceso de desarrollo implica una dinámica de intercambio que involucra actores externos a la asignatura, que deberán implementar el sistema desarrollado y

son quienes definen cuales son las características que debe contener el sistema para cumplir con las funciones requeridas.

La Universidad Nacional de San Antonio de Areco, es una universidad del siglo XXI y, por este motivo, resulta interesante que desde sus cátedras se desarrollen propuestas educativas que promueven competencias y habilidades valoradas en las sociedades que cada vez requieren más de conocimientos innovadores. En este sentido, en la actividad propuesta se pueden identificar algunos de los elementos que anticipó Michael Gibbons (Gibbons *et al.*, 1997) y que componen nuevas formas de la producción del conocimiento, a saber, la generación de conocimientos en un contexto de aplicación, es decir, la solución de problemáticas reales; el compromiso o responsabilidad social de quienes están involucrados en la producción de conocimientos, en este caso, partir de una necesidad de la Universidad que aporta a una solución en la prevención del contagio de covid-19; el control de calidad del conocimiento a partir de la valoración de los usuarios; y, por último, la articulación de saberes provenientes de campos diversos, o transdisciplinarios, la informática, el derecho, la gestión, la comunicación, la salud, etc.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARREGUIT, X., Y HUGUES, J. F. (2019). Competencias y educación para los trabajos y desafíos del mañana: La perspectiva de una empresa. *Aula Abierta*, 48(4), 373-392. <https://doi.org/10.17811/ri-fie.48.4.2019.373-392>
- CURIEL, M. L. M. (2010). El proceso de Bolonia y las nuevas competencias. *Tejuelo: Didáctica de la lengua y la literatura*. Educación, (9), 19-37.
- FERRARELLI, M. (2015). La textualidad des-bordada: transmedia y educación en la cultura digital. *Buenos Aires: Instituto Superior en Lenguas Vivas Juan Ramón Fernández*.
- GARCÍA, S. M. (2017). Automatismos digitales en procesos organizacionales: habilidades para los nuevos trabajos del futuro.
- GIBBONS, M., LIMOGES, C., NOWOTNY, H., SCHWARTZMAN, S., SCOTT, P., Y TROW, M. (1997). La nueva producción del conocimiento. *La dinámica de la ciencia y la investigación en las sociedades contemporáneas*. Barcelona: Pomares- Corredor. (pp. 11-30)
- MARRERO SÁNCHEZ, O., MOHAMED AMAR, R., Y XIFRA TRIADÚ, J. (2018). Habilidades blandas: necesarias para la formación integral del estudiante universitario. *REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA*, 5, 1-18. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.50.144>

- MCAFEE, A. (2013). *TED Talks: ¿Cómo serán nuestros trabajos del futuro?* [Video]. [https://www.ted.com/talks/andrew\\_mcafee\\_what\\_will\\_future\\_jobs\\_look\\_like?language=es](https://www.ted.com/talks/andrew_mcafee_what_will_future_jobs_look_like?language=es)
- MILLALÉN, F. V. (2017). Infusión de habilidades blandas en el currículo de la educación superior: Clave para el desarrollo de capital humano avanzado. *Revista Akadèmeia*, 15(1), 53-73.
- MINISTERIO DE PRODUCCIÓN Y TRABAJO (2019). *Teletrabajo en Argentina: primer libro blanco nacional de buenas prácticas en teletrabajo, trabajo remoto y trabajo conectado*. Habilidades blandas. 1º edición ampliada - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Secretaría de Gobierno de Trabajo y Empleo.
- MINISTERIO DE SALUD (2020). Comenzó la campaña de vacunación Contra covid-19 en Argentina. Argentina.gob.ar. <https://www.argentina.gob.ar/noticias/comenzo-la-campana-de-vacunacion-contra-covid-19-en-argentina>.
- NAJMANOVICH, D. (2006). Desamurallar la educación: hacia nuevos paisajes educativos.
- OPPENHEIMER, A. (2018). *Sálvese Quien Pueda: El Futuro Del Trabajo y Los Trabajos Del Futuro*. Vintage Español.
- ZABALA, A., ARNAU, L., Y ESPAÑA, B. (2008). Enseñar competencias comporta partir de situaciones y problemas reales. *11 Ideas clave: como aprender y enseñar competencias*, 1-9.