

Palabras clave: Educação - comunicação - Internet - literatura - informática - redes sociais - cultura.

(* **Bibiana Patricia Arias Villada.** Ingeniera de Sistemas; Magister en Investigación Operativa y Estadística y doctoranda del Doctorado en Ciencias de la Educación Area Pensamiento Educativo y Comunicación de la Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia). Profesora de Tecnología e Informática en la Institución Educativa Carlota Sánchez (Pereira, Colombia). •

Héctor Augusto Rotavista Hernández. Licenciado en Educación Español y Comunicación Audiovisual de la Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia); Especialista y Magister de la Universidad de Buenos Aires en Historia y Crítica de la Arquitectura, Diseño y del Urbanismo. Profesor de Ciencias Sociales, Prácticas del Lenguaje y Literatura en el Colegio Norbridge (Del Viso), y Profesor JTP en la materia de Historia y Crítica I y II, Arquitectura, UNLAM.

La red social como metáfora de un escenario de aprendizaje

Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: septiembre 2021
Versión final: noviembre 2021

Claudio A. Ariza, Lourdes Jalil, Luis R. Lara y Rodolfo R. Rizo (*)

Resumen: Considerando las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como elemento mediador en el ámbito áulico, se propone al Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA) como el punto de encuentro donde confluye el docente, el estudiante y todos aquellos recursos que facilitan las relaciones multidireccionales, funcionando como un verdadero componente que vincula a los participantes con los recursos necesarios para emprender una clase interactiva. Este trabajo analiza el impacto que tiene la plataforma Edmodo en el curso presencial “Electrotecnia Aplicada” de la Tecnicatura en Informática en la Universidad Nacional de Catamarca, donde se presentan algunas conclusiones acerca del grado de adaptación que presenta los estudiantes al interactuar con un entorno virtual que se asemeja a otras aplicaciones que se presentan bajo la metáfora de red social.

Palabras clave: Aprendizaje - aula taller virtual - escenarios alternativos - interfaz.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 115]

1.- Introducción

Un escenario, según la tercera acepción del diccionario de la Real Academia Española (2020) es aquel “lugar en que ocurre o se desarrolla un suceso”. Desde este punto de vista, se propone el concepto de Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA) como aquel espacio donde se realizan las distintas interacciones que favorecen el aprendizaje, en el EIA se presentan las herramientas apropiadas que propician estas actividades, con el fin de crear un ambiente resonante compatible con los objetivos pedagógicos que persigue el docente y también, teniendo en cuenta el contexto donde se realiza estas interacciones. El EIA es la estructura, los cimientos donde el docente implementa actividades, presenta contenidos y lleva a la práctica todas las estrategias necesarias para crear las condiciones para el aprendizaje. De esta manera, el EIA permite integrar en un solo concepto, el contexto particular que presenta el docente, estudiante y, por otro lado, se pretende incluir criterios que permita conjugar tanto las interacciones que se puedan producir de acuerdo a los recursos disponibles. El EIA promueve las interacciones multidireccionales mediante el empleo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), pudiéndose implementar en el ámbito educativo en diversas modalidades de cursado (presencial, *b-learning* y a distancia).

El Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA) está relacionado con conceptos provenientes de la informática como la interfaz gráfica de usuario y la metáfora, el EIA considera los siguientes niveles de estudio (Lara, 2020):

a) Las interacciones: se producen en un entorno virtual de aprendizaje y pueden ser contempladas en términos de los actores que participan en la interacción, Moore (1997) propuso por primera vez en su Teoría de la Distancia Transaccional las tres formas más comunes de interacción: estudiante-estudiante, estudiante-profesor y estudiante-contenido. La aparición de nuevas tecnologías amplió la clasificación de estas interacciones, Anderson y Elloumi (2008) agregan las siguientes: profesor-profesor, profesor-contenido y contenido-contenido.

b) Los recursos: se consideran aquellos elementos interactivos que están incluidos en el entorno virtual que permiten establecer las interacciones mencionadas anteriormente, incluyen:

- Canales de comunicación: recursos como foros (para establecer consultas espontáneas), mensajería privada o grupal, mensaje por redes.

- **Contenidos:** elementos como el hipervínculo que permite el acceso a documentos digitales, sitios *webs*, videos, audios y otros formatos.
- **Actividades:** aplicaciones como cuestionarios, envío de documentos, foros (como espacio de debate) y wiki, entre otros.

La función que tienen estos recursos no depende necesariamente de las características tecnológicas, puede suceder que alguno de ellos sea lo suficientemente versátil para poder tener diferentes funciones, eso lo define la planificación y las estrategias establecidas por el docente.

c) **Contexto:** es el entorno que se relaciona con el sistema, comprende los rasgos particulares que constituye el perfil del docente y estudiante, las características que presenta el ambiente institucional y los aspectos que hacen referencia a la estructura curricular de la asignatura (modalidad de cursado, disciplina, planificación). El contexto considera:

- El perfil del estudiante: estrategias de aprendizaje que emplea, motivaciones y los conocimientos previos que posee, habilidades, competencias adquiridas.
- El perfil del docente: estrategias de enseñanza, planificación (objetivos, actividades, evaluación).
- Las características de la institución educativa y del diseño curricular: disciplina, modalidad de cursado y creencias.
- La infraestructura técnica que dispone el estudiante, el docente y la institución educativa (hardware y software disponible).

Una forma de hacer trascender los aspectos abstractos de una interfaz de una aplicación interactiva es presentar estos entornos en forma metafórica. Para Salomon (1992) las metáforas, reencuadran aquello pobremente comprendido y demasiado complejo para poder ser encajado dentro de un esquema bien organizado y elaborado. Como afirman Lakoff y Johnsen (2003) la esencia de la metáfora es entender y experimentar un tipo de cosa en términos de otra. En este sentido, una metáfora es utilizada como una herramienta mental, un prisma, la cual puede ser aplicada a una variedad de situaciones y hacerlas más comprensibles. El objetivo final que persigue la metáfora es transparentar el medio, de esta manera, el usuario podrá interactuar directamente con lo que el medio vincula, sin que este se constituya en una barrera o se tenga que hacer un esfuerzo cognitivo adicional. De esta manera, es fundamental un estudio contextual del estudiante para aproximar una propuesta de diseño del entorno compatible con el ambiente cotidiano que presenta el usuario.

2.- Objetivos del trabajo de investigación

Realizar un estudio acerca de estos escenarios, proporciona información relevante para proponer objetivos pedagógicos adecuados, seleccionar en forma adecuada las actividades y los recursos interactivos y plantear pautas de diseño para crear una interfaz gráfica intuitiva y fácil de usar para el estudiante.

La vinculación que se establece entre el estudiante y el dispositivo tecnológico se produce entre interlocutores que utilizan formas diferentes de comunicación; es en este punto donde las interfaces gráficas han logrado que los dispositivos se comuniquen con los usuarios en términos de objetos y abstracciones, facilitando en consecuencia el proceso de comunicación. En un sentido general, se puede definir una interfaz como la herramienta que vincula a la persona con las funciones complejas que puede desarrollar una máquina, sin necesidad de comprender exactamente el funcionamiento de la misma. Como afirma Scolari (2018) la mejor interfaz no es tanto aquella que se asemeja a un instrumento que desaparece durante el uso, sino un espacio donde el usuario puede realizar las actividades deseadas como si estuviera en un entorno que le resulta familiar.

De esta manera, se buscó como estructura basal de la interfaz un entorno que contenga elementos que sean conocidos por los estudiantes, y que hayan sido utilizados en otro contexto. Así surgió la propuesta de presentar un entorno de aprendizaje basado en el empleo de redes sociales. Lozares (1996) define a las redes sociales como un conjunto bien delimitado de actores-individuos, grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, vinculados unos a otros a través de una relación o un conjunto de relaciones sociales; las redes sociales en la *web* se adaptan a los procesos socioculturales, lo que hace que influya en la sociabilización y en la vida de un grupo social, es decir, estas redes poco a poco se van posicionando en la sociedad y también en el escenario educativo (Galindo, Garro-Aburto, Medina y Castañeda, 2020). El empleo de las redes sociales por parte de los estudiantes va creciendo, como afirman Valerio-Urueña y Valenzuela Gonzalez (2011), los estudiantes que pertenecen a la generación Red, redefinen la forma en la que quieren interactuar y aprender. Un cierto grado de alfabetización digital, el acceso a recursos electrónicos e *Internet*, y la necesidad de mantenerse comunicados, son condiciones que les permiten participar de manera más interactiva. Consecuente con esa perspectiva, se propuso para la experiencia la plataforma educativa *Edmodo* que toma en consideración la metáfora de red social, donde se puede crear un espacio de comunicación entre estudiantes y profesores, en el que se puede compartir mensajes, archivos y enlaces, un calendario de eventos académicos, así como proponer y gestionar actividades.

Considerando la interfaz que presenta *Edmodo*, los recursos utilizados para la experiencia fueron los siguientes:

a) **Mensajes:** En este espacio se publicaron avisos generales, noticias y temas a debatir; se pueden adjuntar documentos de la biblioteca, videos, enlaces a otros sitios *webs* y realizar cuestionarios interactivos. Los estudiantes pueden realizar consultas, y opinar sobre los aportes realizados por el resto de los integrantes de la clase, como se realizan en las redes sociales.

b) **Biblioteca:** lugar donde se puede acceder a los contenidos del curso. Contiene los documentos digitales (consignas de trabajos, documentos con problemas resueltos, videos y archivos en diferentes formatos).

c) Prueba: cuestionario interactivo, donde se pueden incluir ejercicios de emparejamiento, verdadero/falso, opciones múltiples, entre otros. Se implementaron dos pruebas previas a los exámenes parciales.

d) Miembros: Constituye la lista de integrantes del curso, también se puede interactuar en forma personal con algún participante de la clase. Incluye mensajes individuales (por aula virtual, en forma sincrónica o asincrónica) redirigidos por mensaje a la dirección de correo electrónico de los participantes del curso. También permite al docente la asignación de insignias a aquellos estudiantes que alcanzaron alguna meta preestablecida.

e) Calendario: donde se anuncia cronológicamente los eventos más importantes relacionados con el cursado de la asignatura.

f) Administración de perfil: Manejo del espacio personal, en esta área el estudiante puede proveer de información y datos de su perfil a todos los participantes, también accede a las calificaciones del curso.

De esta manera, se trató de facilitar al estudiante el uso de diversas herramientas que estaban disponible en la plataforma y, por otro lado, estudiar aquellos recursos que más utilizaron en forma espontánea ya que el empleo de este recurso fue opcional.

3.- Desarrollo y metodología

Una de las consideraciones más importante en el proceso de enseñanza son las estrategias y las técnicas que plantea el docente en su práctica cotidiana, si se realizan a distancia todas estas acciones como otros elementos relevantes subyacen en un entorno espacial. Por lo que se buscó realizar un estudio de un EIA teniendo en cuenta un curso donde se utilizó un aula virtual como un recurso complementario a la modalidad presencial. Durante el cursado el estudiante tuvo la opción de utilizar los recursos del aula virtual que creyó más conveniente, ya que las actividades a realizar en el aula virtual no eran obligatorias sino complementarias a la presencial. Se pretendió definir el alcance que tiene el EIA, los elementos constitutivos y presentar un estudio acerca del uso y preferencias de los recursos por parte del estudiante, siempre orientado sobre un análisis contextual definido, orientado a las interacciones sociales. El contexto definido para realizar la experiencia fue trabajar con la plataforma *Edmodo*, en el curso Electrotecnia Aplicada, con una duración de 15 semanas, con dos encuentros presenciales por semana, en la modalidad *b-learning* o híbrida correspondiente a la Tecnicatura en Informática en la de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la Universidad Nacional de Catamarca (UNCa).

El trabajo de investigación consistió en analizar el contexto que presenta los estudiantes con respecto al uso de las TIC; donde participaron 43 estudiantes en forma efectiva. Luego, mediante la observación directa y los resultados de la encuesta realizada, se trató de indagar sobre los recursos que les resultaron más relevantes para los estudiantes. Así, se pudo elucidar cuál es la

modalidad de uso y los criterios más importantes que tienen en cuenta los alumnos al trabajar bajo una interfaz determinada.

4.- Resultados encontrados

Como el concepto de EIA considera el contexto que interactúa con el entorno virtual, se realizó un estudio de la experiencia, en cuanto a la infraestructura disponible por el estudiante y acceso a *Internet*, quedando en evidencia la fuerte presencia que tiene la telefonía celular (91%) para la conexión a *Internet* sobre los otros dispositivos disponibles (computadora de escritorio 40% y *notebook* 35%). Una cuestión importante es que el campus universitario no dispone de una red *wifi* abierta para los estudiantes, es decir, para acceder a *Internet* los estudiantes necesitan disponer de un plan de acceso de datos provisto por la compañía celular que es cliente.

La intervención activa de los estudiantes en redes sociales, proporcionó claros indicios para seleccionar el aula virtual bajo una metáfora de carácter social como *Edmodo*, ya que este entorno se asemeja a las características que presenta este tipo de aplicaciones.

Enfocándose en *Edmodo*, los recursos que los estudiantes manifestaron ser más relevantes en el cursado de la materia fueron los siguientes, el 70% optó por la documentación digital, el 63% por la prueba interactiva, el 60% los anuncios derivados por email, el 51% los mensajes publicados en la aplicación y el 37% los mensajes privados. Se puede concluir que, al ser el cursado de la asignatura presencial, los recursos preferidos por los estudiantes fueron aquellos que favorecieron el acceso a la información y a la realización de actividades (cuestionario interactivo) a distancia.

En cuanto al rendimiento obtenido por los estudiantes considerando la realización de las pruebas interactivas (que constituía una autoevaluación), se puede manifestar los siguientes datos obtenidos: de los estudiantes promocionados (obtuvieron como nota final 7 o más sobre 10) más del 80% realizaron las actividades, de los regularizados (aquellos que alcanzaron entre 4 y menos de 7) el 59% llevaron a cabo las tareas encomendadas y de los libres (por examen, obtuvieron menos de 4 o abandonaron) solo el 30% hicieron las trabajo sugerido. Este trabajo, si bien tiene un contexto bien definido, pudo proporcionar claros indicios al llevar a la práctica docente en la plataforma *Edmodo*:

- La interfaz propuesta para el aula virtual fue la adecuada ya que el 90% de los estudiantes les pareció intuitiva, lo que resalta que *Edmodo* como EIA funcionó como un elemento mediador, ya que la plataforma incorporó características de las redes sociales que son muy utilizadas por los estudiantes (el 84% participa en *Facebook* y el 70% usa *Instagram*, el 26% *Twitter*, el 23% usa otra red social y solo un 5% no participa de ninguna de ellas). De esta manera, al trabajar con elementos comunes el entorno se transformó en un medio más intuitivo y afín para interactuar.

- Al utilizar la plataforma de una manera complementaria y opcional al cursado presencial, los estudiantes valoraron aquellos recursos que promovían el acceso a

la información y actividades como la prueba interactiva (cuestionario). La tendencia a estos recursos puede ser ocasionados porque las clases presenciales se enfocaron a las consultas y dudas que presentaban los estudiantes, lo que constituía una realimentación inmediata. En cambio, el acceso a los contenidos lo podían diferir en el espacio y tiempo, proporcionando acciones más flexibles para el estudiante.

- Al disponer la mayoría de los estudiantes de teléfonos móviles, hace que se refuerce el acceso a esos entornos con vista móvil del sitio o deriven a aplicaciones para instalar en los teléfonos celulares u otro dispositivo portable; en este caso *Edmodo* dispone de su propia aplicación para *Android*. También es recomendable disponer de documentos que sean compatibles con el sistema operativo que presenta los teléfonos móviles para permitir la descarga y la reproducción de los materiales disponibles en cualquier dispositivo.

5.- Conclusiones

De acuerdo a la estructura que presenta el EIA se pudieron identificar los recursos más utilizados y valorados por los estudiantes, lo que proporciona pautas a tener en cuenta al proponer los recursos necesarios para interactuar con los estudiantes a distancia. Teniendo en cuenta el contexto en que está inmerso los estudiantes, referidos puntualmente a la participación activa que tienen en las redes sociales, la metáfora de la interfaz gráfica de la plataforma *Edmodo* fue adecuada, ya que la construcción de un espacio compatible con el uso cotidiano que realiza los estudiantes, proporciona un vínculo consecuente entre el propio medio y el estudiante, de tal forma que no fue necesario proporcionar a los estudiantes información adicional sobre como interactuar con el aula virtual.

Por otro lado, también fueron apreciados aquellos recursos que facilitaban el acceso a la información y la realización de actividades, que tenían la característica de ser asincrónicos, lo que promovía la interacción en cualquier momento y espacio; dejando las consultas para los encuentros sincrónicos presenciales.

La inclusión de recursos debe contemplarse también con los objetivos y estrategias planteadas en la planificación didáctica, para que el entorno propuesto constituya un puente común entre las acciones realizadas en la clase como las que pueden suceder a distancia, delegando al estudiante su propio trayecto hacia el aprendizaje en forma personal y bajo un contexto único que presenta.

6.- Bibliografía

Anderson, T. y Elloumi, F. (2008). *The Theory and Practice of online learning*. Athabasca University.

Galindo, R., Garro-Aburto, L., Medina, C., Castañeda, E. (2020). *Las redes sociales en la coexistencia escolar*. Espacios. Vol. 41 (26). Disponible en <http://www.revistaespacios.com/a20v41n26/a20v41n26p06.pdf>

Lara, L. (2020). Un enfoque sistémico de los escenarios interactivos de aprendizaje. Manuscrito no publicado, Disponible en <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28432.23048/1>

Lakoff, G. y Johnsen, M. (2003). *Metaphors we live by*. London: The University of Chicago Press.

Lozares, (1996). La teoría de las redes sociales. *Papers: revista de sociología*, (48), 103-126. Disponible en <https://www.raco.cat/index.php/Papers/article/download/25386/58613>

Moore, M. (1997). *Theory of transactional distance*. Keegan, D., ed. *Theoretical Principles of Distance Education*. En Keegan, D. (Ed) *Theoretical Principles of Distance Education* (pp. 22-38). Routledge.

Real Academia Española (2020). *Diccionario de la lengua española*. Disponible en <https://www.rae.es/search/node/escenario>

Salomon, G. (1992). *Las diversas influencias de la tecnología en desarrollo de la mente. Infancia y aprendizaje*. 58, 143-159. Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/48400.pdf>

Sánchez Cerezo, S. (1991). *Léxicos Tecnología De La Educación*. Santillana.

Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz*. Gedisa.

Valerio-Ureña, G.; Valenzuela-González, R. (2011). Redes sociales y estudiantes universitarios: del nativo digital al informívoro saludable. *El profesional de la información*, 20 (6), 667-670. Disponible en <http://dx.doi.org/10.3145/epi.2011.nov.10>

Abstract: Considering Information and Communication Technologies (ICT) as a mediating element in the classroom environment, the Interactive Learning Scenario (EIA) is proposed as the meeting point where the teacher, the student and all those resources that facilitate multidirectional relationships converge, functioning as a true component that links participants with the necessary resources to undertake an interactive class. This paper analyzes the impact that the Edmodo platform has in the face-to-face course "Applied Electrotechnics" of the Computer Science Technician at the National University of Catamarca, where some conclusions are presented about the degree of adaptation that students present when interacting with a virtual environment that resembles other applications that are presented under the metaphor of social network.

Keywords: Learning - virtual workshop classroom - alternative scenarios - interface.

Resumo: Considerando as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) como elemento mediador no campo de sala de aula, propõe-se ao Cenário Interativo de Aprendizagem (EIA) como ponto de encontro onde o professor, o aluno e todos esses recursos que facilitam a convergência das relações multidirecionais convergem, funcionando como um verdadeiro componente que une os participantes com os recursos necessários para a realização de uma aula interativa. Este trabalho analisa o impacto da plataforma Edmodo no curso presencial "Eletrotécnica Aplicada" da Técnica em Ciência da Computação da Universidade Nacional de Catamarca, onde são apresentadas algumas conclusões sobre o grau de adaptação que os alunos apresentam ao interagir com um ambiente virtual que se assemelha a outras aplicações que são apresentadas sob a metáfora da rede social.

Palabras clave: Aprendizagem - sala de aula workshop virtual - cenários alternativos - interface.

(*) **Claudio Alejandro Ariza.** Master en Procesos Educativos Medios por Tecnologías (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina). Profesor en computación y Técnico en informática. Jefe de Trabajos Prácticos en la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales. Universidad Nacional de Catamarca. Cátedra: “Didáctica de la computación” de las Carreras: Profesorado en Computación. Investigador categoría IV en el área de tecnología educativa, FaCEN, UNCa. • **Lourdes Jalil.** Profesora de computación obtenido en la Universidad Nacional de Catamarca. Profesor titular Práctica de la enseñanza de la computación I y Práctica de la enseñanza de la computación II, pertenecientes a la carrera Profesorado en Computación que pertenece a la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales de la

Universidad Nacional de Catamarca. Investigador categoría IV en el área de tecnología educativa, FaCEN, UNCa. • **Luis Rodolfo Lara.** Master en Tecnología de la Educación (Universidad de Salamanca, España). Master en Procesos Educativos Medios por Tecnologías (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina). Ingeniero Electricista (Universidad Nacional de Tucumán, Argentina). Profesor de Fundamentos de educación a distancia en la carrera Licenciatura en Tecnología Educativa (FaCEN-UNCa). Investigador categoría II en el área de tecnología educativa, FaCEN, UNCa. • **Rodolfo Ramón Rizo.** Profesor en computación y Técnico en informática. Jefe de Trabajos Prácticos en la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales. Universidad Nacional de Catamarca. Cátedra: “Informática Educativa” de las Carreras: Profesorado en Computación. Investigador categoría IV en el área de tecnología educativa, FaCEN, UNCa.

Ingenieros por un día (IXD): promoviendo vocaciones en el nivel secundario

Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: septiembre 2021
Versión final: noviembre 2021

Eda Artola y Luciana Paula Cavalieri (*)

Resumen: IXD es un juego de simulación para estudiantes de nivel secundario que acerca el modo de pensar ingenieril. Es una propuesta de orientación vocacional que promueve el autoconocimiento y la búsqueda de información desde una experiencia práctica. Por eso, es un dispositivo innovador y diferente a los existentes.

Para ampliar la propuesta, en 2019 se desarrolló un videojuego inspirado en Ingenieros por un día, que, tomando su lógica de trabajo, comienza a constituirse como un espacio de aprendizaje preuniversitario vinculado a energías que acerca a sus jugadores al mundo de la ingeniería y de la orientación vocacional.

Palabras clave: ingeniería - innovación - orientación vocacional - videojuego.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 121]

Introducción

Un estudiante que decide estudiar ingeniería, debe atravesar dos procesos de adaptación. El primero sucede en la transición del nivel secundario al Ciclo Básico Común (CBC) y el segundo se plasma en el ingreso a la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Buenos Aires (FIUBA). Los y las estudiantes, por lo tanto, atraviesan una elección temprana de la especialidad, ya que deben elegir entre las doce Ingenierías que se dictan en FIUBA.

Es por ello, que frente a esta particularidad que se presenta al estudiar Ingeniería en la UBA y considerando la necesidad de contar con más ingenieros en el país, de fortalecer las trayectorias estudiantiles de forma temprana, de disminuir los índices de deserción y de favorecer la graduación en las carreras científico-tecnológicas, se crea por Res. (D) N°1820/2010 un Servicio de Orientación Vocacional y Educativo (SOVE) específico de la FIUBA. Su objetivo, brindar a la Facultad una estructura profesional que articule con las escuelas secundarias, que estimule vocaciones ingenieriles tempranas y que brinde Orientación Vocacional y Educativa a los

estudiantes aspirantes y estudiantes de grado de FIUBA. El SOVE, se constituye en uno de los “dispositivos pedagógicos”, Souto (1999), con los que cuenta la Facultad para orientar y acompañar a los estudiantes a lo largo de las distintas instancias que implican su tránsito por la universidad: pre-ingreso, ingreso, cursada, egreso e inserción laboral.

El fortalecimiento del “oficio de ser estudiante”, Coulon, (1995), es una de nuestras tareas fundamentales, debido a que se ha observado que en muchas oportunidades las consultas que recibe el servicio por dudas vocacionales, encubren, la mayoría de las veces, dificultades en el aprendizaje de este oficio. Es decir, la duda por la elección de la carrera, no responde a la falta de información, a un proceso de elección vocacional poco profundo o a un cambio de intereses, sino a la complejidad para hacer frente a la vida universitaria. Dicho oficio, implica el aprendizaje de habilidades tales como: hábitos de estudio, regulación emocional, generación y sostenimiento de relaciones interpersonales, entre otras.