



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA**

**EL JUEGO EN LA ORIENTACIÓN VOCACIONAL EN ALUMNOS DE TERCER
GRADO DE SECUNDARIA**

PROPUESTA PEDAGÓGICA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA**

PRESENTAN:

**ALFREDO DE JESUS LUCAS MARCOS
BRANDON ANTONIO MARTINEZ RODRIGUEZ**

ASESOR:

PROFESOR MARIO FLORES GIRÓN

CIUDAD DE MÉXICO, NOVIEMBRE 2022

AGRADECIMIENTOS

Antes que todo, quiero agradecer a Dios por la familia que me ha dado y por las personas que puso en mi camino para lograr este objetivo en mi vida.

Agradezco a mis padres que han sido mi guía, mi ejemplo y mi fortaleza. Gracias por la educación, el amor y los valores que me convirtieron en la persona soy. Le agradezco a mi mamá, Alma Lidia Rodríguez Elotlan, por ser mi ejemplo, por siempre estar a mi lado, por escucharme y por el inmenso amor que me ha brindado; A mi papá, Manuel Antonio Martínez Reyes, por ser mi ejemplo, por todas las enseñanzas, los consejos, por el amor y por siempre creer en mí.

A mi hermano, Miguel Alejandro Martínez Rodríguez, que siempre está a mi lado y porque con su presencia, respaldo y cariño me impulsa para salir adelante.

Gracias a mi familia, a quienes amo, han sido mi apoyo en todo momento y han creído en mí. Gracias a mis sobrinas, las amo y son una gran motivación para salir adelante. Gracias a mis abuelos, Antonio, Esther y Lidia quienes me guían y me cuidan desde el cielo.

Gracias al profesor Mario Flores Girón, por ser mi asesor, sin usted mi visión sobre la pedagogía y la orientación no sería la misma, gracias por los conocimientos que me brindó, por sus consejos, sus observaciones, por la orientación académica y por sus palabras de apoyo. Usted es parte importante de este trabajo.

Doctor Mauro Pérez Sosa, este logro lo quiero compartir con usted que siempre me motivo a buscar formas diferentes de hacer pedagogía, que me encamino a investigar el verdadero significado de "Educar para liberar". Quien me invitó a formar parte de la Escuela Autónoma "Red Paulo Freire". Muchas gracias.

Profesor Raymundo Ibáñez Pérez, gracias por su asesoría, ayuda y consejos que nos permitieron mejorar nuestro trabajo.

A mis amigos, comenzando por Rebeca Hernández, la primera persona que conocí en la universidad y se convirtió en una gran amiga, gracias por todos los momentos que vivimos dentro y fuera de la universidad. Rodrigo Vega, gracias por todos los momentos divertidos que pasamos. Ana Flores, gracias por ser una gran amiga. Blanca Gutiérrez, gracias por siempre apoyarme.

Por último, pero no menos importante, gracias a mi amigo Alfredo de Jesús Lucas Marcos, gracias por ayudarme a cumplir un sueño, por compartir este trabajo, por tu energía y buena actitud que siempre demostraste y que permitieron terminar nuestra propuesta pedagógica. Gracias por tus consejos, por las pláticas, por las risas, por tu amistad.

Brandon Antonio Martínez Rodríguez

AGRADECIMIENTOS

*Familia

Agradezco a mi madre, Felisa Marcos Mendoza, por estar siempre al pendiente de mí, por ser un ejemplo de dedicación, vocación y profesionalismo y de lo que quiero replicar a mi manera. A mi padre, Francisco Lucas Castillo, que sin sus consejos y paciencia hicieron que jamás haya dudado de mí. Al compañero como lo es mi hermano, quien, a pesar de las diferencias de pensamiento y formación académica, siempre estará para apoyarme.

A mi abuelo, quien cuida mis pasos desde el cielo y a quien le debía este esfuerzo que es suyo.

Agradezco a mi familia, a mi abuelita, a mis tíos, a mis primas, quien siempre han creído en cada paso que doy y que jamás me han dejado tambalear pese a las adversidades.

Ante nada y ante todo ve adelante.

A mi asesor, profesor Mario Flores Girón, sin su dedicación, conocimientos, paciencia y pasión por enseñar y el creer en nuestro proyecto y en nosotros, es como sorteamos cada obstáculo en este arduo camino que hoy llega a su fin, pero sin dejar de prepararse.

Dr. Mauro Pérez Soza, quien nos impulsó a ver más allá de una educación tradicional y ver a la educación como liberadora y que siempre defendamos nuestros ideales.

Profesor Raymundo Ibáñez Pérez, a pesar de que trabajamos poco tiempo, las enseñanzas fueron incomparables, nos mostró que siempre hay que estar atento a cada detalle por más mínimo que creamos que sea.

*Amigos

Las palabras faltan para agradecer a cada una de las personas que han estado a mi lado apoyándome, guiándome, regalándome y que hemos vivido grandes aventuras.

Para mi amigo, Brandon Martínez, quién sin su apoyo, correcciones, regaños y consejos, no hubiera llegado hasta este punto. Quien desde segundo semestre se convirtió en secuaz de ideas y actividades para entender y diseccionar a la educación mediante el juego.

A mis amigas, Ana Flores y Blanca Gutiérrez que, sin sus oportunos consejos escolares y personales hicieron ver de diferente perspectiva cada paso que daba.

A Alejandro Hernández, quien durante tantos años ha estado como un amigo sincero, directo y con un apoyo sin igual.

A Diego Bravo, que durante estos más de 10 años de amistad en donde hemos vivido toda clase de historias y con altibajos, siempre pudieron más los gratos momentos.

A todos aquellos y aquellas personas que cruzamos palabras, llevo sus consejos o momentos guardados en la mente

Alfredo de Jesus Lucas Marcos

Índice

Introducción	7
Capítulo I: Marco teórico	13
1.1 Adolescencia.....	14
1.2 El juego como herramienta pedagógica.....	17
1.2.1 Teorías del juego en el desarrollo	21
1.2.2 El juego y la cultura	25
1.2.3 El juego y el lenguaje.....	27
1.2.4 El juego en la educación.....	29
1.2.5 El juego en el aprendizaje	30
1.2.6 El juego en la adolescencia	31
1.2.7 El juego en el desarrollo de la personalidad	33
1.2.8 El juego en la afectividad y las emociones.....	35
1.3 Orientación Vocacional.....	36
1.3.1 Marco histórico de la orientación vocacional	37
1.3.2 Orientación vocacional en México.....	39
1.3.3 Funciones de la orientación vocacional	41
1.3.4 Rol de la familia	42
1.4 Teoría de la toma de decisiones.....	43
1.4.1 Decisiones en condiciones de certeza.....	44
1.4.2 Decisiones en condiciones de riesgo.....	45
1.4.3 Decisiones de incertidumbre	45
1.4.4 Teoría de toma de decisiones y el juego.....	46
1.4.5 Teoría de la toma de decisiones, la familia y las emociones	46
Capítulo II: Diagnóstico Pedagógico	48
2.1 Diagnóstico pedagógico.....	49
2.2 Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”	50
2.3 Instrumento diagnóstico de estudiantes.....	53

2.3.1 Resultados de instrumento diagnóstico de Estudiantes.....	61
2.4 Instrumento diagnóstico de padres de familia.....	68
2.4.1 Resultados instrumento diagnóstico para padres o tutores	77
2.5 Análisis de instrumento diagnóstico “mi biografía”	82
2.6 Análisis del instrumento test vocacional.....	84
2.7 Análisis del instrumento Proyecto de Vida	87
2.8 Detección de Necesidades.....	89
Capítulo III: Propuesta pedagógica	93
3.1 Taller	95
3.2 Enfoque didáctico del taller.....	97
3.2.1 Humanismo	98
3.2.2 Constructivismo.....	99
3.2.3 Teoría sociocultural de Vygotsky	100
3.3 Principios de intervención del taller	101
3.3.1 Principio de intervención social	101
3.4 Áreas de la orientación que se trabajaran en el taller	102
3.4.1 Área Vocacional.....	103
3.5 Objetivos del taller	104
3.6 Fase 1: Orientación personal.....	104
3.7 Fase 2: Orientación vocacional.....	107
Cronograma	111
Secuencia didáctica	112
Conclusión.....	120
Referencias	124
Anexos	130
Anexo 1. Instrumento de evaluación diagnóstica para alumnos.....	130
Anexo 2. instrumento diagnóstico para padres de familia	135

Anexo 3. Guía para elaborar tu autobiografía	139
Anexo 4. Prueba de interés vocacionales	140
Anexo 5. Proyecto de vida.....	146
Anexo 6. Arma la torre	149
Anexo 7. La papa caliente	150
Anexo 8. Las emociones	151
Anexo 9. Minas numéricas	152
Anexo 10. ¿Qué quiero ser?.....	153
Anexo 11. La cuchilla y la palanca	154
Anexo 12. La publicidad	155
Anexo 13. El gusanito	156
Anexo 14. Volitoalla	157
Anexo 15. La sandía gorda	158
Anexo 16. Seguimos al compañero.....	159
Anexo 17. Búsqueda del tesoro	160

INTRODUCCIÓN

El juego es la actividad esencial para la interacción humana y el desarrollo de una civilización, es por ello que expertos en diferentes áreas de las ciencias sociales como filósofos, pedagogos, psicólogos, sociólogos, etcétera, han descrito la importancia de él en el desarrollo individual y colectivo. El juego está impregnado de una fuerte carga cultural, de conocimientos, lenguajes, reglas, normas y valores que caracterizan a una sociedad.

Con lo antes dicho, el filósofo Johan Huizingan (1997, p. 11) menciona que “el juego es más viejo que la cultura” y en la teoría del juego preparativo de Karl Gross se postula que el juego está en la naturaleza animal y no solo en la especie humana, ambos refieren que entre animales también existe y ha existido el juego como forma de desarrollar los instintos que le darán ventaja en el futuro.

En este mismo sentido, la necesidad del juego en nuestra especie debe ser primordial en el desarrollo cognitivo, psicomotor y social con la finalidad de acrecentar las capacidades que permitirán desarrollarnos personal y socialmente, desenvolvemos y aportar a la civilización.

La orientación vocacional, por su parte, es un conjunto de prácticas con el objetivo de guiar a un individuo en el proceso de construcción y consecución de un proyecto de vida consciente e informado; la elección y desarrollo de una profesión, carrera, trabajo u oficio adecuado a sus capacidades, intereses, actitudes, y objetivos planteados; informar acerca del mundo de las profesiones y de los diferentes ámbitos de desarrollo de sus opciones académicas y profesionales.

Aunque ha tomado gran relevancia desde inicios del siglo XX, este ámbito de orientación lo podríamos encontrar desde muchos siglos antes, esto de acuerdo con las necesidades de la sociedad y los cambios que estas fueron teniendo a lo largo de la historia. De ahí la importancia social de una orientación vocacional adecuada que contribuya al avance de la civilización y responda a las nuevas necesidades académicas, profesionales y laborales de la sociedad.

En este contexto, la propuesta diseñada pretende la interacción de estas dos actividades fundamentales en el desarrollo humano y con ellas generar una forma de orientar diferente, que responda a las necesidades de los orientados y permita el desarrollo óptimo de sus capacidades.

Empleando el juego como herramienta pedagógica para la generación una orientación vocacional adecuada, que estimule la socialización entre pares, el autoconocimiento, el desarrollo cognitivo, la adquisición de conocimientos, las capacidades, habilidades y destrezas, los intereses y también las áreas que se deben trabajar a fin de que cada orientado pueda generar un proyecto de vida que corresponda a lo que necesita y aspira.

Este trabajo se crea y desarrolla a partir de las necesidades o problemas educativos que encontramos y analizamos durante la licenciatura en pedagogía, el primero es: el juego no se reconoce como una herramienta pedagógica para ser utilizada en adolescentes; la segunda, la orientación vocacional no está en los planes y programas de educación en México.

El primer punto, el juego se promueve de forma importante en el ámbito social y escolar dentro de las etapas Sensomotriz y Preoperacional postuladas por el psicólogo Jean Piaget, pero va desapareciendo a lo largo de las siguientes etapas de la vida como si estas no necesitaran del juego para su desarrollo. En este sentido las actividades didácticas y lúdicas en adolescentes son infravaloradas o cargadas con el prejuicio de “ser actividades para niños pequeños”

Actualmente en la educación formal y en gran parte de la educación informal, el juego es tratado como una actividad de ocio que no tiene una aplicación educativa, omitiendo puntos fundamentales en la formación y que con un juego organizado y reglado se pueden abordar con gran facilidad y aceptación en los grupos, por ejemplo, el desarrollo cognitivo, la creatividad, imaginación, memoria, expresión emocional, expresión ideológica, pensamiento crítico y reflexivo, la socialización, entre otros.

Dentro de las excepciones, dentro de la educación formal, podemos encontrar el nivel preescolar en el cual el juego es de gran importancia para su próximo desarrollo social, cognitivo y motriz. En el plano social, se habla del acercamiento que tienen los infantes con sus pares y con ellos mismos. El plano cognitivo debe de crear nuevas formas de adquisición de conocimiento y que tengan un significado entendible para la edad en la que se encuentran. Por último, el plano motriz, en donde los infantes tendrán la capacidad de desenvolverse de manera libre, espontánea, pero en un ambiente seguro.

Mientras que en los ámbitos educativos posteriores los adolescentes son cargados de información y contenidos referentes a sus asignaturas de forma tradicional o en palabras del pedagogo Paulo Freire es una educación “bancaria”, sin tiempo para la recreación o la socialización entre pares, lo cual ocasiona una pérdida de interés de los adolescentes en secundaria para su desarrollo académico llevándolos a la deserción o a tomar decisiones erróneas al momento de tener que elegir el siguiente paso en su formación académica, laboral o profesional.

En México la orientación vocacional no figura en los planes y programas educativos, actualmente se presenta una materia llamada Tutoría y Educación socioemocional, algunas instituciones cuentan con trabajadores sociales, pero ninguna de estas instancias ha dado solución a las necesidades educativas y vocacionales de una sociedad como la nuestra, por diferentes motivos, principalmente por las funciones que se le dan a los trabajadores que no tienen relación con la acción orientadora y también por que los docentes encargados de esa asignatura muchas veces no tienen la preparación necesaria para impartirla.

Dentro del libro “Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica” promulgado en 2017 por la Secretaría de Educación Pública (SEP) se menciona que para ser nombrados tutores no necesitan tener algún conocimiento en las ciencias indicadas para poder atender las necesidades que surgen de la acción tutorial.

Para el trabajo en el espacio curricular de Tutoría y Educación socioemocional en las secundarias generales y técnicas, se contempla que cada docente atienda a un grupo escolar: con el que trabaje su asignatura. Los docentes de las siguientes asignaturas pueden incorporarse a la Tutoría: Lengua Materna. Español, Matemáticas, inglés, Ciencia y Tecnología (Biología), Ciencia y Tecnología (Física), Ciencia y Tecnología (Química), Geografía, Historia, Formación Cívica y Ética, Educación Física, y Artes. Los tutores tendrán así la oportunidad de estar en contacto con un grupo de estudiantes durante una hora más a la semana, lo que contribuirá a fortalecer su relación con el grupo.

En las escuelas que cuenten con orientadores o psicólogos educativos, estos pueden contribuir con su experiencia a la Tutoría semanal. En estos casos, deberán obtener información sobre el desempeño de los estudiantes en las diferentes asignaturas (SEP 2017, p. 531).

Siendo la propia SEP la que demerita la orientación y el trabajo del orientador, es normal que la mayoría de las instancias educativas no le presten la atención debida y que la sociedad también menosprecie esta actividad y no entienda la importancia de una adecuada orientación vocacional dentro de la sociedad.

De lo ya mencionado, la importancia de esta propuesta pedagógica con el juego utilizado como herramienta pedagógica para la interacción con el adolescente, padres de familia y orientador vocacional, con el fin de descubrir necesidades y oportunidades que puedan facilitar una intervención oportuna en el proceso educativo y formativo del adolescente.

La actividad educativa y dentro de la orientación vocacional, será beneficiada de manera significativa por esta sinergia, ya que las condiciones de interacción social podrán reforzar a la actividad cognitiva y a la toma de decisiones que en su desarrollo de actividades se obtiene.

De manera específica, el juego es tomado por sus beneficios socioemocionales y socioeducativos, esto quiere decir que, en el proceso de desarrollo de sesiones planificadas, los adolescentes tendrán la facilidad de expresar emociones, sentimientos y experiencias educativas para que individualmente y en conjunto puedan resolver las dificultades que se presenten.

La Orientación Vocacional es importante en el proceso de desarrollo cognitivo y social para el adolescente, ya que con base a los resultados previos que arroja el juego, puede identificar factores de riesgo y posibilidades a un futuro educativo a nivel medio superior y de vida profesional y laboral.

Es a partir de lo antes mencionado, así como el apoyo de diversos instrumentos pedagógicos, en el cual se pueden observar a detalle y de manera individual lo que los adolescentes necesitan y requieren como apoyo profesional. Es por eso que esta propuesta pedagógica tiene planteado un objetivo general y tres secundarios:

Objetivo general: Diseñar una propuesta pedagógica para nivel secundaria en donde el juego sea concebido como una herramienta pedagógica importante en el desarrollo de la orientación vocacional en la formación de estudiantes de tercer grado.

Objetivos secundarios

- Promover el juego como estrategia didáctica en la construcción de un proyecto de vida y en la elección de una escuela de nivel medio superior
- Utilizar el juego como método de análisis y de construcción de un diagnóstico pedagógico.
- Utilizar el juego para generar conciencia en el adolescente sobre la necesidad de un proyecto de vida adecuado a sus intereses, posibilidades, potenciales, actitudes y áreas a trabajar

Estos objetivos estarán presentes dentro de la propuesta pedagógica en cada uno de los siguientes 3 capítulos: el capítulo I, nombrado marco teórico, contiene la investigación documental que realizamos para dar solides y fundamentos teóricos

a los cuatro temas que se analizaron, adolescencia, el juego y sus teorías, la orientación vocacional y la toma de decisiones.

El capítulo II, diagnóstico pedagógico, se refiere a la investigación de campo que realizamos en la Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”, al análisis pedagógico que realizamos, el análisis de resultados, la detección de necesidades y el proceso para realizarlo.

Por último, el capítulo III: Propuesta pedagógica, aquí planteamos nuestra propuesta “El juego en la orientación vocacional”, en donde los dos capítulos anteriores convergen para dar una posible solución a las necesidades presentes en estudiantes de secundaria que se encuentran en el proceso de selección de institución de nivel medio superior y no cuentan con la orientación vocacional adecuada.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

El marco teórico que se presenta a continuación es la base de la propuesta pedagógica “el juego en la orientación vocacional”, cuenta con el análisis de diferentes textos, conceptos y teorías que permiten fundamentar nuestro trabajo. El marco teórico correspondiente a este primer capítulo se divide esencialmente en cuatro partes: 1. Adolescencia; 2. El juego como herramienta pedagógica; 3. Orientación vocacional; 4. Teorías de la toma de decisiones.

1.1 Adolescencia

La adolescencia es la fase de la vida que se establece entre la niñez y la adultez, abarca elementos de crecimiento biológico y grandes transiciones de roles sociales, según diversos autores y la misma UNICEF, este lapso comprende desde los 10 a los 20 años aproximadamente. Diane E. Papalia (2010) menciona:

El paso de la niñez a la adultez no se distingue por un único suceso, sino por un largo periodo conocido como adolescencia, una transición del desarrollo que implica cambios físicos, cognoscitivos, emocionales y sociales, y que adopta distintas formas en diferentes escenarios sociales, culturales y económicos (p. 354).

La adolescencia la podemos esquematizar, según lo leído en Brittany y Helen (2019. s/p), en tres etapas que se solapan entre sí:

- Adolescencia temprana. Abarca aproximadamente desde los 10 a los 13 años, y se caracteriza fundamentalmente por los cambios puberales.
- Adolescencia media. Comprende de los 14 a los 17 años y se caracteriza, sobre todo, por conflictos familiares, debido a la relevancia que adquiere el grupo; es en esta época, cuando pueden iniciarse con más probabilidad a las conductas de riesgo.
- Adolescencia tardía. Desde los 17 y puede extenderse hasta los 21 años. Comienzan a sentirse más cómodos con su cuerpo, buscando la aceptación para definir así su identidad. Se preocupan cada vez más por su futuro y sus

decisiones. Los grupos ya no son lo más importante y comienzan a elegir relaciones individuales o grupos más pequeños.

Esta etapa se acompaña de intensos cambios físicos, psicológicos, emocionales y sociales; se inicia con la pubertad, aspecto puramente orgánico, y termina alrededor de la segunda década de la vida, cuando se completa el crecimiento, el desarrollo físico y la maduración psicosocial.

Para esta propuesta nos centraremos en la adolescencia media. El desarrollo educativo y vocacional en esta etapa es de gran importancia y se ve afectado por muchas situaciones del contexto y personas con las que se relaciona. Las aspiraciones personales, las influencias culturales, los estereotipos de género y, ahora, las comunidades cibernéticas tienen gran peso en la toma de decisiones y pueden influir de forma positiva o negativa en el desarrollo educativo, ocupacional y profesional.

Es la época de máximo conflicto, por una parte, aumenta su capacidad intelectual, física, emocional, social y creativa, identifican sus habilidades y van descubriendo sus limitaciones, mientras que generan un afán de contradicción por cualquier figura de autoridad que se les presente, comenzando por sus padres.

En la búsqueda de independencia, una identidad propia e intereses, los adolescentes tienen gran interacción con amigos y pares con los que comparten gustos, modas, estilos, etc. Llegando a formar parte de grupos afines a ellos. Esto es normal en cualquier etapa de la vida, el gran riesgo es que, en muchas ocasiones, con el afán de ser partícipes de algún grupo o comunidad los adolescentes comienzan a tener comportamientos peligrosos.

La adolescencia se ve como una construcción social moderna, puesto que dicho concepto aparece apenas en el siglo XX y se sigue estudiando, lo cual ha provocado que a la persona en esta etapa del desarrollo se le mantenga en una especie de limbo, en donde ya no es un niño, pero tampoco es un adulto, es decir pierde beneficios de cuando era pequeño, pero no gana ninguno de adulto, solo se carga de responsabilidades que antes no tenía.

Esto tiene mucha relación con el desarrollo humano ya que en la adolescencia media aún no se llega a un punto de madurez en ningún aspecto. Como ya lo habíamos mencionado, esta es una época de conflicto y para entenderlo mejor tenemos que analizar tres de los factores más importantes: los cambios físicos, la sexualidad y el cerebro.

Los cambios físicos que comenzaron en la pubertad continúan durante la adolescencia media, comienza la aparición del acné, continua el crecimiento, los cambios en la voz persisten, etc. En el caso de las mujeres su desarrollo físico esta casi completo, la menstruación poco a poco se va regulando.

En cuanto a la sexualidad, a muchos adolescentes les surge el interés en las relaciones románticas y sexuales. Probablemente se cuestionen su identidad sexual y la exploren, lo que podría resultar estresante si no tienen el apoyo de sus pares, de la familia o de las instancias educativas. Otra forma típica de explorar el sexo y la sexualidad de los adolescentes es la autoestimulación. Cabe recalcar que muchos adolescentes comienzan a tener una vida sexual activa, sin tener en cuenta las consecuencias que esto puede generar.

Por su parte, el cerebro sigue cambiando y madurando en esta etapa, pero aún hay muchas diferencias entre la forma de pensar de un joven en su adolescencia media y de un adulto. Gran parte de esto se debe a que los lóbulos frontales son la última área del cerebro en madurar. Los lóbulos frontales desempeñan un papel importante en la coordinación de las tomas de decisiones complejas, el control de los impulsos y la capacidad de tener en cuenta varias opciones y consecuencias.

Con esto podemos entender la importancia y los riesgos que se encuentran en la adolescencia, las presiones sociales de amigos, pares, el contexto y la misma familia, aunado a una inmadurez en el desarrollo hacen que esta etapa sea crítica en el desarrollo personal, educativo, profesional y social.

Los adolescentes son vulnerables a las influencias de los modelos sociales y a los entornos de vida que frecuentan poco a poco se van separando del

primer soporte, que son los padres, para plegarse a nuevos ideales y consolidar nuevas identificaciones con el fin de definir la manera en la que participará dentro de su cultura (Gómez, 2008, p. 106).

De esta manera se puede comprender que la adolescencia, para muchos, es la etapa más complicada dada las circunstancias antes descritas. La orientación educativa y la orientación vocacional pueden apoyar, favorecer y orientar a las generaciones para su formación académica, en la formación de la personalidad, autoestima, interacción social e integración familiar.

Dentro de este contexto, la orientación vocacional debe generar los espacios, las condiciones y herramientas para facilitar, integrar, encaminar y planificar los objetivos, metas y proyectos de vida de los orientados. Para este trabajo, el juego debe ser la principal herramienta para generar el análisis psicopedagógico.

1.2 El juego como herramienta pedagógica

El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego «entra en juego» algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. Si designamos al principio activo que compone la esencia del juego «espíritu», habremos dicho demasiado, pero si le llamamos «instinto», demasiado poco. Piénsese lo que se quiera, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial (Huizinga, 1997, p. 12).

Etimológicamente, la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: “iocus –i”, que significa broma, gracia, chiste, y “lūdus, –i”, que significa juego, diversión. “Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría” (Díaz, 2008, citado en Gallardo, 2018, s/p).

El juego se entiende como una actividad espontánea, en la que el ser humano interactúa con sus propias capacidades y habilidades y a su vez con su

psicomotricidad, emociones, sentimientos, pares y contexto social. Se ven involucradas las tomas de decisiones y de seguimientos de reglas. Cabe señalar que esta actividad no solo es individual, sino también grupal y con ello se pretende potencializar sus capacidades con las de los demás.

El juego no representa la totalidad de la vida del niño, pero en el juego está contenida toda su vida; el niño está absorbido completamente por el juego, y en el juego encuentra todo lo necesario para una vida plena. Esta enajenación es la auténtica vivencia del juego, que consiste en este sucesivo perderse en el objeto y volverse a encontrar. Se trata de una actividad que causa un gran placer a los participantes, hasta el punto de que puede acaparar transitoriamente toda su capacidad de atención. En este sentido, el niño que juega es serio, es decir, no deja que le distraigan, está en lo que hace.

Algunas características que tiene el juego son:

- Libre: “Todo juego es, antes que nada, una actividad libre” (Huizinga, 1997, p. 20). Aunque guiado y reglado el juego debe ser libre en sí mismo y darle libertad a los que juegan.
- Espontáneo: tal como es su forma, el juego se deriva del carácter contextual en donde se aplica, dada su diversificación, la actividad puede ser un revulsivo y ser inesperado para los participantes. El cambio de reglas en momentos espontáneos podrá generar mayor integración en él.
- Reglado: el juego, siendo una herramienta que fomente la libertad y propio pensamiento, así como la toma de decisiones, deberá tener reglas que guíen hacia la finalidad y metas propias de la actividad.
- Finalidad: se contemplan metas y objetivos, los cuales se llevan a un punto final mediante la herramienta del juego.
- Límites: las características del juego reglado e inclusive del juego no reglado, es que en ellas recae la limitante, hasta donde hacer y no hacer.
- Evolución: la particularidad de la actividad siempre debe ir en constante crecimiento, diversificaciones en momentos dominantes y estimular la sana

relación del individuo con sus pares para fomentar un crecimiento en el desarrollo cognitivo y de interacción social.

Otras de las características que se presentan en el juego son: los jugadores se preocupan por el resultado de sus acciones en la actividad, creación y entendimiento de roles, facilita el desarrollo personal, es evolutivo conforme se avanza en las actividades.

Dentro del juego también podemos encontrar algunas funciones que se pueden desarrollar, potencializar, predecir y actuar en ellas, por ejemplo:

- **Sociales:** el juego es una herramienta fundamental por ser capaz de ser un medio de socialización. La capacidad que se tiene mediante las actividades puede involucrar las comunicaciones, el trabajo en equipo, la reflexión del yo sobre los demás y la capacidad de crear estrategias en conjunto. Por esta razón se hace necesario abordar temáticas relacionadas con el juego; éste estimula el pensamiento crítico, la autonomía, genera vínculos, el respeto por la norma, fortalece los valores, promueve las expectativas, incentiva al trabajo colaborativo y proporciona un aprendizaje significativo.
- **Culturales:** es a través de los juegos que el ser humano puede conocer su cultura. Las diferentes estrategias no solo recaen en juegos autóctonos, sino en un sentido más amplio, en donde se puede utilizar las estrategias en favor de transmitir lo más posible y que se vaya re transmitiendo.
- **Cognitivas:** el desarrollo no solo debe ser físico motriz, sino cognitivo sensorial. El funcionamiento debe verse y guiarse en un sentido más dado al dogma del uso educativo. Llegar a metas favorables que complementen lo que se adquiere en un salón de clases, más las aportaciones de los orientadores educativos hará crecer al individuo cognitivamente.

Esto se debe a la etapa en que los alumnos se encuentran, en donde la adolescencia juega un papel determinante en su proceder, esto por los cambios físicos y psicológicos que se experimentan. La ayuda y prevención de las problemáticas harán que su comportamiento se pueda generar en favorable y no en consecuencia de una determinación negativa.

La utilidad se ha limitado a tenerlo más como una actividad lúdica, fomentadora de ocio y relajación. Pero se debe entender en los siguientes planos. El juego es fomentador de la resolución de problemas grupales o individuales, puede contener reglas y aún con el juego no reglado, hay ciertas normas que se deben cumplir para el bien llevar de las actividades.

El accionar del juego brinda más que herramientas que nos hagan centrarnos en lo físico, está prevista también para descubrir cargas emocionales, así como influencias que se traen del hogar. Se podrá identificar de manera notoria lo que se ve como actitudes no favorecedoras como favorecedoras para el aprendizaje dentro y fuera del aula.

Gimeno y Pérez, citado en Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza (2010), definen el juego “como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad”. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Piaget (citado en Secada, 1978) concibe el juego como una actividad que tiene su finalidad en él mismo, y que por tanto se apropia de los objetos exteriores y de sus relaciones, engranando lo funcionalmente dentro de una cadena de repeticiones que se autoalimenta por el placer de la función. La realidad es moldeable en términos de juego para acoplarse a las necesidades del niño.

En el juego se relaja el esfuerzo adaptativo, imponiéndose el ejercicio de la actividad por el solo placer que en sí contiene y por el gusto de dominar la habilidad. Como quien dice, en el juego se ejercen las estructuras en el vacío, sin otro fin que el placer mismo del funcionamiento. No importan tanto las cosas con que se juega como el placer mismo de jugar (Secadas, 1978, p. 23).

1.2.1 Teorías del juego en el desarrollo

El juego durante los últimos siglos ha sido objeto de estudio de grandes psicólogos que dan paso a una concepción ontológica del ser humano y el desarrollo de este, en lo individual y en la sociedad a la cual pertenece, a través del juego como actividad y factor importante en el desarrollo humano. Las teorías que se han desarrollado acerca del juego, y que son recuperadas por diversas corrientes pedagógicas se desarrollan entre los siglos XIX y XX.

1.2.1.1 Teoría del excedente energético y teoría de la relajación

La teoría del excedente energético es propuesta por Herbert Spencer en 1855 en la cual se postula que los seres humanos tenemos una cantidad establecida o limitada de energía con la cual se deben realizar las actividades importantes como las de supervivencia y adaptación, basándose en el principio de selección natural. Como no todas las personas tienen las mismas actividades no gastan la misma cantidad de energía, por lo cual se deben hacer actividades físicas, lúdicas o artísticas en las cuales invertir la energía sobrante.

La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas (Gallardo, 2018, s/p).

Esta teoría no es precisa ya que el juego no es para gastar energía, es cierto que hay desgaste energético durante la actividad, pero el juego cumple con otras finalidades que estaremos estudiando en las siguientes teorías. Por ahora podemos comenzar con la teoría que se contrapone a la postulada por Spencer.

La teoría de la relajación, propuesta por Mortiz Lazarus en 1883, considera que el juego no es una actividad que consuma energía, sino un sistema para relajar a los individuos y recuperar la energía en un momento de decaimiento o fatiga.

En esta teoría Gallardo (2018) “señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias” (s/p).

Esta postura, si bien se puede considerar más acertada que la teoría del excedente energético porque el juego es catártico, motivador, recuperado y liberador de las tensiones externas en las que se encuentran las personas día con día, aun se muestra al juego como una actividad extra o externa a la vida cotidiana, es decir, el juego como una actividad para gastar o recuperar energía.

1.2.1.2 Teoría del juego preparativo de Karl Gross

Para la teoría de Karl Gross postulada entre los años 1888 y 1901, el juego es pre-ejercicio, ensayo y entrenamiento de las actividades que se tendrán que hacer en la vida adulta. Jugar, entonces, es importante para el desarrollo integral del individuo ya que supone practicar y ejercitar los instintos con el fin de desarrollar las habilidades sociales y motoras que se necesitarán en la vida adulta.

Gross considera que los elementos biológicos de los animales, en general, son la principal causa del juego, inspirado en la obra de Darwin supone que si los animales juegan debe ser porque de esta actividad derivan ventajas en el desarrollo de los instintos.

En este sentido, según Manuel Vanegas (2010) “Le lleva a pensar que los niños, cuando juegan, mueven sus dedos, su cuerpo, parlotean y gritan, y en este proceso aprenden a controlar su cuerpo, aspecto que les será muy útil en la vida adulta” (s/p).

La teoría de Gross destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de pre-ejercicio de las funciones mentales y de los instintos (Ajuriaguerra, 1997, citado en Gallardo, 2018. s/p).

1.2.1.3 Teoría de la ficción

Postulada por Édouard Claparède en 1934 sostiene que el juego es reflejo de la actitud interna del organismo ante la realidad. En palabras de Manuel Vanegas (2010) “La clave del juego es la ficción, es decir, la forma en la que las personas representan la realidad y reaccionan ante ella. Las reacciones son distintas porque dependen de cada persona” (s/p).

El juego se convierte en un espacio donde el que juega puede ser el protagonista, satisfacer sus necesidades y poder desarrollar sus deseos cuando la realidad o las circunstancias naturales o normales no se lo permiten, transformando la conducta real en conducta lúdica.

Siguiendo a este autor, podemos decir que el niño quiere ser protagonista de los eventos y situaciones de la vida cotidiana, aunque este rol lo tiene perdido en favor del adulto. “Así, mediante el juego el niño puede recuperar este protagonismo, sirviéndole para recuperar su autoestima y para autoafirmarse. Por tanto, el juego es el elemento de compensación afectiva que posee el niño” (Ortí, en Gallardo, 2018, pp. 43 - 44).

1.2.1.4 Teoría general del juego

Elaborada por Frederick J. J. Buytendijk en 1935, entiende el juego como una característica básica de la conducta infantil, es decir, el niño juega porque su propia naturaleza le impulsa a jugar. Buytendijk afirma que es la infancia la que explica la aparición del juego.

La infancia se caracteriza por unos rasgos distintivos propios de la inmadurez infantil que hacen posible la actividad del juego. Estos rasgos recuperados de Manuel Vanegas (2010, s/p) son los siguientes:

- La ambigüedad de los movimientos: no se percibe una finalidad definida en los movimientos de los niños.
- La impulsividad de los movimientos: el afán de movimiento de los niños hace que rara vez están quietos.
- La emotividad: hace referencia a la capacidad que tienen los niños para distraerse y dejarse llevar por estímulos externos.
- La timidez y la rapidez para avergonzarse.

Buytendijk propone la existencia de tres impulsos, que se observan en el juego y expresan el carácter infantil:

- El impulso de libertad, como forma de expresar y lograr la autonomía personal.
- El deseo de fusión con el entorno y parecerse a los demás.
- La tendencia a la repetición, que podemos observar cuando el niño quiere jugar una y otra vez a lo mismo.

1.2.1.5 Teoría Psicoanalítica

Sigmund Freud consideró el juego como un medio por el cual expresar los deseos inconscientes y satisfacer las necesidades. En el juego simbólico, el niño recrea un mundo ficticio en el cual satisfacer y resolver los deseos que no se han logrado en la realidad. Así el juego también cumple la función de medio de expresión de los sentimientos reprimido o inconscientes, permite expresar emociones ligadas a situaciones que generan malestar o miedo y proporciona una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil.

En principio la teoría de Freud es la anterior, pero hacia 1920, modifica su interpretación del juego, Freud considera que el juego no solo es expresión de deseos inconscientes, sino que tiene relación con experiencias reales que al niño le han resultado desagradables. Gallardo (2018) menciona lo siguiente:

Freud (1898, 1906) vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente. (s/p).

Para López de Sosoaga esta interpretación del juego carece de fundamentos y menciona dos puntos por los cuales tiene esa postura; “(1) la infancia no es un periodo de incesantes situaciones traumáticas, de continuos conflictos, de presión permanente de la sociedad, de los adultos sobre el niño; y (2) el contenido fundamental de la vida del niño no son los impulsos biológicos primitivos, de naturaleza sexual, sino el mundo exterior” (2004, pp. 57-58).

1.2.2 El juego y la cultura

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales. Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos (Huizinga, 1997, p. 11).

El juego tiene un peso muy importante no solo en el desarrollo individual sino en el desarrollo de la sociedad y de la cultura entera, retomando un poco de lo

escrito en la teoría del juego preparativo de Gross, se juega por naturaleza para desarrollarse biológica e instintivamente, esto no solo los seres humanos sino también los animales, por lo cual el juego ha existido mucho antes de las primeras civilizaciones y ha servido en el desarrollo de estas.

Huizinga en su libro “Homo ludens” nos menciona, respecto a lo anterior, que el juego no se convierte en cultura o la cultura en juego, sino que la cultura se desarrolla y transmite mediante el juego, no como fin en sí, pero el entorno y la motivación que rodea al juego, las actividades que se realizan y el cómo se realizan están impregnadas de valores, tradiciones, pensamientos, educación, visión del mundo, etc.

No hay que entender esto en el sentido de que el juego se cambie en cultura o se transmute en ella, sino, más bien, que la cultura, en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego (Huizinga, 1997, p. 67).

Asociado a lo anterior, el psicólogo Brian Sutton-Smith y Roberts J. postulan la teoría de la enculturación en donde posicionan al juego como factor de la transmisión de cultura (Gallardo, 2018, citando en Linaza, 1991) menciona que:

Sutton-Smith y Roberts en su teoría de la enculturación plantean que existe una relación entre el tipo de valores inculcados por una determinada cultura y la clase de juegos que, con objeto de garantizar la transmisión de los valores predominantes en una sociedad concreta, son promovidos por cada cultura (p. 47).

En el mismo texto de José Gallardo (2018), para continuar con el análisis de esta teoría cita a Blanchard y Taylor (1986) los que sugieren que

Para estos autores, los juegos son estructuras microcósmicas de la cultura que atraen al individuo modelando los aspectos emocionales o cognoscitivos de su conflicto; el niño aprende de forma simple y directa a demostrar

destreza, a arriesgarse y a fingir. Gracias a este aprendizaje acumulativo el niño va aprendiendo a comportarse en adulto (p. 47).

Podemos concluir que el juego cumple cabalmente la función de enculturación ya que permite conservar y transmitir valores, conductas, creencias, normas, pensamientos, tradiciones, lenguajes, etc. Que se transmiten de una generación adulta a otra más joven para así preservar la cosmovisión de la cultura perteneciente. Claro el juego como acción meramente lúdica no podría sobrellevar lo dicho, por lo cual el juego debe integrarse al entorno en el cual se juega, debe poseer reglas, principios y condiciones, algunas de estas pueden o deben ir cambiando con el paso del tiempo, pero otros se deben mantener lo más original posible para mantener su esencia y su propósito.

1.2.3 El juego y el lenguaje

Dentro de la cultura yace un concepto que es primordial en el desarrollo de esta, el lenguaje, que al igual que configuran la cultura también lo hace con las sociedades y los individuos en ellas, formando así parte esencial del conocimiento, la cultura y la realidad.

El lenguaje, primordialmente, es la representación de pensamientos por medio de sonidos. A través del lenguaje comunicamos nuestros pensamientos, sentimientos y establecemos relaciones personales. Su importancia es tal que se cree que sin lenguaje o sin comunicación el desarrollo de civilizaciones y culturas no se hubiera dado en la forma que conocemos.

En la controversia sobre si pensamos como hablamos o hablamos como pensamos, la dependencia del pensamiento respecto del lenguaje ha sido la posición sostenida por el relativismo lingüístico, mostrando que el lenguaje se desempeña como facilitador y, a la vez, como inhibidor del pensamiento. Partiendo del recíproco condicionamiento de pensamiento y lenguaje, el lenguaje determina la manera de pensar y de concebir la realidad.

El lenguaje no sólo permite la expresión del pensamiento, sino que lo constituye. Por ejemplo: dos comunidades que hablen lenguas distintas viven en

dos realidades distintas, ya que la constitución de la imagen del mundo real se basa en hábitos y estructuras lingüísticas, de manera que dos lenguajes distintos comportan dos concepciones distintas del mundo.

Y tomando como referencia a Huizinga (1997) en el capítulo 2 de su libro en donde nos da un recorrido histórico sobre el concepto del juego y como en varias culturas le han dado diferentes significados a esta actividad lúdica, para a partir de ahí intentar darle un significado o un límite a este concepto, tal así que los griegos tenían un sufijo (inda) para referirse a jugar y otras palabras referidas al juego. Esto muestra como a través del juego y la acción de jugar se puede desarrollar, construir e interactuar en el lenguaje para poder comunicarnos.

El juego detona de forma natural la comunicación, es una forma con la que los seres humanos, de cierta forma, sacamos nuestra verdadera personalidad y se crean relaciones con pares y con el entorno de manera más auténtica y sin una referencia de comportamiento homogénea. Con el juego no solo se da la comunicación verbal sino, tal vez lo más importante, genera comunicación no verbal.

Al pensarse el juego como un modelo esquemático de interacción lingüística, tanto verbal como no verbal, pueden observarse y analizarse algunos aspectos del proceso, directamente relacionados con el pensamiento y con la inteligencia. Las características del juego, particularmente el simbólico, lo determinan como una actividad placentera, creadora de un espacio que permite ensayar diferentes respuestas al planteo de problemas, y en las que la resolución no aparece como una obligación, sino que, por el contrario, las dificultades constituyen una forma de hacer más atractiva la acción... Estas notas de la actividad lúdica se manifiestan, por un lado, en el contexto, donde se usan formas sintácticas de expresión más elaboradas, y, por otro lado, funcionan como esquema semejante al proceso de construcción del lenguaje (Lamas, 2018, p. 5).

1.2.4 El juego en la educación

La actividad enriquecedora que nos proporciona el juego dentro de los espacios educativos, como lo son el aula, así como el de la orientación educativa son de capacidad significativa para él y los estudiantes para su aprendizaje y las futuras toma de decisiones en lo educativo que les puede generar una calidad de vida óptima para su desarrollo social y profesional.

El juego es una herramienta para el aprendizaje, la cual tiene diferentes características que impulsan a los estudiantes a fortalecer sus potencialidades, así como la de describir las carencias cognitivas presentes en ellos.

En primer lugar, hay que tener presente que el juego no puede ser considerado un tema o un contenido más a «dar». El juego, lo lúdico, debe estar presente a lo largo y ancho de todo el diseño curricular, como una experiencia que hay que garantizar en el quehacer cotidiano, formando parte, si podemos llamarlo así, de una metodología. Más allá de las actividades de juego que propongamos y de los juguetes que seleccionemos, el juego es una actitud, una manera determinada de abrirse a la vida, de abordarla, una manera gozosa de afrontar los aprendizajes, los retos, el día a día (Marín, 2017, s/p).

Para la orientación educativa pasa algo similar, en donde la estrategia del juego, la actividad lúdica y los procesos de formación son los que pueden dar una mejor actividad de intervención. Esto debe ser promovido por el profesional educativo, fomentar la participación individual y grupal.

Los espacios debes ser propicios para que se lleve a cabo lo planeado y para el cumplimiento de objetivos y metas. Esto quiere decir no solamente en un espacio en cuanto a metros cuadrados, sino a que el lugar determinado debe ser empático con los estudiantes, así como comprensión de los problemas y dificultades que presenten. Debe crearse confianza y respeto entre ambos, estudiante-orientador.

La intervención del adulto en el juego ha de ser absolutamente discreta en el momento del juego y patente en su planificación. No se trata solo de dejar jugar, sino de crear las condiciones que estimulen y enriquezcan el juego. Se trata, pues, de organizar los espacios, reservar el tiempo, ofrecer materiales lúdicos, y mantener durante el juego una actitud lúdica de placer y sentido del humor, sugiriendo ideas, riendo, disfrutando, aprendiendo con ellos.

1.2.5 El juego en el aprendizaje

El juego tiene entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad (Montañés, 2000, p. 241).

El juego motiva a los jugadores a experimentar el aprendizaje a través de un proceso de prueba y error, sin miedo al fracaso y sin la presión de cumplir las expectativas impuestas. El aprendizaje a través del juego brinda una excelente oportunidad de practicar y dominar las habilidades que se les han enseñado, aprender unos de otros, pares y adultos con los que se involucre, y como fin último que aprenda a dirigir su propio aprendizaje.

Continuando con esto, Cristhian Vargas (2015, s/p) dice que: “Jugar permite romper los límites de la imaginación y de la realidad logrando de ese modo recrear nuevas opciones y alternativas a situaciones cotidianas y de aprendizaje”. Algunos autores ponen al juego como el principal medio de aprendizaje, sobre todo en edades tempranas del desarrollo, que les permite desarrollar sus capacidades y a través de este desarrollo lograr el aprendizaje en todos los ámbitos de la vida.

Durante el juego se puede desarrollar la memoria, la atención y la resolución de conflictos, ya que el juego en sí mismo amerita un grado importante de concentración, memorización y al ser mayormente social requiere llegar a acuerdos

entre los distintos participantes, esto por las motivaciones y emociones que hay en él. Al momento de relacionar los aprendizajes que se adquieren a través del juego podemos percibir que son más significativos que cuando se adquieren de forma no lúdica.

Al jugar para aprender sin duda alguna ubica al individuo en un verdadero momento de aprendizaje; porque la diversión conjugada con la comprensión, interrelaciona los elementos presentes en ese ejercicio de percepción de manera que lo captado por los sentidos adquiere significado real y en esencia aplicación; estos dos elementos (significado real y aplicación) son indudablemente necesarios al instante de justificar las razones por las cuales un nuevo conocimiento será puesto en marcha y tendrá la aceptación colectiva en favor del desarrollo social (Vargas, 2015, s/p).

1.2.6 El juego en la adolescencia

La etapa del desarrollo humano que crea muchos conflictos emocionales, mentales y de relaciones con los demás, es la adolescencia. Es en este periodo en el que los adolescentes tienen una concepción más allá de la realidad, con una autoestima irregular, así como las altas y bajas en el temperamento.

Se trata de concepciones que reconocen la capacidad del docente para valerse de la mediación que ofrece el juego. Aquí se evidencia que la acción estratégica del profesor permite adaptar las reglas del juego en beneficio, interacción y participación de todos los estudiantes, lo cual sitúa al profesor como generador de estrategias que, además de facilitar el aprendizaje escolar, motivan la participación e interacción entre pares (Gutiérrez y Pérez, 2015, p. 98).

El juego es encaminado al desarrollo psicomotor del individuo dentro de esta etapa, es donde la capacidad muscular se hace presente en cada actividad. Esto hace notar un gran cambio entre quienes pueden realizar dichas acciones con los que no.

El juego, entonces, manifiesta también una potencia, que más que una preparación física, un entrenamiento vocacional, mental o espiritual, es un entrenamiento ético, pues se convierte en un modelo de formación práctico para hacer de hombres y mujeres sujetos críticos, capaces de afrontar cualquier situación o conflicto, ya que este entrenamiento también posibilita un modo de interiorización de las realidades humanas. Del enriquecimiento que hace el juego como retirada del mundo hasta convertirse en una forma de vida, la existencia extrovertida, surgiría ahora una auto estructura ilimitadamente cultivable y que es abordada bajo el lema pragmático de la edad moderna: la personalidad (Gutiérrez y Pérez, 2015, p. 42).

El sentido de la competición en ocasiones sobrepasa a los objetivos plenos del juego, que suelen ser llevados a ser integrados o sociales para con los pares. Es importante mencionar que no solo es el juego físico el que debe predominar en la actividad del estudiante, es el juego cognitivo el que pueda potencializar lo motriz.

Por su parte, investigadores del juego en la escuela como Aizencang (2005) plantean que la actividad lúdica en la escuela es una interesante vía de acceso a los conocimientos y que enseñar en y para el juego facilita la inclusión de niños con dificultades de aprendizaje. Esto indica que la puesta en marcha de prácticas pedagógicas inclusivas que propicien ambientes de recreación, cooperación y respeto por la diferencia a través del juego, es una vía para la realización de la política educativa de inclusión planteada para la población con discapacidad (Gutiérrez y Pérez, 2015, p. 96).

Los juegos dirigidos pueden generar relaciones, convivencias y dinámicas grupales que favorezcan a la inclusión, al aprendizaje y al mejor desarrollo de la labor docente. Los juegos más deseados por los adolescentes son aquellos que presentan retos y desafíos para la mente. Ejemplo de esto pueden ser los juegos de estrategia, de mesa o de palabras, de destreza, entre otros.

En los procesos formativos de la educación básica secundaria, el juego reproduce formas que envuelven al individuo y le permiten pensar, sentir y

vivir, provocando la risa, el tacto, el olfato, el gusto, la interacción comunicativa, la inclusión del cuerpo y hasta de los sentimientos, todos ellos componentes fundamentales de esta etapa de la educación formal. En este contexto, la presente investigación pone en el centro de interés al juego, en cuanto promueve la formación de una cultura académica participativa en la que los estudiantes y docentes trascienden sus roles habituales a través de su compromiso corporal, emocional e intelectual en la construcción de sentido y significado (Gutiérrez y Pérez, 2015, p. 117).

1.2.7 El juego en el desarrollo de la personalidad

El desarrollo de la personalidad a través del juego también ha sido motivo de estudio, en 1958 Jean Chateau escribió su libro “Psicología de los juegos infantiles” del cual deriva la Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo, la cual según Gallardo (2018):

Sostiene que el niño se desarrolla por el juego, señala que el gozo obtenido por el niño en el juego es un gozo moral, considera que el juego desempeña en el niño el rol que el trabajo desempeña en el adulto, dice que el juego tiene su fin en sí mismo, en la afirmación del Yo, cree que la seriedad es una de las características esenciales del juego infantil y afirma que en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad (p. 46).

El juego es una actividad socializadora dado que se producen los primeros contactos con el entorno, con su contexto, las relaciones personales e intrapersonales.

El jugar desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad del niño. Tanto en el ámbito familiar como el escolar los niños emplean parte de su tiempo en jugar, de acuerdo a sus edades y preferencias, ya sea de manera individual o grupal. Al jugar individualmente se fortalece su creatividad, imaginación e independencia; y al hacerlo de manera grupal se fortalece la empatía la responsabilidad, la cooperación, el intercambio, el respetar turnos y el control de impulsos. Aunado a lo anterior, el equilibrio

afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad (Aguilera y Damián, 2010, p. 2).

Para poder entender más de este tema, tenemos que analizar que es el juego para el ser humano. Esta actividad es la que le permite crear a partir de su imaginación nuevas formas de comunicarse y de expresión, tiene cualidades de relajación y espontaneidad.

Es en los primeros años de vida que el ser humano se apropia de estas formas de adaptación. Esto a que, con base en el juego, se crean nuevas formas de concebirse tanto a él y a quien le rodea.

Conforme el tiempo avanza, los estímulos por parte del exterior se interpretan de diferente manera, es cuando se llega la adolescencia la manera de cómo se perciben los estudiantes en esta edad. Aspectos fundamentales como la libre expresión se ve limitada, debido a que el piensa que puede ser juzgado o que el juego es solo para los niños.

Los adolescentes y tanto como la escuela, piensan que el juego ya no es necesario en esta etapa para la representación de sus emociones, habilidades y destrezas. Esto puede llevar al hermetismo del estudiante para con padres de familia, docentes, pares o cualquier actor educativo.

El desarrollo de la personalidad debe retomarse a partir del juego, son distintas las ramas dentro de esta estrategia que favorece no solo la personalidad del individuo, sino grupal.

Destacamos este uso para poder construir una personalidad propia, en donde el estudiante realice acciones e interpretaciones sin pena, dado que las condiciones del juego podrán facilitar la empatía y la relación respetuosa entre todos los componentes que le rodean dentro y fuera de la escuela.

Diferentes momentos en el juego, así como sus diversas características generan satisfacción, generan intercambios de ideas, apoyos y aumentan emociones positivas al momento de las interacciones con los pares.

Podemos decir que las dinámicas de grupos son un método de enseñanza basado en actividades estructuradas, con propósito y forma variables, en las que los alumnos/as aprenden en un ambiente de alegría y diversión.

No son juegos en ese sentido estricto, pero, gracias al sentido didáctico de juego, se genera un ambiente de alegría y juego y una dinámica para grupos es que en el primero se busca como fin último la diversión y en las dinámicas para grupos se busca el aprendizaje a través del juego (Leiva, 2010, p. 3).

1.2.8 El juego en la afectividad y las emociones

El juego es un espacio abierto al autoconocimiento, un campo de aprendizaje en el que el individuo aprende de sí mismo, se reconoce y es el medio en el que todos nos podemos desarrollar de forma cognitiva y social. Por este motivo, la importancia de este cuando queremos es desarrollar la afectividad y las emociones.

El desarrollo afectivo es el proceso por el cual cada niño va conformando su mundo emocional y sentimental. Todo este bagaje emocional acompañará en todo momento el resto de desarrollo y cada acción o comportamiento del niño en su día a día, de ahí la relevancia de facilitarlos y potenciarlos en las mejores condiciones (Soler, .2016, p. 37).

Las emociones son, según Bisquerra (2003): “Una emoción es un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o una perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno” (p. 12)

Como ya se ha mencionado muchos autores conciben el juego como una actividad desarrolladora del ser humano en todas las categorías en que se desarrolla (física, social, cognitiva, etc), a través de los diferentes tipos de juegos ya sea libre, simbólico, estructurado o reglado los jugadores pueden expresar diferentes deseos, sentimientos y emociones, por ejemplo: alegría, miedo, tristeza, enojo, entre otras, ya sea por las mismas circunstancias del juego o representando algún papel o rol que amerite el uso y control de estas.

De acuerdo a esto Bisquera, citado en Milagro Damián (2014) menciona que “Por tal motivo la importancia del juego, entre otras razones, es su componente emocional pues a través de éste el niño identifica, acepta y expresa sus sentimientos agradables y desagradables, como una forma de enfrentar la realidad” (p. 127).

En este punto es indispensable que en edades tempranas del desarrollo al momento de jugar y de experimentar emociones el adulto proporcione las herramientas necesarias para poder entenderlas, aceptarlas y controlarlas, de esta forma el niño comenzará a construir estrategias de control emocional que le servirán de andamiaje para que le permitan resolver las dificultades o problemáticas que se encuentre durante su desarrollo y pueda seguir teniendo el control de sus capacidades socioafectivas.

1.3 Orientación Vocacional

La orientación vocacional es un área de la orientación educativa, su principal función es la creación, consolidación y seguimiento del proyecto de vida del estudiante, creando estrategias y dinámicas que le permitan conocerse así mismo sus potencialidades, áreas de desarrollo y carencias que tiene al realizar diferentes actividades, así como informarlo y acercarlo al mundo de las profesiones.

La orientación profesional es concebida como parte del proceso de educación de la personalidad del sujeto que lo prepara para la elección, formación y desempeño responsable de una profesión. Luisa Sanchiz (2009) citando al ministerio de Educación y Ciencias (1994) menciona que la orientación vocacional es:

Un proceso de ayuda al individuo, mediante el cual éste identifica y evalúa sus aptitudes, competencias e intereses con valor profesionalizador; se informa sobre la oferta formativa y la demanda laboral accesible para él, en la actualidad o en un futuro próximo y, en función de ambas variables, toma la decisión sobre el itinerario formativo a seguir, o en su caso modificar, con el objeto de lograr una inserción profesional y social satisfactoria. También compete a la orientación profesional, dentro del sistema educativo, formar al

alumno de Formación Profesional sobre los componentes básicos de cualquier comportamiento laboral (seguridad, relaciones laborales, etc) y llevar a cabo el asesoramiento, seguimiento y evaluación del proceso de inserción profesional (p. 178).

La definición dada por Sanchiz habla de una concepción profesionalizada de la orientación vocacional, marcando la idea de un proceso que se desarrolla a lo largo de la vida educativa del orientado y parte de su vida profesional, es decir que, no solo se debe ofrecer de un determinado momento a otro, o con fechas establecidas que marquen el principio y el fin de la acción orientadora. En cuanto a esto, Viviana González, citado en Sanchiz (2009) menciona que “la concepción de la orientación profesional como un proceso permanente no es nueva, ya Fitch en 1935 la definía como: —un proceso de asistencia individual para la selección de una ocupación, preparación para la misma, inicio y desarrollo en ella—” (p. 56).

La orientación vocacional también es una estrategia que permite fortalecer la correcta toma de decisiones de las personas en la formulación de su proyecto de vida personal y profesional. Permite explorar e identificar creencias, percepciones, emociones, pensamientos y actividades que manifiestan y realizan los estudiantes durante su formación académica, profesional, personal, familiar y espiritual.

1.3.1 Marco histórico de la orientación vocacional

Desde tiempos antiguos se han descubierto vestigios, escritos e historias en donde se entiende la figura de un guía, el cual apoya a sus pupilos a encontrar la virtud o el don que les han dado los dioses, con la finalidad de que sigan su camino y puedan servirle así a su cultura. Este guía, a lo largo del tiempo y de las diferentes culturas ha tomado diferentes nombres: oráculo, mago, sacerdote, sabio, etc. Pero siempre ha tenido un papel primordial en el desarrollo de cada cultura y gran parte de esta importancia es por la capacidad que tenían de guiar a cada persona en su destino.

Si bien en esos tiempos la mayor parte de las veces no podemos hablar de elecciones, y menos siendo de las clases bajas, podemos encontrar que las civilizaciones antiguas contaban con “orientadores” que decidían las ocupaciones a

las cuales se debían dedicar los jóvenes, normalmente eran ocupaciones heredadas, por lo cual los padres instruían a sus hijos y así sucesivamente.

El punto de esta pequeña introducción es tener en cuenta que la orientación vocacional se ha encontrado desde tiempos antiguos, en diferentes civilizaciones y con culturas totalmente ajenas, demostrando la importancia de una educación que te acerque al mundo de las profesiones y te prepare para poder afrontar de la mejor forma posible el mundo laboral. Esto no solo como un beneficio personal sino social.

Al considerar la historia más reciente y documentada que podemos encontrar del origen de la profesión de orientación vocacional tenemos que remitirnos a la obra de Frank Parsons "Choosing a vocation" (elegir una vocación), publicado en 1909. Si bien existen obras que se refieren a este tema anteriores al libro de Parsons, fue este libro el que influyo en mayor medida al desarrollo de la orientación vocacional.

A Parsons le preocupaba la apremiante necesidad que, en una sociedad industrial, tiene la juventud de encontrar puestos apropiados en el ámbito del trabajo. Cuando considero este problema, lo doto de una estructura clara, que ha predominado en el campo de la orientación vocacional. Para que una persona realice una elección correcta, necesita estar bien informada acerca de: a) las características de los diversos empleos, y b) de sus propias aptitudes y limitaciones. La tarea del orientador vocacional consiste tanto en ofrecer al alumno estos tipos de información como en ayudarlo a entenderlas y ponerlas en práctica (Tyler, 2002, p. 29).

Otros sucesos que presidieron la publicación del libro de Parsons y que han consolidado la orientación vocacional como una práctica educativa importante dentro del desarrollo de la sociedad fueron: 1910, Se realiza el primer congreso norteamericano en Orientación, único, por eso, a escala planetaria, en la ciudad de Boston; 1911, La Universidad de Harvard organiza el primer curso universitario de orientación vocacional, a cargo de Meyer Bloomfield; 1913, Se funda, en Grand

Rapids, la Asociación Nacional de Orientación Vocacional, en la que se pautan las condiciones de formación del orientador.

Al entrar en la etapa de las guerras mundiales, la necesidad de tener a las personas indicadas en puestos adecuados de trabajo, potencializa, en Estados Unidos, la orientación para el mundo de las profesiones y la orientación personal. Llegando así a 1946 cuando se promulga la ley George-Barden que autoriza el empleo de fondos federales para la orientación vocacional. Y en 1951 Se funda la Asociación Americana de Asesoramiento y Orientación Estudiantil.

1.3.2 Orientación vocacional en México

En México, la Orientación Vocacional se inicia a finales del siglo XIX, con Gabino Barreda (fundador de la Escuela Nacional Preparatoria), quien elabora escritos que podrían considerarse un antecedente formal de la orientación vocacional, la cual se practicaba en la elección de la carrera, pero de manera espontánea.

La primera referencia se encuentra en su dictamen sobre la Ley Orgánica de Institución Pública del Distrito Federal, del 2 de diciembre de 1867, en donde trata sobre la importancia que tiene el conocimiento de las diferentes ciencias a nivel preparatoria para elegir carrera.

En 1908, la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes se preocupa por la información que debe ofrecer a los estudiantes sobre las profesiones para facilitar la elección de carrera, por lo que considero importante el iniciar una serie de conferencias sobre el tema, mismas que se ofrecerían anualmente.

La Orientación Vocacional apenas empieza en este tiempo a adquirir un carácter formal debido al contenido de las conferencias y por una publicación especial del boletín de la Escuela Nacional Preparatoria (además de la publicación del boletín de la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes), con lo que se da mayor difusión a sus actividades y a la información profesiográfica, aunque sea de manera elemental.

El 30 de octubre de 1914, la Secretaría de Institución Pública y Bellas Artes preocupada por la orientación de los jóvenes da a conocer un acuerdo que anuncia lo siguiente:

Con el objeto de orientar a los alumnos que terminen su educación primaria superior, hacia las carreras prácticas, breves y lucrativas como son las comerciales e industriales, alejándolos en cuanto sea posible de las carreras literarias que al requerir estudios más prolongados conducen al aumento del proletariado profesional... ésta Secretaría ha dispuesto que se publique un folleto que contenga los planes de estudio, honorarios y requisitos de inscripción de cada una de las escuelas comerciales, de artes y oficios e industriales de la capital, así como los de las Academias de Arte Industrial para Obreros y de la Escuela de Ingenieros de Minas ubicada en Pachuca (Las Escuelas que preparan hombres útiles a la Patria y a la Familia, 1914).

En 1952, la UNAM, el Instituto Nacional de Pedagogía, el Instituto Politécnico Nacional y la Universidad Iberoamericana, organizan sus actividades de orientación. En la SEP se organizan proyectos para crear la Oficina de Orientación Vocacional en la Normal Superior, la cual funcionó hasta el año 1966. En ella se realizaron trabajos de planeación y elaboración de guías de información vocacional, así como técnicas y procedimientos propios de la orientación educativa y vocacional en las Escuelas Secundarias.

Un año después, a través de la sociedad de estudios profesionales se realiza la primera reunión local en México, para planear el carácter nacional que debe tener la orientación, en esa reunión se pone de manifiesto que es necesario clarificar la función que debe realizar la orientación en su primera etapa, organizar el Instituto Nacional de Orientación Escolar y Profesional y de Ciencia del Trabajo y preparar y formar especialistas en orientación.

Producto de lo anterior, en 1954 se realiza la primera Asamblea Nacional de Orientación Escolar y Profesional, misma que se lleva a cabo en los 3 años subsecuentes en ciudades como México, Guadalajara y Monterrey. En estas

asambleas se crea en el D.F. el Servicio de Psicopedagogía de la UNAM, el Departamento de Orientación de la Escuela Nacional Preparatoria (1958), el Departamento de Orientación y Servicios Sociales del Instituto Nacional de Protección a la Infancia, el Servicio de Orientación Escolar y Profesional de la Dirección General de Enseñanza Tecnológicas, Industriales y Comerciales.

En 1966, la SEP crea el Servicio Nacional de Orientación y Formación Vocacional (SNOV), cuya actividad era actualizar los sistemas de orientación en lo cultural, escolar y vocacional, empleando también medios de difusión masiva para comunicar mensajes vocacionales a todo el país.

Para 1969, México celebra el I Congreso Latinoamericano de Orientación y el III Congreso Mundial de Orientación, patrocinado por la UNAM y por la Asociación Internacional de Orientación Escolar y Profesional.

En 1979 se lleva a cabo la Primera Reunión Universitaria de Orientación Vocacional y como resultado surge la Asociación Mexicana de Profesionales de la Orientación Vocacional. Uno de los acuerdos principales de tal reunión es el compromiso de realizar reuniones con más frecuencia; por lo que en 1982 y 1984, se lleva a cabo el Primer y Segundo coloquio de Orientación Educativa y Vocacional respectivamente; en 1983 la reunión Nacional de Orientación Vocacional, y en 1985, El III Encuentro Nacional de Orientación Escolar (AMPO, 1979 y 1985). En 1984 se crea el Sistema Nacional de Orientación Educativa.

1.3.3 Funciones de la orientación vocacional

Los principios de prevención, desarrollo e intervención social se concretan en funciones, que a su vez sirven para delimitar tareas y planificar objetivos. Establece cuatro funciones básicas de la orientación Vocacional que retomamos de Yair Aceves y Lorena Simental (2013, p. 3).

1. Función diagnóstica. Trata la valoración y el diagnóstico de las necesidades del sujeto para posibilitar su autoconocimiento y el desarrollo de su proyecto vital.

2. Función de ayuda. Esta función engloba tareas como el asesoramiento y el consejo personal, la formación en la búsqueda y utilización de la información, la ayuda en el proceso de toma de decisiones y el apoyo en el desarrollo del proyecto vital. Algunos autores y autoras consideran que, dentro de esta función, existen tareas con entidad propia que pueden considerarse funciones en sí mismas.

3. Función de planificación, organización y coordinación de la intervención. A través de esta función se gestionan los programas educativos, con especial atención a los contextos donde se desarrollan, los agentes educativos implicados, los recursos y las actividades desarrolladas.

4. Función de evaluación e investigación de la propia acción orientadora.

1.3.4 Rol de la familia

La familia juega un rol esencial en la educación de la orientación profesional de la personalidad, especialmente, en el desarrollo de intereses y de características de la personalidad importantes en esta esfera. Las opiniones, intereses y valoraciones de los padres de familia en general, tienen una gran influencia en el desarrollo de los intereses y el sistema valorativo de los hijos.

Esta relación no es simple, ni lineal, está mediatizada entre otros factores por el grado de profundidad de las relaciones de comunicación padres e hijo y su significado emocional. La familia debe estimular en los niños el desarrollo de intereses hacia distintas esferas de la actividad. A través de las actividades recreativas, los juegos, los cuentos, las lecturas, los paseos, los comentarios acerca de películas y programas televisivos, los padres pueden contribuir a desarrollar un espectro amplio de áreas de interés, que con la ayuda de otras influencias vaya ampliándose y consolidándose.

Los padres no deben imponer, pero tampoco desatender el proceso de desarrollo de los motivos profesionales. La posición de algunos padres de “no inmiscuirse” en ese proceso es igualmente erróneo. El desarrollo de motivos profesionales, está influido por muchos factores, entre ellos, la información y

valoración que en el seno familiar el joven recibe de diferentes oficios y profesiones, aspectos que en la familia enfatiza en su sistema valorativo y su connotación afectiva, se transmiten al joven en el proceso de comunicación que se establece en el seno familiar y, a la vez, éste le da un sentido propio, que puede actuar como dinamizador de una orientación particular.

El entorno familiar es decisivo en la educación y el desarrollo de la personalidad, en sus elementos funcionales y de contenido, elementos que, integrantes de la orientación profesional de la personalidad, juegan un papel decisivo en el proceso de elección profesional. Las cualidades de personalidad y los indicadores funcionales de la regulación del comportamiento, constituyen elementos de la orientación profesional de la personalidad, donde la familia deviene un elemento decisivo de desarrollo al igual que en la esfera motivacional.

Una dinámica familiar que propicie relaciones de comunicación profunda a través de las cuales pueda ejercerse influencia sobre el niño, influencias educativas reales, un clima familiar donde se exprese riqueza de intereses y posibilidades variadas de actividades alternativas y una dinámica donde predomine un clima de libertad y estimulación al desarrollo individual, son condiciones vitales para la contribución efectiva de la familia a la educación de la orientación profesional de la personalidad.

1.4 Teoría de la toma de decisiones

Debemos tener en cuenta que nuestro proceso formativo y en la práctica profesional, el orientador dará diversas opciones para ayudar a los estudiantes, así como las posibilidades que ellos tienen para enfrentarse con la realidad fuera del contexto escolar. Esto no se debe mal interpretar, el orientador da opciones, más no toma la decisión para el estudiante, es él mismo quien elige que camino en realidad va a tomar.

La toma de decisiones es una situación que está presente en nuestras vidas desde que despertamos hasta que nos acostamos, solamente al despertar debemos elegir entre levantarnos o no, cuando nos levantamos elegimos si nos ponemos o no zapatos para caminar dentro el dormitorio y así

sucesivamente, nuestra vida está llena de elecciones, unas más difíciles que otras, con más o menos implicación, pero al final siempre estamos decidiendo (Peñaloza, 2010, p. 10).

Para ello debemos ver y analizar los elementos que caracterizan a esta teoría.

- A) Sujeto, que es el encargado de la elección de la acción a seguir, quien toma la decisión.
- B) Opciones, estas son lo que ve el sujeto, el cual puede interactuar o no, y que tienen como fin realizar al sujeto.
- C) Objetivos, los cuales son determinantes para la elección de métodos, herramientas y enfoques para llegar al fin deseado.

1.4.1 Decisiones en condiciones de certeza

En primera instancia, se habla que en la toma de decisiones las cosas o indicaciones se tiene clara y que es, hasta cierto punto, cómoda para quien haya sido inmerso en algún conflicto, problema o tratar de solucionar dicha acción. Esto viene a partir de aquello que ya se superó, es decir, aquel conflicto previo que se estudió se reconoce, se evalúa y se actúa para resolver.

Como se ha mencionado con anterioridad y para poner una acción más amplia sobre esta toma de decisión, es importante destacar que si bien, teniendo certeza, nos conduce a una rápida solución de lo que se tiene enfrente, el proceso a llegar no siempre es fácil o sencillo dado a que se debe conocer las dificultades personales, aceptarlas y modificarlas para el progreso a un bien común. Dentro de esta acción, los individuos se encuentran informados sobre no solo el problema, sino en las alternativas y en los posibles resultados sobre su decisión.

Esta toma de decisión se hará de manera sencilla y con la solución con mayor porcentaje de éxito. Se remarca, que aun estando en certeza, se pueden presentar diversos problemas conocidos, pero que si se analizan se puede tener seguridad y potencialidad exitosa.

1.4.2 Decisiones en condiciones de riesgo

La línea que sigue esta toma de decisiones es sobre las dificultades que no se tienen bajo control, es decir, en las que se tiene poca o nula información sobre las dificultades en las que se encuentran en algún momento. Ahora bien, es en estos momentos en que las opciones que se piensan no tienen un futuro sólido, ya que no se cuenta con experiencias previas.

Para el orientador educativo es necesario, para este proceso, tener las características previas del estudiante, su contexto del que proviene tanto social como educativo, las habilidades, actitudes y aptitudes de acuerdo con su nivel de desarrollo (adolescencia) con el afán de brindar y llegar a tener decisiones de forma certera.

1.4.3 Decisiones de incertidumbre

Para la toma de decisiones de riesgo, es importante destacar que en ella se presentan como información las variantes y las posibilidades que hay al resolver el problema. Esto no señalaría algún principio de dificultad para resolver el problema, esto a primera vista, pero esto no es así, al tener la información, pero no la naturaleza proveniente, es decir, el problema a resolver no se sabe cómo se pueda reaccionar a dicho acontecimiento.

Si bien, la elección vocacional hacia la escuela que se requiere tiene como características: a) individuo quien toma la decisión, b) dos o más situaciones de acción, de los cuales se tendrá que elegir una basándose en la información que se tiene de ellos.

Ahora bien, el orientador deberá tener recursos, estrategias, formas de evaluación sobre aquellas problemáticas ya conocidas, y que repiten ciertos factores y patrones en los individuos para que esto sea una reafirmación a los criterios propuestos y al estudiante.

Para la elección de escuela en este caso, media superior, el orientador deberá comprender y saber diferenciar las diversas propuestas escolares que

vengan inmersas en el concurso de selección de la Comisión Metropolitana de Instituciones Públicas de Educación Media Superior (COMIPEMS).

1.4.4 Teoría de toma de decisiones y el juego

Para poder entender la relación que se forma entre el juego y la teoría de la toma de decisiones, es importante destacar las características que sobrellevan al juego, más allá de la actividad recreativa, lúdica o del proceso motriz que en ella representa. Aun teniendo al juego como marco para la acción cognitiva, se tiene que ver que hay más allá de ello y darle un significado más permeable para los individuos.

Siguiendo esta línea, podremos mencionar lo que significa tener una toma de decisión dentro del juego, esto quiere decir, el estudiante y en ocasiones el orientador, deberán dar o realizar estrategias tanto en el plano individual como de conjunto para llegar a resolver o finalizar en la meta del juego.

Se habla de estrategias que pueden variar según el conocimiento del juego, la experiencia en él y las posibilidades en cuanto a las características presentes en los individuos. Cabe mencionar que esto va de la mano en cuanto a las dificultades que el orientador genere para poder variar las estrategias y que no sean de repetición sino de reflexión.

El juego ayuda y fomenta la toma de decisiones en el ámbito escolar, es aquel que nos permite ver con mayor claridad aquellos aspectos psicosociológicos y pedagógicos que nos puede beneficiar o limitar al momento de realizar un examen, esto quiere decir, qué estrategias podremos utilizar en situaciones de acción rápida.

1.4.5 Teoría de la toma de decisiones, la familia y las emociones

La familia es quien lleva, en primera instancia, al camino de normas, reglas y valores. Es una institución no formal de educación y es su primer intento de interacción con el resto del mundo.

Las características que forman y conforman al estudiante en sus primeras etapas de desarrollo, facilitarán o podrá ser un obstáculo para la toma de decisiones futuras. Esto no se debe mal interpretar o tomar como juicio de valor, sino que las acciones de represión o libertad extrema, podrá sentirse como no reflexión a las actividades diarias que pueden perjudicar o favorecer al individuo.

En cuanto se va desarrollando, el individuo tendrá que generar su propio sentido crítico y reflexivo, en cuanto a la familia, el apoyo sobre esto debe ser constante y alejarse de prejuicios a la toma de decisiones, en una familia ideal, las decisiones provenientes por hijos deben verse como algo natural, así como consejos y ayuda si esto lo requiere.

En ciertos momentos y situaciones, la familia puede interrumpir el ciclo, esto debido a aquellas dificultades resultantes de cada etapa, cuando esto sucede, el individuo de este proceso se ve ya apresurado a las nuevas tomas de decisiones, y si no se ha creado esa resiliencia generará conflictos en un futuro próximos a corto o mediano plazo.

Escribiendo del rol de la familia y del desarrollo de los adolescentes en la toma de decisiones, tenemos que escribir de las emociones y el papel que juegan al momento de determinar algo en nuestra vida, Bisquerra (2009) menciona:

Las emociones juegan un papel importante en la toma de decisiones. Cuando la información es incompleta para tomar decisiones, entonces las emociones pueden tener un papel decisivo. Esto es así principalmente ante un peligro real e inminente, donde la rapidez en la toma de decisiones puede ser esencial para asegurar la supervivencia. En estos casos se toman decisiones automáticas a una velocidad vertiginosa antes de que la información haya podido ser procesada por la corteza cerebral (p.71).

Las decisiones deben ser tomadas con la información y el análisis necesario que permita la resolución adecuada a cada dilema que se presente, entendiendo todo lo que puede alterar las decisiones se puede dar una mejor orientación vocacional.

CAPÍTULO II: DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO

En este capítulo presentamos los resultados de los instrumentos diagnóstico que fueron aplicados en la Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”. Los cinco instrumentos que, a continuación, presentamos son: 1. Instrumento diagnóstico de estudiantes; 2. Instrumento diagnóstico de padres de familia; 3. Análisis de instrumento diagnóstico “mi biografía”; 4. Análisis del instrumento test vocacional; 5. Análisis del instrumento Proyecto de Vida. Con los cuales obtuvimos la información que, en conjunto con el trabajo de campo y los juegos realizados, generamos el diagnóstico pedagógico individualizado y la detección de necesidades.

2.1 Diagnóstico pedagógico

El diagnóstico pedagógico es aquella herramienta indispensable para el quehacer del orientador educativo que nos permite conocer y reconocer el contexto social e institucional de un grupo y sus individuos y saber cómo esto influye en el comportamiento de los estudiantes.

En nuestra sociedad actual, en donde los procesos están al servicio de la economía globalizada, es necesario el modificar las acciones escolares, tomando en cuenta la gestión de calidad en el servicio que se brinda. Se debe entender que la gestión de calidad en una institución incluye a todas las partes implicadas en el proceso educativo, pues de poco sirve permanecer dentro de los procesos institucionales si no se implementan y se ejecutan medidas tendientes a la prestación de un servicio integral de calidad en toda la organización escolar (Arriaga, 2015, p. 3).

El diagnóstico pedagógico nos permite destacar las dificultades que los estudiantes pueden presentar en su desarrollo educativo y profesional, así como las formas, procesos e ideologías individuales presentes en los estudiantes que contribuyen a su proyecto de vida. En este sentido comenzamos por rescatar lo dicho por Arriaga como se citó en Ricardo Mari Molla, (2001), en donde considera el diagnóstico educativo como:

un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica y cuyo objeto lo constituye la totalidad de los sujetos (individuos o grupos) o

entidades (instituciones, organizaciones, programas, contextos familiares, socio-ambiental, etc) considerados desde su complejidad y abarcando la globalidad de su situación, e incluye necesariamente en su proceso metodológico una intervención educativa de tipo perfectiva.

Esta conceptualización nos acerca a los estudiantes y a su proceso de enseñanza-aprendizaje y crea el paradigma de la investigación que surge del diagnóstico y crea la propuesta sobre el estudio del individuo que es influenciado desde su entorno, su contexto, sus relaciones interpersonales y el cómo se desenvuelve en situaciones educativas.

El fin del diagnóstico educativo no es atender las deficiencias de los sujetos y su recuperación, sino una consideración nueva que podemos llamar pedagógica: proponer sugerencias e intervenciones perfectivas, bien sobre situaciones deficitarias para su corrección o recuperación, o sobre situaciones no deficitarias para su potenciación, desarrollo o prevención (Castillo y Cabrerizo, 2005, citado por Arriaga, 2015, p.67).

Para el diagnóstico educativo se debe tener claro los diferentes momentos, que se pueden ver como componentes. Es aquí en donde podremos asegurar la veracidad de la información y ver de manera clara y concisa aquello que nos podrá facilitar las futuras intervenciones.

Se trata, pues, de un proceso temporal de acciones sucesivas, estructuradas e interrelacionadas, que, mediante la aplicación de técnicas relevantes, permite el conocimiento, desde una consideración global y contextualizada, de un sujeto que aprende, y cuyo objetivo final es sugerir pautas perfectivas que impliquen la adecuación del proceso enseñanza-aprendizaje (Arriaga, 2015, p. 68).

2.2 Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”

Para esta propuesta pedagógica el diagnóstico fue realizado en la Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”, un proyecto de intervención educativa para acompañar a jóvenes de tercer grado de secundaria aspirantes a educación media

superior, contando con cinco instrumentos diagnóstico que nos permitieron detectar las necesidades educativas a las que se enfrentan los estudiantes.

La Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”, con un enfoque popular y rebelde optó por apropiarse de las inmediaciones del Parque Morelos en la Colonia Hidalgo, Alcaldía Tlalpan, Ciudad de México. En una zona de clase baja, pero que cuenta con todos los servicios públicos y con conectividad a varias zonas, vialidades y carreteras del sur de la ciudad. Ahora bien, de manera externa a la Escuela Autónoma se nos presenta una colonia con índices de inseguridad elevados.

Debido a las características de un parque como cualquier otro, en un principio se trabajó con las bancas y mesas de concreto con las que ya contaba el parque. Se adaptaban algunos lugares para las prácticas educativas utilizando el material que los facilitadores podíamos conseguir o que los padres nos donaban. Posteriormente nos trasladamos hacia un espacio que se utiliza entre semana como servicio de internet gratuito.

La población estudiantil proviene de diferentes centros educativos de la zona, de manera personal y de interacción son similares, no se nota un cambio drástico de socialización y comprensión de temas, así como de relación con docentes y orientadores vocacionales.

Los estudiantes se encuentran en tercero de secundaria, así como en la elección de escuela Media Superior. Ellos se muestran interesados en cuanto al examen y a su futuro laboral y educativo. Es por ello por lo que se adaptan necesidades, gustos y desarrollo social y educativo dentro de las planeaciones. Se brinda Orientación personalizada al momento que ellos van descubriendo dificultades.

Esto lo llevamos a cabo teniendo en cuenta las obligaciones que tenemos hacia el plan de trabajo instaurado en la Escuela Autónoma, en la cual trabajamos con diferentes guías enfocadas al examen de selección de alguna institución de nivel medio superior. Dentro del curso se deben trabajar las 9 asignaturas que conforman el examen y que han llevado en secundaria, más actividades, pláticas,

exposiciones, etc., de temas diversos como: resiliencia, duelo, sexualidad, entre otros, que configuran pilares importantes del curso y son obligatorios.

El curso abarcó un periodo del 05 de febrero de 2022 al 04 de junio de 2022, solo los días sábado de 10:00 a 14:00, teniendo a nuestra disposición 16 sesiones de 4 horas cada una para trabajar todos los aspectos referidos al curso y a nuestra propuesta pedagógica. Por lo cual decidimos destinar 8 sesiones de 2 horas a trabajar el diagnóstico de nuestra propuesta.

En la primera sesión se habló con los estudiantes acerca de nuestra propuesta y sobre qué íbamos a trabajar en ella, con el apoyo de los jóvenes se les envió vía WhatsApp los primeros instrumentos diagnósticos, el primero, instrumento diagnóstico de estudiantes, el segundo, instrumento diagnóstico de padres o tutores, ambos enfocados en conocer aspectos personales y de la vida cotidiana del estudiante.

Por el tema de cuidar el medio ambiente y utilizar de forma óptima las redes sociales todos los instrumentos diagnósticos fueron digitalizados en la plataforma de Google documents y enviados vía WhatsApp. Contestados los instrumentos para padres y estudiantes, la segunda ronda de instrumentos se centró más en el ámbito personal del estudiante, comenzando con el instrumento “mi biografía”, para conocer cómo se perciben así mismos en diferentes contextos; El siguiente fue el instrumento “test vocacional”, para conocer sus intereses, capacidades, actitudes y aptitudes; por último, el “proyecto de vida” para saber cuáles son sus metas y objetivos”

Todos los instrumentos fueron organizados y graficados después de que fueron entregados, al principio cada instrumento se analizó de forma individual, se obtuvieron los porcentajes y se detectaron necesidades de cada uno, al tener el análisis de todos por separado detectamos problemáticas en común que se tenían y cuáles eran las áreas más importantes en que nos tendríamos que centrar con cada estudiante.

El informe de resultados se dividió en dos partes, la primera fue la entrega de los resultados de su test vocacional y parte del diagnóstico de estudiantes, en el cual se les proporcionó información de los diferentes tipos de bachillerato a los que podían ingresar de acuerdo a su perfil, información de carreras y ofertas educativas alternas. La segunda, con todos los instrumentos ya analizados se realizó una plática individualizada con los estudiantes en donde nosotros mostrábamos el informe individual y teníamos una devolución de información por parte de los estudiantes donde comentaban los resultados, si eran lo que esperaban, si están de acuerdo o no y en la cual también analizaban sus diferentes opciones educativas y laborales.

Esta propuesta pedagógica fue realizada con el informe final grupal, en el cual se observaron las dificultades y necesidades que se presentaban con mayor frecuencia, cuáles eran sus posibles causas y cómo podíamos apoyar a los estudiantes a sortearlas para poder continuar con sus estudios de manera exitosa y enfocada hacia su proyecto de vida. Los resultados, el análisis de los instrumentos diagnóstico, la detección de necesidades y las conclusiones a las que estas nos llevaron los presentamos a continuación, los instrumentos utilizados para realizar el diagnóstico se encuentran en el apartado anexos.

2.3 Instrumento diagnóstico de estudiantes

El instrumento de evaluación diagnóstica para estudiantes tiene como propósito servir de guía para el análisis individualizado de cada estudiante y de esta manera asesorarlos en la toma de decisiones con base en el perfil personal y académico. La importancia del instrumento es la obtención de información que permita detectar necesidades de los estudiantes y de este modo intervenir a través de diversas estrategias educativas.

Instrucciones: Por favor resuelve el siguiente cuestionario con la mayor honestidad y sinceridad posible, la información que proporciones se manejará de forma confidencial, para fines académicos y de investigación educativa.

Este instrumento fue realizado a 11 estudiantes de la Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”.

I. Datos Generales

1. Nombre Completo Comenzando por Apellidos

2. Edad

13 años	9 %
14 años	54.6%
15 años	36.4%
16 años	0%

3. Sexo

Femenino	45.5%
Masculino	54.5%

4. ¿Cuánto dinero tienes para gastar al día?

Menos de \$10	9%
De \$10 a \$20	36.4%
De \$20 a \$30	18.2%
De \$30 a \$40	18.2%
\$50 o más	18.2%

II. Aspectos Sociales, Culturales y Familiares

1. ¿Consideras que cuentas con alguien en quien confiar, para platicar y consultar cosas que te preocupan? Si contestas que si, por favor indica que parentesco tiene contigo (si es amigo, familiar, maestro, orientador, etc) y pon su edad aproximada.

Si	100%	Familiares	63.7%
No	0%	Amigos	36.4%

2. ¿Con qué frecuencia, en el último año acudiste a los lugares que a continuación se mencionan? Selecciona con la opción más cercana a tu respuesta

Lugares	Nunca	1 o 2 veces	3 o 4 veces	Más de 4 veces
Visite museos o exposiciones.	54.5%	45.5%	0%	0%
Asistí a la ópera, obras teatro, ballet o conciertos de música clásica.	91%	9%	0%	0%
Asistí a conciertos de música popular	81.9%	18.1%	0%	0%
Asistí al cine	9%	45.5%	36.5%	9%
Asistí a eventos deportivos	63.8%	18.1%	18.1%	0%
Colabore organizados eventos de mi escuela	63.8%	27.2%	9%	0%
Asistí a fiestas o reuniones con amigos de la escuela	27.2%	66.6%	27.2%	9%
Asistí a eventos o reuniones con amigos que no son compañeros de la escuela	45.7%	18.1%	27.2%	9%
Visite zonas arqueológicas.	63.8%	36.2%	0%	0%

3. ¿Cuál es tu principal actividad fuera de la escuela?

Quedarse en casa a ver TV, jugar videojuegos o estar en internet.	36.4%
Salir a pasear con amigos, sin destino ni actividad específicos.	27.3%
Ayudar en las labores del hogar	36.4%
Trabajo de medio tiempo	0%

4. ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV?

Caricaturas	9.1%
Series	72.7%
Telenovelas	9.1%
Programas de Concursos	9.1%

5. ¿Te gustaría seguir estudiando?

Si	100%
No	0%

6. ¿Qué inconvenientes tendrías para seguir estudiando?

Problemas económicos	18.1%
Situación familiar desfavorable	27.2%
Falta de entusiasmo y motivación	45.5%
Confusión vocacional	9%
Otra...	0%

7. ¿Qué te gustaría hacer al salir de la secundaria?

Trabajar	0%
Estudiar el bachillerato y trabajar	36.4%
Estudiar una carrera técnica y trabajar	9.1%
Terminar el bachillerato y estudiar una carrera universitaria	54.5%

8. ¿Qué es lo que te gustaría para ti en el futuro?

Ganar dinero, obtener cosas materiales, tener prestigio y fama, sin importar los medios	9.1%
En cuanto a lo material todo lo necesario, ser feliz, estar tranquilo y satisfecho, rodeado de personas que me quieran.	63.6%
Estudiar una carrera y trabajar en lo que me gusta	27.3%

9. ¿Con quién vives?

Mamá o Papá y hermanos	27.3%
Papás y hermanos	18.2%
Sin hermanos, Con mamá o papá	9%
Abuelos, tías, primos, papás y hermanos	36.4%
Otra...	9.1%

10. ¿Quién toma las decisiones importantes en tu casa?

Mamá y Papá juntos	27.3%
Mamá o Papá	54.5%
Tu o tus Hermanos	0%
Todos Juntos	0%
Otro Familiar	18.2%

11. ¿Con qué frecuencia tus padres o los adultos con los que vives hacen las siguientes actividades o situaciones?

Actividad	Nunca	Pocas veces	Siempre
Comentan tu desarrollo personal y escolar	18.1%	45.5%	36.4%
Apoyan y revisan tus tareas escolares	18.1%	54.6%	27.3%
Te felicitan y premian cuando tienes un logro	18.1%	36.4%	45.5%
Respetan y escuchan tus opiniones, sobre lo que te ocurre	36.4%	18.1%	45.5%
Te exigen mucho en general (Escuela, casa, etc)	18.1%	54.6%	27.3%
Te apoyan cuando tienes algún problema	18.1%	27.3%	54.6%
Asisten a los eventos en los que participas	9%	45.5%	45.5%

Colabora en organizar eventos que tengan que ver contigo	36.4%	36.4%	27.3%
Asisten a reuniones de la escuela, para tratar asuntos relacionados contigo	45.5%	54.6%	0%
Tienes confianza para platicar con ellos	18.1%	36.4%	45.5%
Se reúne la familia o parte de ella para comer	9%	54.6%	36.4%
Se reúne la familia o parte de ella para ver TV	9%	72.8%	18.2%
Se reúne la familia o parte de ella para platicar	9%	63.7%	27.3%
Se reúne la familia o parte de ella para leer	72.8%	27.2%	0%
Se reúne la familia o parte de ella para festejar eventos	9%	45.5%	45.5%
Se reúne la familia o parte de ella para jugar	36.4%	36.4%	27.2%
Se reúne la familia o parte de ella para ir a la iglesia	63.7%	27.3%	9%
Se reúne la familia o parte de ella solo los fines de semana	36.4%	36.4%	18.2%

12. Marca las actitudes que presenten tus Padres o Tutores

Actividad	Mamá	Papá	Tutor
Trabajador	82%	9%	9%
Inestable	18.1%	63.7%	18.2%
Paciente	45.5%	54.5%	0%
Enojón	54.5%	45.5%	0%
Inteligente	45.5%	36.4%	18.1%
Terco/a	36.4%	54.5%	18.1%
Responsable	82%	9%	9%
Culto/a	45.5%	45.5%	9%
Se preocupa de más	91%	0%	9%
Alegre	54.5%	45.5%	0%
Anticuado	45.5%	36.4%	18.1%
Impaciente	54.5%	45.5%	0%
Sociable	45.5%	36.4%	18.1%
Cariñoso	54.5%	45.5%	0%
Comprensivo	72.7%	27.3%	0%
Distraído	45.5%	45.5%	9%
Vicioso	45.5%	27.3%	27.2%
Serio	27.3%	54.6%	18.1%
Celoso	36.4%	54.6%	9%
Sensible	54.6%	36.4%	9%
Mandón	36.4%	45.5%	18.1%
Flojo	18.1%	54.6%	27.3%
Triste	81.9%	18.1%	0%
Honesto/a	72.8%	9%	18.2%
Egoísta	45.5%	18.1%	36.4%

III. Aspectos Psicológicos

1. Señala las cualidades y defectos que tienes.

Cada uno de estos aspectos obtuvo su porcentaje del total de estudiantes, es decir cada uno es tabulado con el 100%.

Alegre	63.6%
Responsable	63.6%
Sincero	54.5%
Optimista	45.5%
Inteligente	54.5%
Ordenado/a	45.5%
Amigable	81.8%
Pesimista	27.3%
Tonto/a	27.3%
Mentiroso/a	9%
Conflictivo/a	18.2%
Tímido/a	54.5%
Flojo/a	54.5%
Desordenado/a	36.4%
Descuidado/a	63.6%

2. Si un amigo te pide un favor que es muy importante para él, tú lo puedes hacer, pero no lo quieres hacer, terminas haciendo.

Para esta pregunta a cada rasgo se tomó como máximo el 100% de los estudiantes.

El favor del amigo, no quería hacerlo, pero tampoco quería que se enojara conmigo	36.4%
Le explico por qué no lo quiero hacer y no lo hago.	18.2%
Le explico por qué no lo quiero hacer, pero me convence y lo hago.	27.3%
No hago nada, me alejo un poco hasta que el solo lo resuelva.	18.2%

3. Si tienes algo muy importante que hacer y además solo llevas la mitad, que haces.....

Lo termino, no importa sino como, no duermo, pero lo termino a como dé lugar, aunque después me haga daño estresarme tanto.	36.4%
---	-------

Hago una estrategia de trabajo, me organizo y termino, trabajo velozmente pero no me estreso más de lo necesario	45.6%
El estrés no es para mí, veo la tele un rato y lo intento hacer, sino puedo ni modo lo entrego a la mitad o como lo tenga.	9%
Bajo presión funciono mejor, me distraigo un rato, dejo lo que tengo que hacer al último momento, lo hago mal, me descuido, pero lo entrego.	9%

4. Si en tus actividades hay un compañero que es diferente a todos, nadie le habla y lo maltratan, pero a ti te cae bien, que haces....

Lo maltrato también, prefiero estar bien con todo el grupo que solo con el	9%
No lo maltrato porque lo respeto, pero tampoco le hablo, me quitaría popularidad	27.3%
Le hablo e incluso lo defiendo a veces, si los demás son mis amigos no me dejarán de hablar por eso.	63.7%

5. Si estás muy enojado/a o triste, por algo que pasó con alguien muy importante para ti que haces....

Me aparto, en esos momentos no quisiera estar vivo/a	0%
Me aparto un momento, me tranquilizo y vuelvo con esa persona para tratar de aclarar lo que paso	63.6%
Prefiero golpear la pared, gritar y decirle a esa persona lo mal que me hizo sentir	9.1%
No le vuelvo a hablar.	27.3%

IV. Aspectos Educativos y Escolares

1. ¿En qué materia consideras que tienes mayores problemas de aprendizaje?

Marca solo 2 o 3

Cada uno de estos aspectos obtuvo su porcentaje del total de estudiantes, es decir cada uno es tabulado con el 100%.

Lengua Materna	0%
Matemáticas	72.7%
Ciencias y Tecnología	36.4%
Historia	18.2%
Inglés	54.5%

Formación Cívica y Ética	0%
Otra...	9.1%

2. Del 1 al 10 siendo el 10 el más alto, ¿Cómo calificas tu aprendizaje?

1	0%
2	0%
3	0%
4	9.1%
5	9.1%
6	0%
7	18.2%
8	27.3%
9	18.2%
10	18.2%

3. ¿Tus maestros, prefectos y orientadores, dicen que tienes problemas de disciplina?

Si	91.1%
No	9%

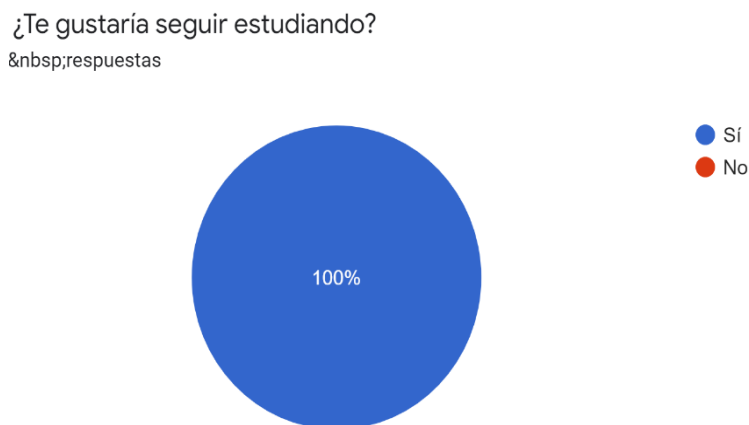
2.3.1 Resultados de instrumento diagnóstico de Estudiantes

La aplicación de instrumentos para estudiantes nos hace conocer, en un sentido específico, las necesidades, dificultades o problemáticas de la vida escolar y social del estudiante en cuanto a su formación académica. Es importante destacar el rol que juega todo aquel actor educativo y social (familia, compañeros, docentes, etc.) para que el estudiante tenga motivación para seguir con sus estudios.

El procedimiento para la aplicación de este instrumento dentro del curso-taller Escuela Autónoma “Red Paulo Freire” fue digitalizar el instrumento en la plataforma de Google formularios y compartir la liga de dicho formulario a través de WhatsApp en el grupo que compartimos con los estudiantes, con la instrucción que debía ser respondido por cada uno de ellos y de la forma más honesta posible.

Para el análisis de este instrumento lo dividimos en cuatros aspectos fundamentales para el diagnóstico individualizado, el aspecto personal, familiar y escolar de los estudiantes que conforman la tribu “Calladitos Team” del curso-taller donde se realiza esta práctica.

Para comenzar con el análisis general del aspecto personal, en el cual se integran preguntas referentes a las expectativas, planes y metas que tienen los estudiantes a cerca de su desarrollo educativo. Con lo anterior las primeras gráficas que queremos analizar son las que se refieren a lo que les gustaría hacer al salir de la secundaria.

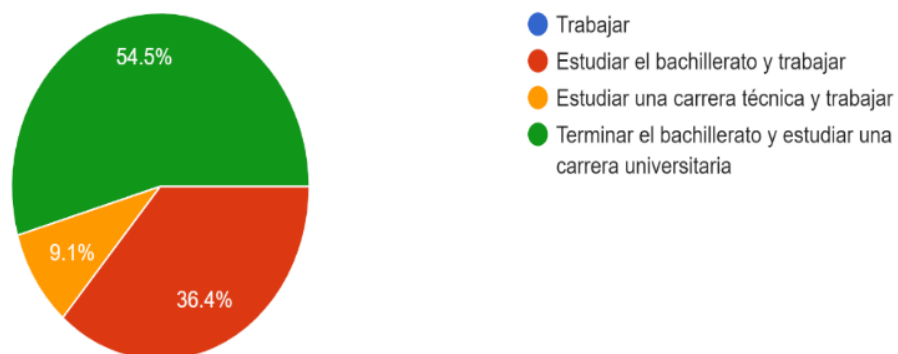


Con esta grafica podemos darnos cuenta que el 100% de los estudiantes del grupo quieren continuar sus estudios al concluir su educación básica, terminando la secundaria en cualquiera de las modalidades que se ofrecen en México.

Teniendo en cuenta que todos quieren continuar con sus estudios, es necesario identificar las necesidades educativas, familiares y personales que tiene cada estudiante, así como sus intereses, gustos y planes que tiene para elegir una institución educativa que más se adecua a estas necesidades.

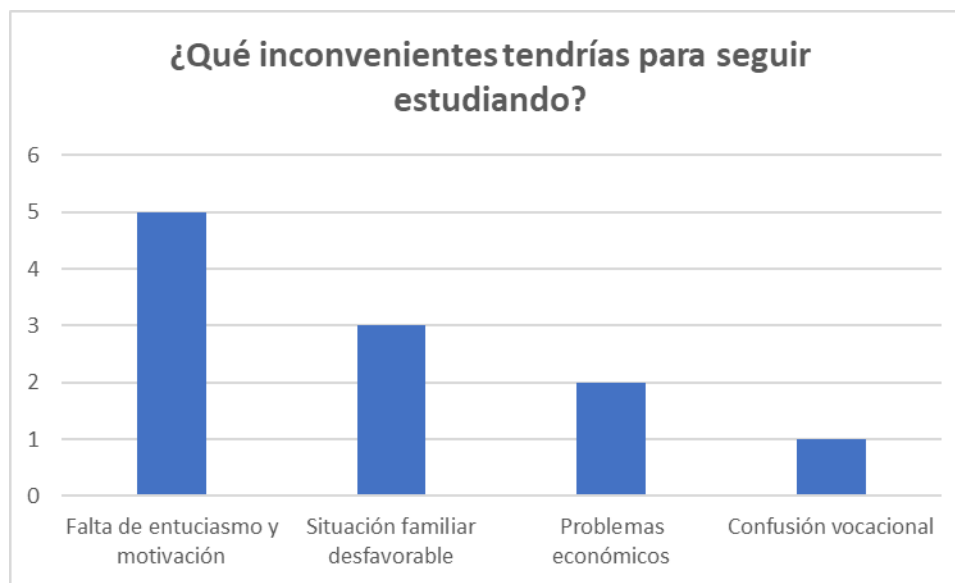
Continuando con las necesidades de cada estudiante, la siguiente grafica muestra que es lo que les gustaría hacer a cada uno al terminar sus estudios, en donde se muestra que, aunque todos quieren seguir estudiando, las decisiones que deben tomar son diferentes.

¿Qué te gustaría hacer al salir de la secundaria?
 respuestas



El 54.5% de los estudiantes del grupo quieren terminar el bachillerato y continuar sus estudios con una carrera universitaria; el 36.4%, quiere estudiar el bachillerato y comenzar a trabajar; el 9.1%, pretende estudiar una carrera técnica e incorporarse al mundo laboral. Estos datos nos sirven para identificar cuáles son los planes de cada estudiante en cuanto a su proceso educativo, y así proporcionarles alternativas adecuadas que puedan contribuir a su desarrollo y disipar las dudas que tienen al respecto de las instituciones a nivel medio superior.

Con esto también debemos analizar cuáles son los obstáculos que se le pueden presentar a cada uno para continuar con sus estudios o que obligan a cambiar las expectativas o planes educativos que ya tenían. En la siguiente grafica se muestra lo que los estudiantes creen es su mayor inconveniente para seguir estudiando.



La grafica muestra cuatro factores que podrían interferir de forma negativa en el proceso educativo de los estudiantes, siendo la falta de motivación el inconveniente que pueden presentar la mayoría del grupo, seguida por dos factores externos al estudiante como lo es una situación familiar desfavorable y los problemas económicos, que en estos tiempos se han agravado en México.

Con los resultados de estas gráficas entendemos la necesidad de un diagnóstico individualizado que guie a los estudiantes en su desarrollo educativo de acuerdo a sus intereses, gustos y planes, pero que tenga en cuenta las problemáticas y obstáculos que tiene cada uno.

Para finalizar con el aspecto personal del instrumento de estudiantes quisimos analizar la siguiente gráfica, en donde se pregunta que es lo que les gustaría en un futuro, obteniendo como resultado que un porcentaje alto de estudiantes quieren estar en equilibrio en aspectos sociales, económicos, familiares y personales.

¿Qué es lo que te gustaría para ti en el futuro?

 respuestas

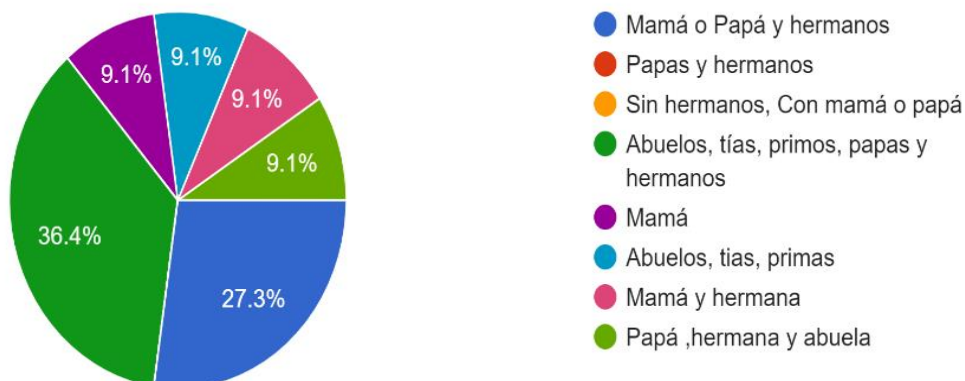


El análisis de como perciben los adolescentes su vida en familia es un aspecto en el cual podemos encontrar el núcleo de los problemas escolares, educativos y de motivación que se mencionan en algunas gráficas anteriores. La vida familiar beneficia o perjudica directamente en el desarrollo integral.

La primera pregunta es ¿Con quién vives? Esto para conocer la composición familiar de cada estudiante y cuál puede ser su rol dentro de su convivencia diaria. Los resultados fueron 36.4% de los estudiantes vive con una familia extendida; 27.3%, vive con padres separados; el 9.1% vive con un tutor que no es papá ni mamá.

¿Con quién vives?

 respuestas



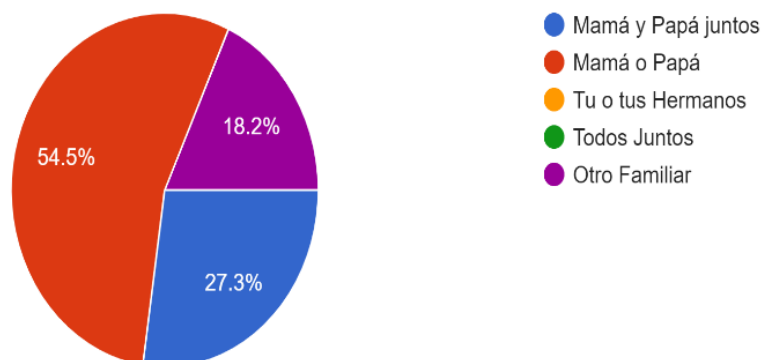
Con lo anterior, podemos observar que la mayoría de los estudiantes vive, por lo menos, con uno de sus padres y con una familia que puede estar al tanto de

sus necesidades y problemas, personales, educativos o profesionales, para agregar a este tema, al comienzo del curso, se les pregunto quien los había llevado y la gran mayoría respondió que fue su madre, padre o ambos, con los que inferimos que sus tutores están al tanto de sus necesidades escolares.

Lo que nos da pie a la siguiente grafica que representa, según los estudiantes, quien toma las decisiones importantes en casa o dentro de su entorno familiar, con resultados muy similares a la gráfica anterior, siendo mamá y papá quienes toman decisiones relevantes en casa. Esto es importante en nuestro análisis para comprender quien tiene mayor influencia dentro del desarrollo integral de los estudiantes.

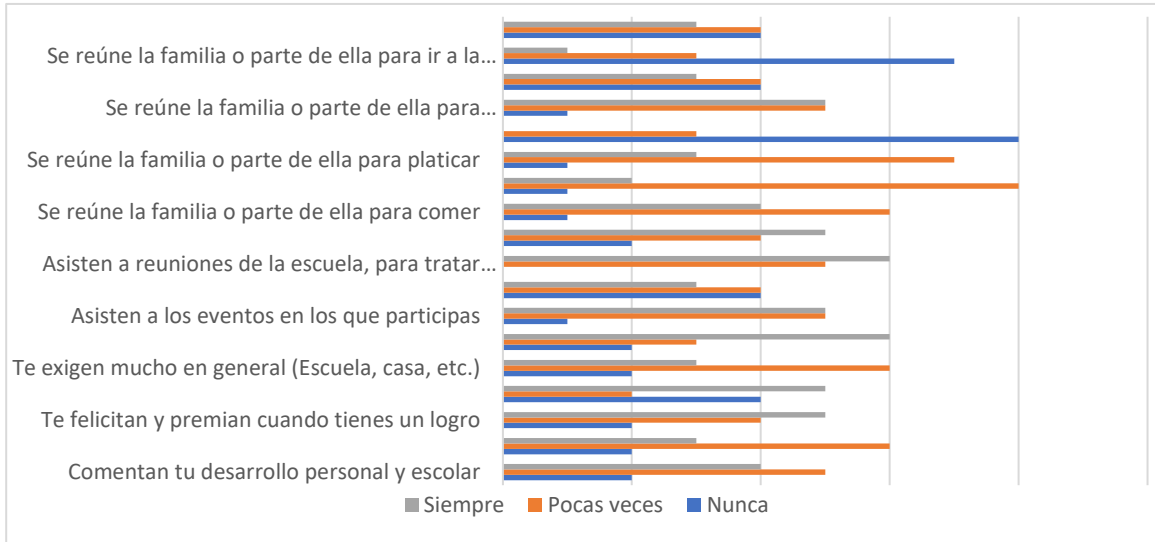
¿Quién toma las decisiones importantes en tu casa?

1 respuestas



Por último, debemos conocer cuáles son las actividades familiares que mayormente realizan para convivir entre ellos y el apoyo que percibe el estudiante que recibe por parte de su familia dentro de su desarrollo educativo. Como podemos observar en la siguiente gráfica, en el tema educativo la mayoría de los estudiantes perciben un buen apoyo por parte de su familia, comentando su desarrollo y apoyándolos en sus problemas personales y escolares.

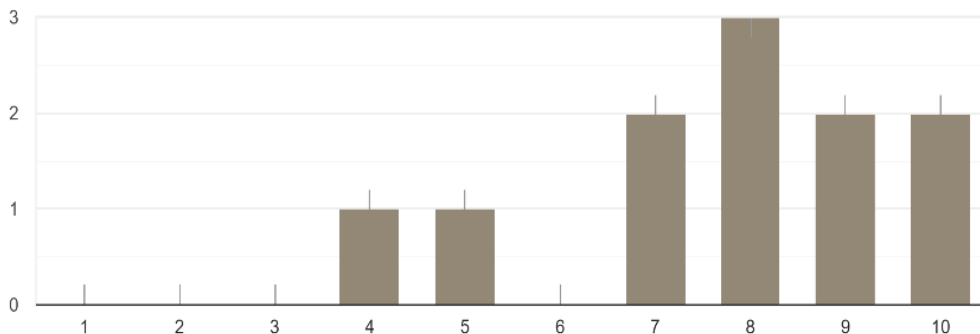
Mientras que la gran mayoría de las actividades que hace para convivir como familia son actividades cotidianas como sentarse a cenar, ver televisión o platicar un momento.



En el aspecto educativo queremos conocer como califican su aprendizaje y cuáles son las materias que tienen mayor complicación, obteniendo los resultados mostrados en las gráficas.

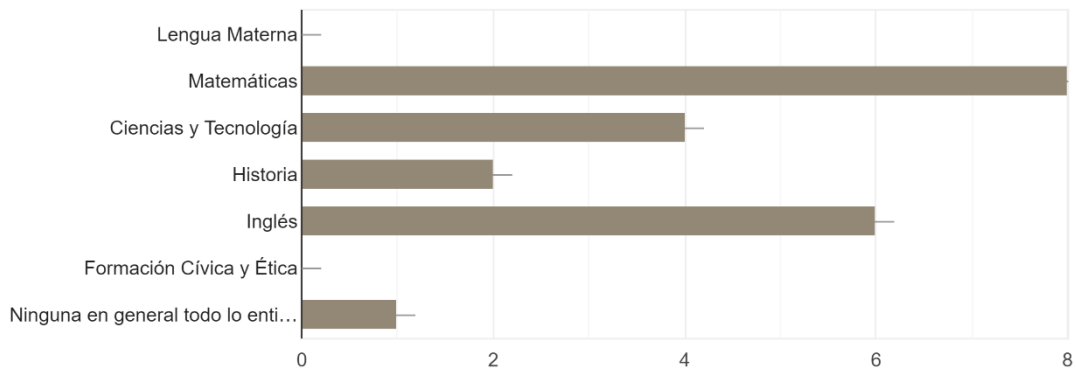
Esta grafica muestra como consideran que es su aprendizaje, en donde la mayoría considera que su aprendizaje es regular calificándose con 7 u 8, siendo esta última calificación la más repetida del instrumento, mientras que los estudiantes en los que, en este aspecto, debemos poner más atención son 2, los cuales calificaron con 4 y 5 su aprendizaje.

Del 1 al 10 siendo el 10 el más alto, ¿Cómo calificas tu aprendizaje?
 respuestas



Mientras que en las materias que el mayor índice de estudiantes considera tienen problemas es matemáticas en primer lugar, continuado por inglés y ciencias y tecnología, materias en las que tendremos que generar diversas estrategias educativas y adaptar los contenidos para proporcionárselos de mejor manera a los estudiantes del curso para que tengan mayor oportunidad de ingresar al bachillerato de su elección.

1. ¿En qué materia consideras que tienes mayores problemas de aprendizaje? Marca solo 2 o 3
11 respuestas



2.4 Instrumento diagnóstico de padres de familia

El instrumento diagnóstico para padres de familia o tutores tiene como propósito conocer características del entorno familiar de los estudiantes, debido a que estas pueden influir en la conducta y en el desempeño escolar de éstos. La importancia del instrumento es la obtención de información que permita detectar necesidades de los estudiantes y de este modo intervenir a través de diversas estrategias educativas.

Instrucciones: Padres de familia o tutores, por favor resuelva el siguiente cuestionario con la mayor honestidad y sinceridad posible, la Información que proporcione se manejará de forma confidencial, para fines académicos y de investigación educativa.

Este instrumento fue realizado a padres de familia de 10 estudiantes de la Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”

I. Datos Generales

1. Nombre Completo del Alumno (comenzando por apellidos)
2. Nombre Completo del Padre o Tutor
3. Estado Civil del Padre

Soltero	50%
Casado	50%
Divorciado	0%
Unión Libre	0%
Separado	0%
Viudo	0%

4. Estado Civil de la Madre

Soltero	20%
Casado	30%
Divorciado	10%
Unión Libre	30%
Separado	0%
Viudo	10%

5. Escolaridad de la Madre

Primaria	0%
Secundaria	20%
Bachillerato	70%
Carrera Técnica	0%
Licenciatura	10%

6. Escolaridad del Padre

Primaria	20%
Secundaria	10%
Bachillerato	60%
Carrera Técnica	10%
Licenciatura	0%

7. ¿Cuál es el ingreso Mensual aproximado de la familia?

Ingreso	Porcentaje
Menos de \$2,999	40%
De \$3,000 a \$5,999	20%
De \$6,000 a \$8,999	20%
\$9,000 o más	20%

8. Marque la ocupación actual del padre del alumno.

No trabaja actualmente	20%
Jubilado o pensionado	0%
Labores del hogar	0%
Labores relacionadas con la construcción	20%
Obrero	10%
Comerciante o vendedor	20%
Labores de servicio personal (chofer, trabajador domestico (a), taxista, jardinero, velador)	10%
Trabajador por oficios por su cuenta	0%
Directivo/a, funcionario/a, Empleado/a del gobierno	10%
Empleado como profesional	10%
Empleado como técnico (Capturista, laboratorista, secretaria)	0%
Ejercicio de su profesión por su cuenta	0%

9. Marque la ocupación actual de la Madre del alumno.

No trabaja actualmente	10%
Jubilado o pensionado	0%
Labores del hogar	40%
Labores relacionadas con la construcción	0%
Obrero	10%
Comerciante o vendedor	10%
Labores de servicio personal (chofer, trabajador domestico (a), taxista, jardinero, velador)	30%
Trabajador por oficios por su cuenta	0%
Directivo/a, funcionario/a, Empleado/a del gobierno	0%
Empleado como profesional	0%

Empleado como técnico (Capturista, laboratorista, secretaria)	0%
Ejercicio de su profesión por su cuenta	0%

II. Datos familiares y ambiente familiar

1. Número de hijos (contando al alumno)

1	10%
2	60%
3	0%
4	20%
Más de 4	10%

2. Edades de los hijos

De 0 a 5 años	0%
De 6 a 15 años	50%
De 16 a 25 años	50%

3. Número de habitantes en casa

1	0%
2	10%
3	0%
4	60%
5	10%
6	20%

4. Marque las actividades que realiza, para convivir con su familia, dentro y fuera de casa.

Jugar juegos de mesa	10%
La limpieza de la casa juntos	80%

Apoyar en la realización de tareas escolares	30%
Conversar sobre temas de interés para todos	40%
Ir al parque a jugar/Organizar días de campo	30%
Hacer juntos las compras de la despensa	50%
Visitar museos (Por tareas escolares, por gusto)	10%
Ir al cine	20%
Asistir al teatro	0%
Visitar familiares dentro y fuera de la ciudad	50%

5. ¿Cómo considera que es la comunicación entre usted y sus hijos?

La verdad casi no hablamos, no me cuenta sus cosas	10%
Existe una buena comunicación	80%
La verdad cuando hablamos me desespero mucho y terminamos discutiendo	10%

6. ¿Qué es lo correcto? A un hijo hay que darle...

Todo lo que pide, aunque no lo necesite	0%
Todo lo que necesita, aunque no lo pida.	100%

7. ¿Qué le gustaría que hiciera su hijo/a al terminar la secundaria?

Terminar el bachillerato y que haga una carrera universitaria	70%
Terminan el bachillerato y trabajar, la verdad no hay recursos suficientes para que siga estudiando	10%
Estudiar una carrera técnica o una carrera corta y trabajar	20%
Yo veo que no se le da mucho lo de los estudios y no hay recursos para que siga estudiando, prefiero que trabaje de una vez	0%

8. ¿Cree que su hijo/a asiste contento a la escuela y está motivado(a) para estudiar?

Si	90%
No	10%

9. ¿Cree que a su hijo/a se le dificulta aprender lo que se le enseña en la escuela?

Si	50%
No	50%

10. ¿Su hijo dispone de un lugar adecuado y de los recursos necesarios para su aprendizaje, dentro de casa?

Si	80%
No	10%
Tal vez	10%

11. ¿Su hijo tiene un horario fijo para estudiar?

Si	30%
No	70%

12. Tiene su hijo(a) algún empleo remunerado

Si	20%
No	80%

13. ¿Su hijo suele sentirse inconforme con el medio social que lo rodea?

Si	30%
No	50%
No sé	20%

14. ¿Su hijo asiste a dos o más fiestas por la noche a la semana?

Si	0%
No	100%
No sé	0%

15. ¿Su hijo suele experimentar riesgos para sentir emociones intensas?

Si	30%
No	60%
No sé	10%

16. ¿Su hijo cuenta con dinero propio para gastos personales? Si su respuesta es SI ¿Cuánto?

Si	40%
No	40%
Algunas veces	20%

17. ¿Alguna persona cercana a su hijo ha muerto?

Si	50%
No	50%

18. ¿Sabe si su hijo a consumido alcohol o alguna droga?

Si consume	0%
No consume	100%

19. ¿Conoce los horarios de salida y llegada de su hijo?

Si	70%
No	30%

20. ¿Alienta y estimula los proyectos personales que hijo/a tiene?

Si	80%
No	10%
No me entero de sus logros	10%

21. ¿Alguien de la familia consume cotidianamente alcohol u otro tipo de drogas?

Si	20%
No	80%
No sé	0%

22. ¿Su ambiente familiar suele ser caótico y desorganizado?

Si	0%
No	70%
Tal vez	30%

23. ¿Conoce usted los sentimientos de su hijo?

Si	70%
No	30%

24. ¿En su casa permite expresar los sentimientos de enojo y tristeza?

Si	80%
No	20%

25. ¿En su casa se expresan los sentimientos positivos y afectuosos hacia los hijos?

Si	100%
No	0%

26. ¿Sabe usted si los amigos de su hijo consumen alcohol u otro tipo de drogas

Si consumen	10%
No consumen	80%
No sé	10%
No conozco a sus amigos	0%

27. Si usted se enterará que su hijo consume alcohol u otro tipo de drogas ¿Qué haría?

- Lo llevaría a alcohólicos anónimos
- Me extrañaría mucho y me defraudaría. Pero es muy poco probable que pase eso.
- Llamarle la atención y explicarle las consecuencias de consumir esas sustancias
- Busco ayuda profesional
- Hablar y orientación
- Aconsejarlo
- Corregir ese mal hábito
- Buscar ayuda profesional
- Tratar de ayudarla a salir del problema

28. ¿Usted considera que su hijo/a pasa demasiado tiempo viendo Tv, Jugando videojuegos o en internet?

Si	40%
No	20%
Tal vez	40%

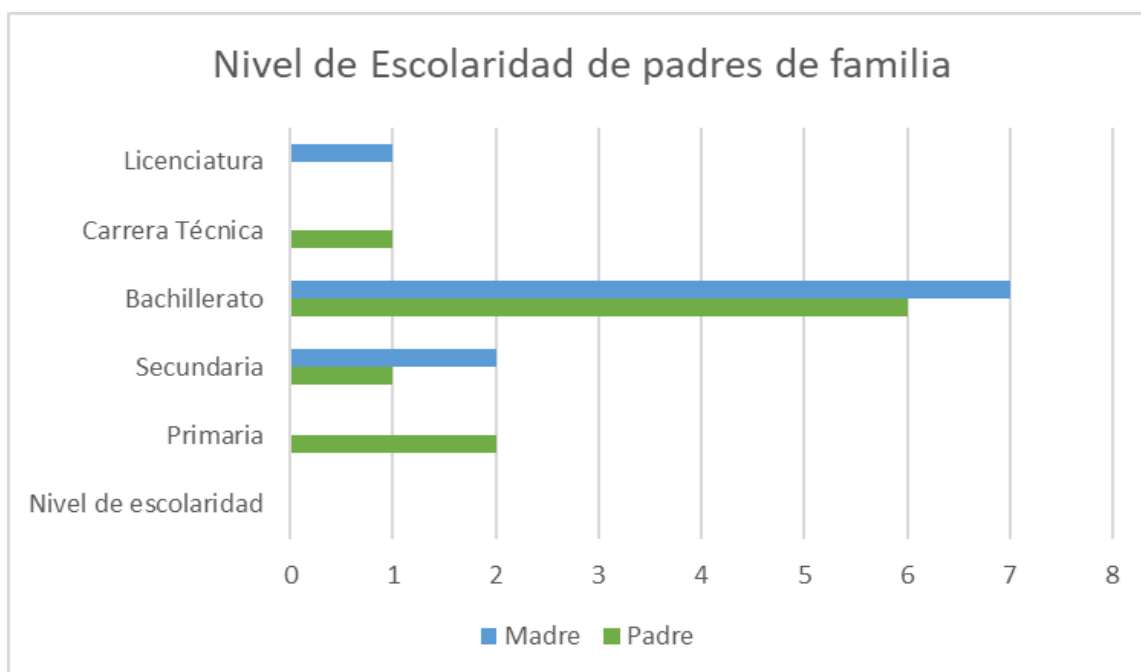
2.4.1 Resultados instrumento diagnóstico para padres o tutores

Las características de los padres de familia, así como los comportamientos, tratos, entorno que los rodea y la relación que tienen con los estudiantes, nos hacen poner atención a ciertos factores que pueden favorecer o perjudicar el desarrollo educativo y profesional dentro y fuera de alguna institución educativa.

El procedimiento para la aplicación de este instrumento dentro de la Escuela Autónoma “Red Paulo Freire” fue digitalizar el instrumento en la plataforma de Google formularios y compartir la liga de dicho formulario a través de WhatsApp en el grupo que compartimos con los estudiantes, con la instrucción que debía ser respondido por sus padres o su tutor.

Utilizando la tecnología para enviar y recibir los formularios respondidos por los padres observamos que la participación fue bastante buena, los formularios los respondieron el 100% de los estudiantes que tienen participación en nuestro grupo.

Para comenzar con el análisis del instrumento diagnóstico para padres de familia o tutores, decidimos graficar la escolaridad de los padres de los estudiantes teniendo como resultado la siguiente grafica en donde podemos observar dos barras una de color azul referente a la escolaridad de las madres; la barra color verde representa la escolaridad de los padres.



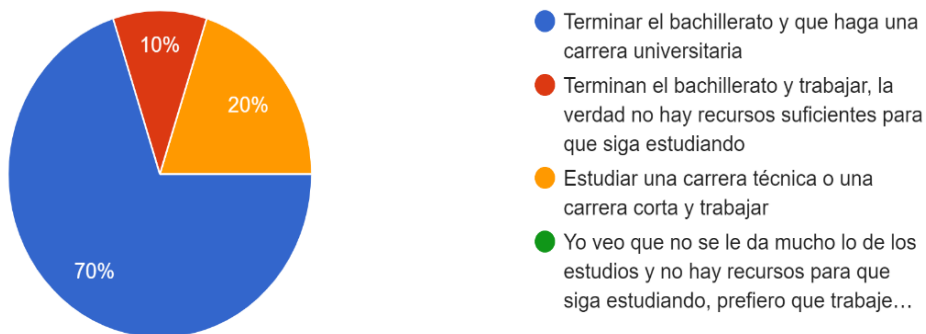
Como podemos ver en la gráfica, la mayoría de los padres y madres tienen una escolaridad de nivel medio superior, si bien sabemos que la escolaridad no es del todo relevante en el proceso educativo del estudiante, lo tenemos que considerar para analizar individualmente y considerar la vida cotidiana que lleva cada uno.

También podemos relacionar la escolaridad y los ingresos monetarios que tiene cada estudiante, que de acuerdo a los resultados de este instrumento van desde los \$4,000 hasta los \$9,000 en donde a mayor escolaridad los ingresos son mayores. Esto a su vez tiene relación con las necesidades que se encuentran en casa y las posibilidades económicas en las que se encuentran para poder cubrir los costos que conlleva una educación de nivel medio superior.

Con lo dicho anteriormente, podemos observar la siguiente gráfica la cual muestra lo que les gustaría a los padres que hicieran sus hijos al terminar la secundaria.

¿Qué le gustaría que hiciera su hijo/a al terminar la secundaria?

 respuestas



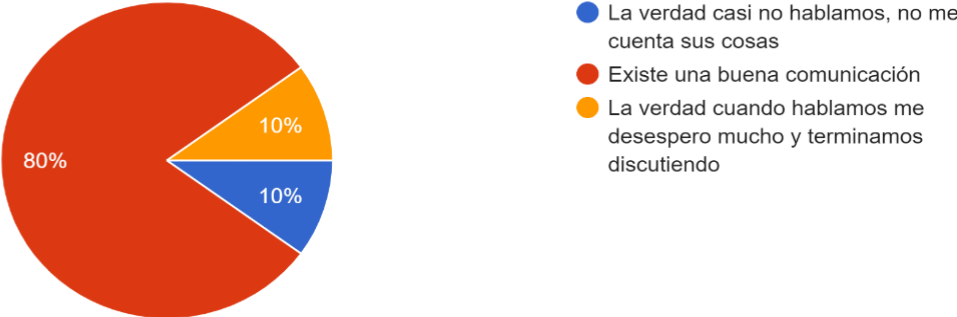
La gráfica nos muestra que la gran mayoría, un 70%, quiere que su hijo consiga terminar una carrera universitaria; a un 20%, que terminen el bachillerato y trabajen; y solo el 10%, menciona que no podría pagar una carrera universitaria. Esto se relaciona muy fuerte con la escolaridad de los padres y por ende con los ingresos que percibe cada familia.

La mayoría de los padres en el grupo terminaron el bachillerato y tienen una solvencia económica estable que les permitiría solventar los gastos de la universidad de su hijo, por otra parte, los padres con menor escolaridad, menos

ingresos, requieren que los estudiantes terminen el bachillerato y comiencen a laborar.

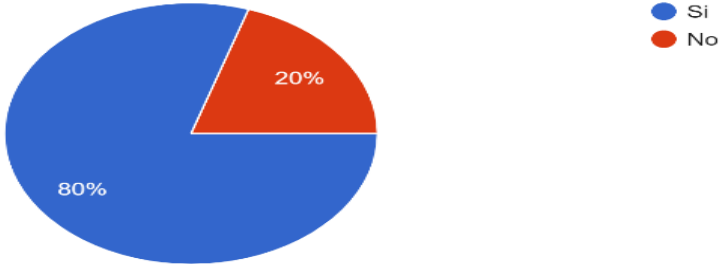
Otro aspecto importante para el análisis dentro de este instrumento es la relación que hay entre padres e hijos, como es su comunicación y cuáles son las actividades que realizan para convivir. La siguiente gráfica muestra una favorecedora comunicación, representada por el 80%.

¿Cómo considera que es la comunicación entre usted y sus hijos?
 respuestas

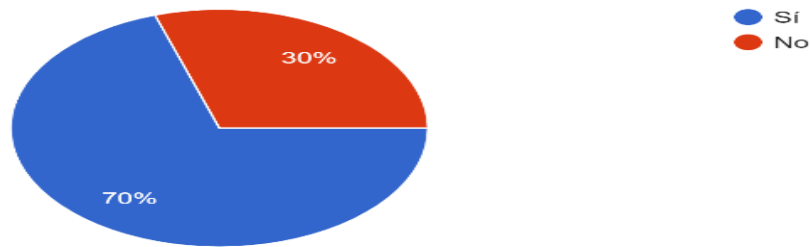


Si bien el porcentaje de padres que considera tener una buena comunicación con sus hijos es alto, el punto de análisis debe enfocarse en los otros porcentajes, 10% de los padres casi no habla con sus hijos; 10%, discute cuando hablan. Esto también tiene relación con las siguientes gráficas.

¿En su casa permite expresar los sentimientos de enojo y tristeza?
 respuestas



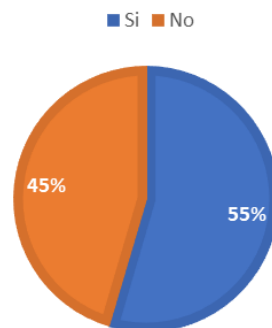
¿Conoce usted los sentimientos de su hijo?
respuestas



Estas gráficas también representan la comunicación familiar que existe, en el porcentaje de padres que no conoce los sentimientos, o reprimen el enojo y la tristeza que sienten sus hijos. Y aunque en el mismo instrumento el 100% de los padres menciona que se expresan los sentimientos positivos y afectuosos hacia los estudiantes, la comunicación debe ser un área a trabajar importante para un buen desarrollo educativo y profesional.

Como último punto para el análisis general del grupo decidimos graficar algunas preguntas relacionadas con el proceso educativo y como los padres participan en este. En la siguiente grafica se muestra el porcentaje de padres que creen que su hijo se le dificulta aprender lo que se enseña en la escuela.

¿CREE QUE A SU HIJO/A SE LE
DIFICULTA APRENDER LO QUE SE LE
ENSEÑA EN LA ESCUELA?

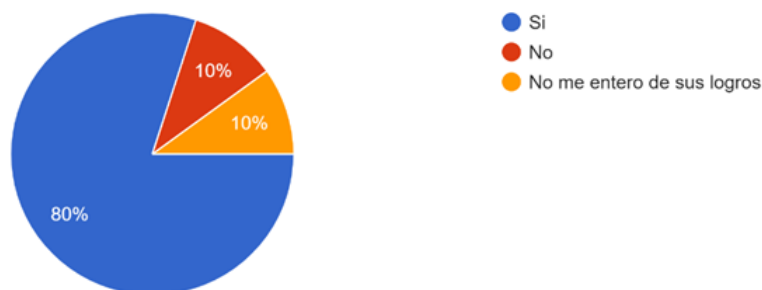


Más la mitad de los padres del grupo consideran que su hijo tiene dificultades para aprender lo que se enseña en la escuela, la mayoría menciona que es por falta de atención y por las distracciones que tienen los estudiantes. Aunque también hay que tener en cuenta que algunos de los padres mencionan que sus hijos no cuentan con un lugar específico para estudiar, aunque todos comentan que, en cuanto a los recursos necesarios para estudiar, siempre buscan darle lo necesario y lo más posible.

Uno de los aspectos que tenemos en cuenta son los hábitos de estudio de cada estudiante y como repercuten dentro de su proceso educativo, con lo que en este instrumento encontramos que los padres no conocen si su hijo cuenta con un horario fijo para estudiar o se han dado cuenta que no lo tienen.

Como último punto a analizar del instrumento diagnóstico para padres de familia y tutores es si se estimulan los logros de los estudiantes con la finalidad de alentarlos a conseguir sus metas. Como lo hemos estado analizando en este instrumento hay un porcentaje, pequeño pero significativo, de padres que debido a factores personales no se involucran del todo en la vida personal y educativa de su hijo. La siguiente gráfica muestra como 10% de los padres no estimula o alienta los proyectos y logros de sus hijos; y aún más grave, un 10%, que no se entera ni estimula sus logros.

¿Alienta y estimula los proyectos personales que hijo/a tiene?
nbspr;respuestas



2.5 Análisis de instrumento diagnostico “mi biografía”

El instrumento mi biografía tiene como objetivo conocer un poco de la vida de los estudiantes desde su perspectiva, como ha sido su infancia, cuáles son los valores que les han inculcado en su familia, como es su ambiente familiar y los momentos que los han marcado, ya sea de forma positiva o negativa (ver anexo 3).

El procedimiento para la aplicación de este instrumento dentro del curso-taller Escuela Autónoma “Red Paulo Freire” fue digitalizar el instrumento en la plataforma de Google formularios y compartir la liga de dicho formulario a través de WhatsApp en el grupo que compartimos con los estudiantes, con la instrucción que debía ser respondido por cada uno de ellos y de la forma más honesta posible.

Los resultados obtenidos del análisis del instrumento son los siguientes: La edad de los estudiantes que se presentan en el curso-taller de la Escuela Autónoma oscila entre los 13 y 17 años de edad, contando con una estudiante de segundo año de secundaria y otra egresada de ese nivel educativo, pero que aún no estudia el nivel medio superior y es el primer proceso de selección de bachillerato.

Todos nacieron en el Distrito Federal, ahora Ciudad de México, al igual que sus padres, es decir, no tenemos en el grupo ningún estudiante que sea de algún otro estado de la república mexicana. En donde se muestra una variedad interesante es en las alcaldías de las que provienen, siendo Tlalpan la alcaldía con mayor número de estudiantes con un 60%; Coyoacán, 20%; Contreras, 10%; y Tláhuac, 10%.

En todos los instrumentos, la infancia de los padres, se menciona que fue tranquila y positiva, con valores y lazos familiares favorables para el desarrollo. Entre los valores que más se mencionan en los instrumentos son:

- Respeto
- Honestidad
- Confianza
- Tolerancia

Esto lo trasladamos a los estudiantes ya que el 100% de los estudiantes respondieron que viven en un ambiente familiar tranquilo, de respeto, positivo y con valores muy similares a con los que crecieron sus padres. Solo un estudiante menciona que su ambiente familiar se ve afectado por el contexto en el que se encuentra, ya que vive en una colonia peligrosa, con algunos vecinos que realizan actividades ilícitas.

En cuanto a su infancia todos la han descrito como feliz, tranquila y amorosa, con padres presentes y, aun con las diferencias socioeconómicas que puedan presentarse entre familias, mencionan que tuvieron todo lo que necesitaban. Aun con los problemas que se presentan en las familias el 100% de estudiantes definirían su infancia, en general, como buena.

Las personas que los estudiantes toman como figuras que han influido de forma positiva son parte de su familia, 50% mencionaron a sus padres en conjunto; 40% a mamá o papá por separado y solo el 10% menciona a un hermano mayor.

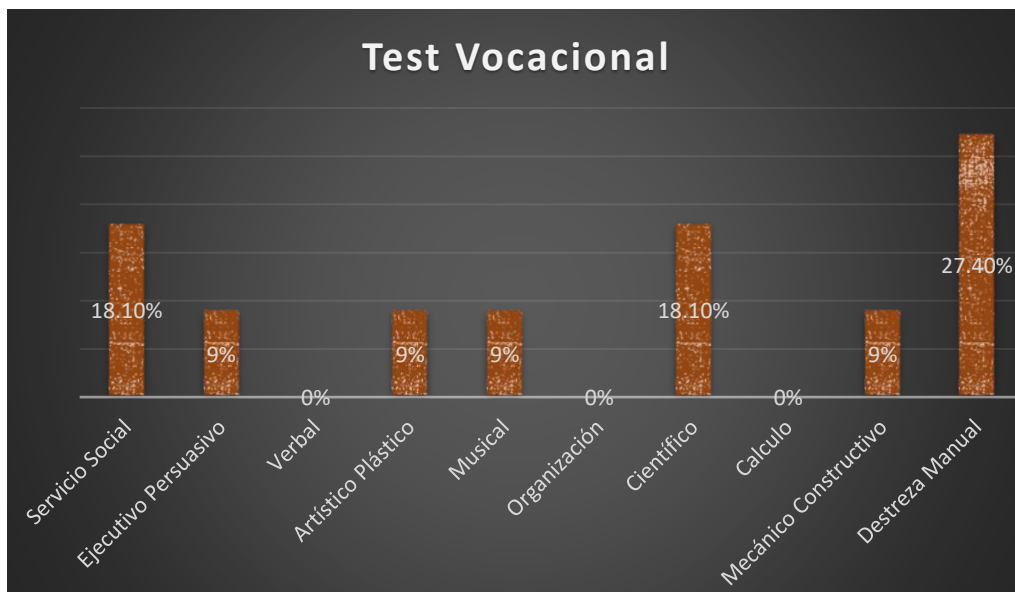
En cuanto a los momentos positivos 100% de los estudiantes mencionaron algún evento familiar, 80% se refieren al nacimiento de hermanos y el resto, 20%, recuerdan fiestas familiares como sus VX años. En contra parte también el 100%, tiene como evento negativo la pérdida de un familiar.

Los datos que recuperamos de este instrumento nos sirven para identificar como se perciben los estudiantes, como perciben a su familia y las figuras que influyen y como influyen en ellos. Con esto podemos identificar y analizar las necesidades educativas y vocacionales de cada estudiante y su entorno combinándolo con el resto de instrumentos diagnósticos.

2.6 Análisis del instrumento test vocacional

El instrumento de test vocacional para estudiantes tiene como propósito ayudar a conocer su orientación profesional y saber cuáles son las instituciones educativas, trabajos, carreras, profesiones u oficios en los que podría destacar. Basados en intereses, gustos, pretensiones, habilidades, actitudes y aptitudes propias del estudiante (ver anexo 4).

El procedimiento para la aplicación de este instrumento dentro del curso-taller Escuela Autónoma “Red Paulo Freire” fue digitalizar el instrumento en la plataforma de Google formularios y compartir la liga de dicho formulario a través de WhatsApp en el grupo que compartimos con los estudiantes, con la instrucción que debía ser respondido por cada uno de ellos y de la forma más honesta posible. Este instrumento fue realizado a padres de familia de 11 estudiantes de la Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”



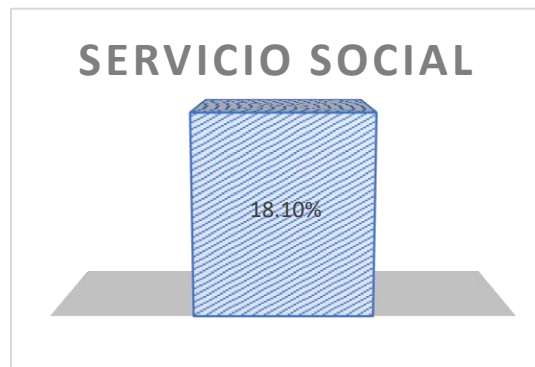
La grafica anterior muestra los resultados del test vocacional aplicado a los estudiantes del proyecto, mostrando las áreas en las que se pueden desarrollar cada estudiante, teniendo como área más obtenida la destreza manual con un 27.4%; con 3 áreas sin representación.

Previo a la realización del instrumento, el primer día de trabajo con los estudiantes, se les realizó la pregunta ¿Qué quieres estudiar? Al entregarles los resultados del test vocacional, se hizo de forma individual con una plática entre facilitador y estudiante acerca de dicho resultado, obteniendo una gran respuesta de parte de los adolescentes, todos mencionaron que el perfil obtenido del instrumento se apegaba de buena forma al perfil de ellos y las carreras que les habíamos mencionado para esas áreas si les parecían interesantes y les gustaría estudiar alguna.

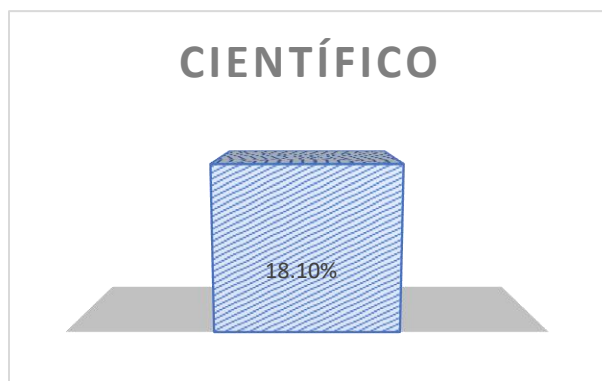
Destreza manual es el área con mayor representación de estudiantes con un 27.4%, el perfil que se menciona de los estudiantes es que tienen habilidad para el manejo de herramientas y la ejecución de movimientos coordinados y precisos.



La segunda área es la de servicio social con 18.1% de estudiantes que registran este perfil. Algunas de las características del aspirante a una carrera de esta área son: adaptación al cambio, Servicio a la comunidad, responsabilidad social, habilidades de liderazgo, independencia y comunicación oral. Estas carreras tienen un carácter estratégico, ya que mejoran el nivel de vida, así como los valores de la sociedad y la propia vida ciudadana.



Con el mismo porcentaje de estudiantes que el área anterior, encontramos el perfil científico. Donde los estudiantes muestran habilidad para la investigación, proponiéndose siempre la obtención de la novedad.



2.7 Análisis del instrumento Proyecto de Vida

En el siguiente análisis de Proyecto de Vida, se pretende dar un texto que contenga aquellos argumentos que los estudiantes de la Escuela Autónoma “Red Paulo Freire” conciben de sí mismos y de cómo plantean un futuro próximo y lejano (ver anexo 5).

El procedimiento para la aplicación de este instrumento dentro del curso-taller “Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”” fue digitalizar el instrumento en la plataforma de Google formularios y compartir la liga de dicho formulario a través de WhatsApp en el grupo que compartimos con los estudiantes, con la instrucción que debía ser respondido por cada uno de ellos y de la forma más honesta posible.

A continuación, se describirán de manera general las similitudes de respuestas de los diferentes estudiantes, describiremos punto por punto lo que respondieron:

1) ¿Cómo soy?

En esta primera pregunta, los estudiantes se visualizan de manera general como individuos alegres, sociables, empáticos con sus compañeros, así como su apariencia física en donde de igual manera tienen descripciones positivas.

2) ¿Qué quiero ser de mi vida?

Coinciden en ser personas exitosas, con bienes patrimoniales y sustentos económicos que les permitan vivir con tranquilidad. También quieren conformar familias.

3) ¿Qué quiero hacer de mi vida?

En este apartado, los estudiantes coinciden en terminar una carrera universitaria, a su vez, la necesidad de construir un patrimonio resultante del trabajo acorde con lo que quieren estudiar es un punto que sobre sale en todas las respuestas. También se mencionan a poner negocios que les reditúen en la parte económica.

4) ¿En qué quiero trabajar?

Todos quieren trabajar de su carrera universitaria.

5) ¿Cómo me veo en 3, 10 y en 15 años?

Se coinciden en primer lugar (3 años) comenzando la etapa universitaria en sus respectivas carreras. Posteriormente (10 años) pretenden trabajar de lo que estudiaron, en un empleo que les de posibilidades económicas que sustenten sus necesidades. Por último, a los 15 años se ven aún más consolidados en aspectos personales, económicos y familiares.

6) ¿Qué estoy haciendo y que voy a hacer para lograrlo?

Todos los estudiantes hablan de realizar cosas que cubran las necesidades escolares para tener bases hacia el futuro que ellos están deseando. Esto quiere decir que siguen formando niveles educativos cada vez más complejos para la realización de dichas metas, así como el cumplimiento de normativas familiares y sociales.

Diagrama de árbol

Los resultados obtenidos en el diagrama de árbol se pueden interpretar de manera igualitaria en cuanto a las respuestas obtenidas con anterioridad, en cuanto a que en sus raíces han colocado sus fortalezas y su propia percepción. Se destacan en sus raíces cualidades y aptitudes como son, habilidades en materias escolares, retención de información, empatía, compañerismo, trabajo en equipo, valores. Estas perspectivas que tienen de sí mismos se confirman al momento de trabajar con ellos y con sus compañeros en las diferentes actividades.

Prosiguiendo a la parte del tronco, algunos chicos colocan a padres de familia como quien sostiene y da fortaleza a raíces y ramas. En la parte de las ramas se destacan las metas que tienen, las cuales son similares en los estudiantes, se destacan la conformación de una familia, trabajo que sustente toda necesidad y otra fuente de ingresos.

2.8 Detección de Necesidades

Para organizar el tema de las necesidades que arrojan los instrumentos utilizados para esta propuesta, decidimos dividirlos en cuatro aspectos fundamentales, el aspecto educativo, personal, vocacional y familiar.

- Educativo, las materias en las que los estudiantes consideran tener mayores problemas para aprender son: matemáticas, ciencia y tecnología e inglés. Dentro del curso pudimos corroborar que fueron completamente honestos y en las dos primeras asignaturas si tienen problemas importantes, en los que argumentan es porque los profesores “no explican bien”.

Si bien esto no lo podemos asegurar ni desmentir, si podemos detectar un problema de cómo se proporcionan los contenidos de estas materias a los estudiantes, ya que al comentar esto con algunos facilitadores de otros grupos nos mencionan que también sus estudiantes tienen problemas con esas asignaturas.

- Personal, encontramos que los estudiantes conocen sus capacidades, cualidades, sus destrezas y, en general, en qué áreas son buenos o sobresalen y en qué áreas necesitan trabajar. Teniendo en cuenta esto, a los estudiantes se les pidió marcar cuales eran sus cualidades y defectos, los mayores porcentajes en las cualidades son, amigables, alegres y responsables; mientras que en los defectos la mayoría selecciono, descuidados, tímidos, flojos. Cualidades y defectos que impactan directamente en el aspecto educativo y en sus resultados escolares, sean buenos o malos.

Las actividades realizadas fuera del entorno educativo nos abren un panorama acerca de cuáles son sus labores en casa, recreativas y de ocio. Las actividades de ocio y recreativas, en las cuales invierten una mayor cantidad de tiempo, pasan más por el uso de la tecnología en juegos, comunicación, entretenimiento y redes sociales. Si bien el uso de las diferentes plataformas tecnológicas en los últimos años se ha priorizado, los estudiantes admiten que, aun estando en sesiones virtuales, ponen mayor atención al sentido lúdico de estas herramientas que a los beneficios educativos.

Terminando con el aspecto personal, los estudiantes muestran una falta de hábitos de estudio al no tener horario para hacer sus tareas o estudiar, no tener un espacio fijo para realizarlas ni un orden, dejando trabajos o actividades a último momento.

- Aspecto vocacional. Encontramos que todos tienen inconvenientes u obstáculos que tendrán que sortear para continuar con su desarrollo educativo a nivel medio superior, los obstáculos que encontramos en los instrumentos con mayor frecuencia son: la falta de motivación y entusiasmo, una situación económica y familiar desfavorable.

Desglosando los dos últimos obstáculos anteriores con los estudiantes, encontramos que tienen una relación directa con la pandemia de covid-19 que estamos viviendo. En cuanto a lo económico, por esta pandemia, algunos padres vieron disminuidos sus ingresos, algunos tuvieron que cambiar de trabajo y otros, hasta el momento de realizar los instrumentos, están desempleados. Lo anterior repercutió directamente en la relación familiar y genero cambios que los estudiantes perciben como una problemática para seguir estudiando.

En cuanto a la falta de entusiasmo y motivación encontramos dos puntos significativos, el primero también tiene una relación con la pandemia, ya que los estudiantes expresaron que se sintieron desanimados y deprimidos al tener que estar en confinamiento por aproximadamente dos años, solo teniendo interacción virtual con compañeros y amigos. Teniendo en cuenta que algunos tuvieron perdidas de familiares cercanos que fallecieron durante la pandemia y debido a las restricciones sanitarias, confiesan, fue más difícil llevar el duelo. Lo anterior repercutió directamente en el ánimo y en la conducta de los estudiantes.

El segundo punto se centra en la falta de orientación vocacional, mencionan que en la escuela no recibieron asesoría ni orientación con respecto al proceso COMIPEMS, no conocían los diferentes tipos de bachillerato, sus pros y contras; la elección de institución educativa pasaba más por un ranking de popularidad, las que

eligen sus amigos, las que conocen, etc. Y no mediante un análisis informado de acuerdo a sus necesidades, capacidades, intereses, etc.

- Aspecto familiar. Dejando en claro que los padres pretenden que los estudiantes concluyan cuando menos el bachillerato, encontramos que la necesidad económica es un factor muy importante que afecta el desarrollo educativo, como lo habíamos mencionado, el ingreso familiar de muchos estudiantes disminuye y la situación familiar de algunos no es la óptima.

Si bien la mayoría vive en un entorno familiar sano, sin familiares con adicciones y, aunque algunos más limitados que otros, cuentan con lo necesario para seguir con sus estudios, es importante analizar el contexto en el que se están desarrollando, es ahí en donde varios estudiantes mencionan vivir en colonias un tanto peligrosas en donde se encuentran con adictos, personas violentas, vecinos que se dedican a actividades ilícitas y, en general, la ola de violencia que se vive en México.

Lo anterior nos llamó mucho la atención ya que por más que los padres pretendan generar un ambiente familiar adecuado para su desarrollo, sin una buena orientación personal, académica y, por supuesto, vocacional los adolescentes pueden involucrarse en actividades que los perjudiquen de por vida.

La orientación educativa, en general, debe ser una asignatura a trabajar dentro de todos los centros educativos para poder detectar las necesidades del estudiantado, con bases científicas sólidas y profesionales en educación capacitados para general un diagnóstico psicosociopedagógico con el objetivo de atender, prevenir diferentes problemáticas que se pueden presentar, guiar a los estudiantes hacia la toma de decisiones adecuadas para él e informarlos acerca de su desarrollo educativo, profesional y personal.

Centrados en la orientación vocacional es importante conocer a la población con la que estás trabajando, su entorno, su contexto, su estatus socioeconómico, su educación, intereses, habilidades y proyectos de vida, de tal forma que cada diagnóstico, análisis y resultados sean individualizados, ya que todos somos

diferentes, tenemos experiencias distintas, nuestras capacidades son otras y nuestra forma de ver el mundo y de vernos en el mundo es distinta.

Al tener los datos, las gráficas y los porcentajes nos dimos cuenta que los números muestran muchos aspectos importantes de la vida y el desarrollo, acerca del comportamiento de los estudiantes, de su relación con su familia, de su desarrollo educativo, etc. Pero también pueden ocultar información valiosa que debe ser analizada. Esto lo observamos con los adolescentes que calificaban bajo su aprendizaje y que en sus defectos marcaban la casilla “tonto/a”.

Cuando trabajamos con los estudiantes del curso-taller nos percatamos que todos tenían capacidades y habilidades diferentes, algunos eran buenos en alguna materia, mientras que otros eran buenos en otras, incluso las habilidades sociales quedaron en evidencia, algunos eran muy introvertidos y otros extrovertidos.

La intención de decir esto es que, mediante el juego como herramienta pedagógica, tanto para la adquisición de conocimiento como para la formación de un diagnóstico, fue de gran importancia ya que los estudiantes se liberaban de un entorno educativo formal, convivían con todos, los introvertidos comenzaron a participar activamente en clase y la relación facilitador-estudiante se fortaleció a tal grado que nos compartieron temas personales, familiares, educativos, etc. Que terminaron dándole mayor contexto a los datos que previamente habíamos recabado.

La Orientación Vocacional debe intervenir de manera oportuna para guiar a los adolescentes y presentarles diferentes panoramas a los acontecimientos que está viviendo y así brindarles las herramientas para que ellos puedan tomar la decisión más adecuada. Por su parte el orientador vocacional debe implementar diversas estrategias innovadoras para poder integrar a los estudiantes e integrarse a ellos para que su proceso sea respetuoso, empático, libre y único.

CAPÍTULO III: PROPUESTA PEDAGÓGICA

De acuerdo con lo descrito en el capítulo anterior, en el análisis de instrumentos diagnóstico y en la detección de necesidades, podemos observar problemáticas importantes que afectan directamente el desarrollo educativo y vocacional de los estudiantes. Uno de los problemas más importantes que detectamos fue que algunos jóvenes viven una situación familiar desfavorable en cuanto a la relación diaria y a lo económico, situaciones en las que podemos orientar hacia una posible mejora, dar diferentes alternativas educativa para que no repercutan en demasía en la economía familiar; pero no podemos intervenir directamente.

Sin embargo, encontramos dos problemáticas, la que mayormente presentan los jóvenes, que es la falta de entusiasmo y motivación, y la confusión vocacional que, aunque con menor selección, al platicar con los estudiantes encontramos que la falta de información, el no saber que estudiar, no conocer la oferta educativa que se ofrece y, lo más importante, al no reconocerse genera una desmotivación y una angustia hacia lo que puede pasar que afecta directamente en su entusiasmo y en la motivación que deberían tener para enfrentar esta nueva etapa educativa.

Con la propuesta pedagógica “el juego en la orientación vocacional” pretendemos guiar a los adolescentes de tercer año de secundaria en los diversos problemas educativos que presenten, así como fomentar la construcción y planteamiento de un plan de vida informado y objetivo. Por lo cual es indispensable generar un diagnóstico adecuado que nos permita obtener la información necesaria para guiar de la mejor forma a cada estudiante.

Es por esto que nos planteamos realizar un taller con el cual podamos trabajar, mediante el juego, los aspectos sociales, de aprendizaje y vocacionales de cada estudiante, utilizando también instrumentos diagnósticos que nos proporcionen información personal y educativa, así como sus metas, objetivos, intereses y aptitudes.

3.1 Taller

Un taller es un proceso planificado, estructurado, organizado y enfocado a la obtención de aprendizajes significativos, en donde se implica a los participantes del grupo y le dan un rol activo en su proceso educativo de acuerdo a los objetivos y propósitos del taller. En la definición dada por Melba Reyes (Centro de Estudios de Opinión, 2009) menciona que:

El taller lo concebimos como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos (p.2).

En otra concepción de taller, la Fundación Universitaria Monserrate, citada por Ayala y Martín (2007) plantea:

Los talleres pretenden, principalmente, fortalecer el eje lúdico creativo del programa permitiéndole al estudiante desarrollar su dimensión lúdica y, a partir de ésta, profundizar en las diferentes expresiones del niño y apoyar el diseño y creación de espacios que potencien tales formas de expresión, relación y representación. El trabajo se enfoca en un conjunto de saberes o formas culturales que se consideran esenciales en el desarrollo personal y social de los seres humanos (p. 309).

Bajo estas definiciones, un taller brinda la posibilidad de interactuar directamente con los actores educativos que van a ser constructores, conductores y participes del mismo, ya que debe estar personalizado para los participantes, de acuerdo a sus necesidades y capacidades, enfocándolas a los objetivos o propósitos finales del mismo.

Lo que se busca al realizar una propuesta pedagógica como un taller, es que los estudiantes a los que va dirigida se interesen en dinámicas lúdicas que los

saquen de la rutina escolar que se les presenta en las instituciones educativas. También el reconocimiento como factor fundamental en los procesos de aprendizaje no solo como receptor de conocimientos sino como constructor del mismo.

Es importante mencionar que para esta propuesta educativa es indispensable que sea planteada desde modelos pedagógicos que faciliten y propicien la construcción colectiva, crítica y en equipo del conocimiento en los que se tome en cuenta al estudiante en todas sus áreas, respetando sus ritmos de aprendizaje e intereses. De acuerdo con esto Jorge Bustos (Centro de Estudios de Opinión, 2009) postula:

El taller está concebido como un equipo de trabajo, formado generalmente por un facilitador o coordinador y un grupo de personas en el cual cada uno de los integrantes hace su aporte específico. El coordinador o facilitador dirige a las personas, pero al mismo tiempo adquiere junto a ellos experiencia de las realidades concretas en las cuales se desarrollan los talleres, y su tarea en terreno va más allá de la labor académica en función de las personas, debiendo prestar su aporte profesional en las tareas específicas que se desarrollan (p.2).

En palabras del pedagogo Paulo Freire “Enseñar no es transmitir conocimiento, es crear la posibilidad de producirlo” el papel del facilitador o coordinador del taller no es la de transferir conocimientos, sino precisamente facilitar o ayudar en la obtención de éstos, crear las instancias adecuadas para poder generar cada uno sus conocimientos.

El taller no solo es para los que va dirigido, es decir, no solo es para los que están inscritos en él, sino para todos los que lo conforman y el contexto cercano. Como lo menciona Jorge Bustos, al llevar el taller también los facilitadores aprenden, en cuanto al contexto también se tienen cambios importantes, ya que también uno de los objetivos del taller es la modificación del contexto cercano.

Para nuestra propuesta pedagógica es necesaria esta concepción lúdica e integradora del taller, en donde cada estudiante pueda construir sus propios aprendizajes, a su ritmo y con sus intereses, con ayuda no solo del facilitador desde una posición de “autoridad” sino de cada uno de sus amigos y compañeros.

La orientación educativa ha quedado relegada por parte de los programas de estudios actuales y las clases referidas a esta suelen ser tradicionales y sin participación de los estudiantes que deberían ser el eje central de la sesión. El juego ha sido considerado solo una actividad de pasatiempo sin un fin meramente educativo.

Por esto la importancia de juntar estas dos áreas de desarrollo en un taller en donde se involucren de tal forma que a través del juego se puedan hacer análisis psicopedagógicos que nos permitan llegar a una orientación educativa adecuada para cada estudiante.

3.2 Enfoque didáctico del taller

Este enfoque hace mención que la educación prepara para la vida, se da en la vida y es el estudiante quien se concibe y parte de la reflexión. El estudiante al ser quien reflexione, visualiza sus intereses como necesidades y es él quién es centro del proceso enseñanza-aprendizaje.

El papel de docente se ve como acompañamiento, sirviendo de guía en el desarrollo educativo, esto favorece los cambios y apropiación de las habilidades, así como actitudes y valores que se insertan en las sesiones. Las estrategias deben favorecer y enriquecer al estudiante, que a través de su reflexión y motivación logre alcanzar el aprendizaje.

Facilitar la generación de la autonomía y auto realización del individuo es otra de las metas a alcanzar en el enfoque activo. Para la creación y planificación de estrategias, talleres, etc., con este enfoque, se debe tener preciso el contexto en donde se va a llevar a cabo, así como la variación de las actividades si así se le

requiere. También se puede modificar de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, limitantes del espacio educativo.

Al momento de evaluar, se debe considerar que este proceso no debe reflejarse como un porcentaje o escala de números, sino ver las cualidades arrojadas, así como el avance reflexivo que se ha generado a partir de la intervención orientadora.

3.2.1 Humanismo

El humanismo desde sus concepciones más antiguas que podríamos encontrar con Aristóteles, quien propone al ser humano como el centro de la actividad humana, por ende, el objetivo de la educación es el desarrollo de todas las potencialidades del ser y su desarrollo dentro de la sociedad en busca de la virtud, concepción que hace recordar a Protágoras: El hombre es la medida de todas las cosas.

La teoría humanista ha evolucionado a lo largo de la historia, podría pensarse que es una teoría aparentemente nueva porque en la actualidad es muy común en la educación de muchos países, México incluido. Pero la teoría humanista incluso tuvo una concepción teocéntrica, Platón: Dios es el centro de todas las cosas.

Dentro de la concepción humanista ha habido muchas perspectivas que pueden complementarse o incluso desmentirse unas a otras, pero lo que todas comparten es la noción de un ser humano completo, cambiante y consciente, con contextos, relaciones, experiencias e ideales que lo configuran a lo largo de su existencia.

Esta concepción propone que la educación debe estar al servicio del ser humano, es decir, que la educación debe estar orientada a los propósitos de cada uno de nosotros y en todos los ámbitos de la vida, donde no preponderen teorías que proponen al ser como un recipiente vacío que es necesario llenar de “conocimiento” o que el objetivo primordial o único de la educación es el cambio de conductas.

El humanismo hegemónico en la educación actual propone al estudiante como el centro de todo proceso educativo y tiene como finalidad guiarlo hacia lo que desea, es decir, ayudar al estudiante a decidir quién es y lo que quiere llegar a ser.

A partir de todas las premisas anteriores se puede concluir que el concepto de enseñanza propugnado por los humanistas es de tipo «indirecto», pues insiste en que el docente «permita que los alumnos aprendan» impulsando y promoviendo todas las exploraciones, experiencias, proyectos, etc., que éstos preferentemente inicien o decidan emprender (Hernández, 1997, p. 4).

3.2.2 Constructivismo

Para Gonzáles Moreyra, citado en Coloma Manrique y Tafur Puente (1999):

El constructivismo es un movimiento muy amplio que defiende la idea de que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y afectivos, así como los simbólicos representacionales, no es un mero producto del entorno sociocultural, ni un simple resultado de disposiciones internas de carácter biológico. Es una elaboración propia que se va produciendo a lo largo de la vida por interacciones de factores básicos como: la herencia, el ambiente sociocultural, las experiencias y el lenguaje (p. 219).

El aprendizaje es igual para todos, pero el proceso no, de tal manera que el conocimiento que se le brindará al estudiante será construido y reconstruido por él mismo de manera activa al momento de interactuar con el objeto de estudio, el ambiente, con docentes, pares, con sus relaciones interpersonales etc.

En este enfoque existe una interacción entre el docente y los estudiantes, un intercambio de conocimientos entre ambos, donde se espera que puedan llegar a una síntesis donde los contenidos revisados logren un aprendizaje significativo.

La educación hoy día debe promover la formación de individuos cuya interacción creativa con la información los lleve a construir conocimiento. Enseñar es esencialmente proporcionar una ayuda ajustada a la actividad

constructivista de los alumnos. Se trata de promover un aprendizaje por comprensión (Tünnermann, 2011, p. 28).

En el constructivismo se hace referencia a los estudiantes activos, que pueden generar sus propios conocimientos y procesos de aprendizaje. Esto no quiere decir que se va a hacer a un lado el rol del docente, sino transformarlo en una especie de guía para orientar a los estudiantes a desarrollar las competencias necesarias para llegar a ser un aprendiz activo y autónomo.

3.2.3 Teoría sociocultural de Vygotsky

Vygotsky promueve el constructivismo como el proceso de enseñanza-aprendizaje en donde cada estudiante tiene la obligación de ser partícipe activo de su proceso y del rumbo que tiene que tomar la institución para cumplir las necesidades educativas de la mayoría, es por eso que promueve las asambleas escolares en donde los estudiantes tienen voz y voto en las decisiones educativas.

“Al interactuar con las personas en el entorno, como cuando se trabaja en grupos de aprendizaje o en colaboración, se estimulan procesos del desarrollo y se fomenta el crecimiento cognoscitivo” (Schunk Dale, 2012, p. 242).

Vygotsky (Schunk Dale, 2012) planteaba que, a diferencia de los animales que se limitan a reaccionar al ambiente, los seres humanos tienen la capacidad de modificarlo para su beneficio. “Esta capacidad adaptativa distingue a los seres humanos de formas de vida inferiores”. (p. 241)

Aunado a lo anterior Vygotsky considera que el lenguaje es parte fundamental del desarrollo psicológico y cognitivo es por eso que da tanta importancia a las interacciones sociales. El lenguaje no solo es un medio de comunicación entre seres humanos, a través del lenguaje se puede crear y modificar la realidad, por eso es que la adaptación y la modificación del entorno también recae en el lenguaje.

3.3 Principios de intervención del taller

La intervención supone un proceso mediante el que se acompaña al individuo durante su desarrollo, con la finalidad de lograr el máximo crecimiento de sus potencialidades. Para esta perspectiva el desarrollo depende de los determinantes biológicos y ambientales en interacción, y de múltiples relaciones debidas a patrones cronológicos, históricos o de cualquier devenir aleatorio (Grañeras y Parra, 2008, pp. 36-37).

Kohlberg y Mayer (1972) citados en Pilar Martínez (2002) menciona que “La orientación es un proceso continuo cuya finalidad es el desarrollo integral de la persona; esta función de desarrollo es entendida como una función propia de la educación y de la acción pedagógica, que tiene también como finalidad el máximo desarrollo de las capacidades, habilidades y potencialidades del individuo” (p. 35).

La finalidad de este principio es el desarrollo de todas las potencialidades del orientando teniendo en cuenta el desarrollo biológico del ser humano y las condiciones ambientales y contextuales en las que interactúa. Se puede decir que el principio de desarrollo busca el desarrollo integral de los orientados, tanto emocionales, físico y cognitivos, para que pueda superar por sí mismo las problemáticas que se le presenten, actuales y futuras.

3.3.1 Principio de intervención social

Este principio tiene una visión ecológica de la orientación en donde se estudian las relaciones del medio con el orientado y del orientado con el medio, tiene la finalidad entonces la adaptación de los orientados a diferentes medios, personas y contextos en los que puede interactuar. De esta manera el orientando se mentaliza a que los obstáculos siempre aparecerán como parte de su desarrollo en cualquier etapa de la vida.

Al respecto, Martínez (2002) menciona que:

La actuación orientadora no solo debe acompañar al sujeto en dichos procesos (principio de prevención y de desarrollo), sino también debe tener

en cuenta el contexto social, educativo y productivo en el que se desenvuelve. Es decir, hay que tener presente el contexto en el que se produce el desarrollo personal, pues de lo contrario no se podrá explicar la conducta humana al contexto donde se origina y acontece (p. 38).

3.4 Áreas de la orientación que se trabajaran en el taller

El desarrollo humano, personal y social es la base sobre la cual se trabaja en esta área y es el fin último de toda acción orientadora, donde persiguen la madurez del sujeto, el desarrollo físico, psicológico, de todas sus capacidades y potencialidades, junto al autoconocimiento y a la formación de un autoconcepto positivo.

Para el área personal la orientación debe centrarse en la prevención de las dificultades que se le presenten a lo largo de la vida y el desarrollo de habilidades y competencias que les permitan una participación más activa en la sociedad que pertenece. De acuerdo a esto Sanchiz (2009) menciona el término “Life Skills” que nos aporta para poder entender e identificar esta área de orientación con lo siguiente:

El término life skills (que se suele traducir al castellano como «habilidades para la vida»), surgió con la pretensión de introducir en el curriculum escolar aquellos elementos necesarios al alumnado para tomar decisiones, hacer frente a los riesgos o situaciones problemáticas que pueden encontrarse en la vida, a la vez que pretendía el desarrollo del potencial humano y el disfrute de una vida social e individual [exitosa].

La Organización Mundial de la Salud define las habilidades para la vida como «aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo, que nos permiten enfrentar eficazmente las exigencias y retos de la vida diaria» (p. 155).

En este sentido, promueve los programas escolares de enseñanza de habilidades para la vida para que los jóvenes adquieran la capacidad de elegir modos de vida saludables y un óptimo bienestar físico, social y psicológico.

3.4.1 Área Vocacional

La orientación vocacional es la encargada de analizar y guiar a los orientados en su desarrollo profesional, estudia los conocimientos, teorías y principios que facilitan los procesos de elección y toma de decisiones en cuanto a la selección de una profesión, carrera u ocupación. El orientador no tiene el trabajo de decidir a qué se va a dedicar el orientado, sino a informar de todas las posibilidades, fortalezas y obstáculos que se enfrentará de acuerdo a la decisión que pretenda elegir, con la finalidad de que ésta sea la más apropiada.

El ministerio de educación y ciencias según Sanchiz (2009) entiende la orientación vocacional como:

un proceso de ayuda al individuo, mediante el cual éste identifica y evalúa sus aptitudes, competencias e intereses con valor profesionalizado; se informa sobre la oferta formativa y la demanda laboral accesible para él, en la actualidad o en un futuro próximo y, en función de ambas variables, toma la decisión sobre el itinerario formativo a seguir, o en su caso modificar, con el objeto de lograr una inserción profesional y social satisfactoria. También compete a la orientación profesional, dentro del sistema educativo, formar al alumno de Formación Profesional sobre los componentes básicos de cualquier comportamiento laboral (seguridad, relaciones laborales, etc.) y llevar a cabo el asesoramiento, seguimiento y evaluación del proceso de inserción profesional (p.178).

Para poder ayudar al orientando en su desarrollo profesional es necesario que se parta desde el autoconocimiento de él mismo, que conozca sus capacidades, aptitudes, destrezas y potencialidades, para que a partir de ello pueda contraponerlos a sus intereses, gustos y pasatiempos logrando, así una perspectiva más certera de lo que quiere ser y de lo que quiere hacer en su profesión y proyecto de vida.

En necesario que, en la etapa seleccionada de la propuesta, adolescentes estudiantes de tercer grado de secundaria, la orientación vocacional forme parte

activa del curriculum para que las elecciones de bachillerato sean de forma apropiada al contexto y cualidades de cada estudiante, ya que muchos autores también manifiestan que una orientación adecuada favorece a la no deserción educativa.

3.5 Objetivos del taller

Objetivo general: Identificar problemáticas sociales y educativas que afectan a estudiantes, mediante pláticas y retroalimentación personal, con la finalidad de establecer estrategias adecuadas a cada estudiante.

Objetivos específicos

- Promover la planificación académica y laboral, mediante la estrategia de proyecto de vida, para destacar las posibilidades y problemáticas en un futuro próximo.
- Identificar las relaciones inter e intrapersonales, mediante actividades lúdicas y el uso del juego, con la finalidad de establecer vínculos sociales.
- Relacionar la actividad del juego con la orientación educativa, mediante información y prácticas en el taller, con la finalidad de utilizar herramientas pedagógicas y didácticas innovadoras.

3.6 Fase 1: Orientación personal

El «desarrollo personal» es el fin de la orientación y de la educación, ya que ambas persiguen la madurez del sujeto, su optimización, el despliegue de todas sus capacidades y potencialidades, junto al autoconocimiento y al desarrollo de un autoconcepto positivo (Sanchiz, 2009, p. 153).

En el juego nos comportamos como somos y nos permitimos actuaciones que, normalmente en entornos reglados como la casa y la escuela, nos autocensuraríamos, el juego puede favorecer un ambiente agradable donde no solamente permite ver a las personas en su actuar, también fomenta la diversión, la recreación y la cooperación entre los individuos, generando alternativas para la solución de los conflictos.

Para la primera fase de esta propuesta pedagógica queremos que los estudiantes puedan presentarse tal y como son, de forma natural y sin presiones que puedan generar rechazo al taller o hacia alguno de nosotros, por lo cual las actividades lúdicas y los juegos nos ayudan a generar un ambiente de confianza y socialización en la cual podemos actuar de mejor forma.

La propuesta pedagógica se realizará a partir del modelo de programas, el cual de acuerdo con Repetto y otros, citados en Grañeras y Parras (2008), “Se entiende por programa de orientación el diseño, teóricamente fundamentado, y la aplicación de las intervenciones pedagógicas que pretenden lograr unos determinados objetivos dentro del contexto de una institución educativa, de la familia o de la comunidad” (p. 75).

También bajo los principios de desarrollo e intervención social que, de acuerdo a lo planteado, tanto en el juego como en la orientación educativa, son los que tienen mejor relación. Martínez (1998), citado en Sanchiz (2009) menciona que:

El principio de Desarrollo se fundamenta en el concepto de Desarrollo; concepto [que plantea] la evolución del ser humano como un proceso de continuo crecimiento, de cambios cualitativos hasta convertirlo en un ser cada vez más complejo. Gracias a dichos cambios, la persona adquiere nuevas experiencias, las integra y amplía, posibilitando, de este modo, el desarrollo de la personalidad (p. 53).

La orientación debe tomar en cuenta, en todo momento, el contexto social que rodea su intervención. Además, debe plantearse la posibilidad de intervenir sobre el mismo contexto social. El principio de intervención social remite a modelos ecológicos, que tienen en cuenta el contexto donde actúan y que proponen tanto la adaptación del sujeto al ambiente como la adaptación del ambiente al sujeto.

Es importante tener en cuenta estas áreas que se mencionan en los principios anteriores, por una parte, tenemos el desarrollo o ciclo vital en donde se encuentran los estudiantes, la etapa que conocemos como adolescencia y con los

cambios biológicos que suceden en la pubertad; y por otra parte los contextos en que se desarrollan de forma personal y como influyen dentro de la institución, y también los contextos propios de la escuela.

Como apoyo a la creación de un diagnóstico individualizado se tienen contemplados instrumentos que se deben realizar; instrumentos informáticos con la finalidad de recaudar información de cada estudiante (ver anexo 1) y de sus tutores (ver anexo 2). Así como un instrumento que nos permita conocer la historia de vida (ver anexo 3) del estudiante desde su perspectiva, como se percibe él.

Objetivos de la fase

- Desarrollar actividades que generen un espacio agradable, respetuoso, dinámico y de cooperación, mediante juegos y estrategias de socialización; con la finalidad de que los estudiantes se sientan cómodos para expresarse libremente.
- Ayudar al estudiante a relacionarse con todos sus compañeros, de tal forma que participe activamente en toda las dinámicas actuales y futuras.
- Conocer parte del entorno familiar y personal que vive cada estudiante, así poder entender y analizar las acciones que realiza, sus conductas y formas de desenvolverse en las actividades.

Metodología de la fase

En esta primera fase de la propuesta solo se dividirá en dos partes: 1. Actividades lúdicas y juegos; 2. La recopilación de datos personales

1. Lo primero que se realizara es la presentación de la propuesta hacia los estudiantes a quienes va dirigida, respondiendo dudas y presentando a los facilitadores. Posteriormente se realizarán juegos y actividades que permitan salir de la rutina escolar, que los estudiantes se desinhiban y comenzar a observar actitudes y aptitudes de cada uno.
2. Se entregarán los instrumentos diagnósticos de padres de familia y el de estudiantes y una actividad que denominamos “mi historia” esto con la

finalidad de conocer un poco de la vida familiar, personal y social del estudiantado. Con esto comenzaremos el diagnóstico personalizado de cada estudiante y comenzar a detectar y trabajar con las necesidades de cada uno.

3.7 Fase 2: Orientación vocacional

La orientación vocacional es un proceso de enseñanza-aprendizaje para que un individuo sea capaz de elegir y prepararse adecuadamente a una profesión o trabajo determinado. Este proceso es preventivo teniendo como objetivo promover los elementos necesarios para posibilitar la mejor situación de elección del individuo.

Hyot (1995) citado en Grañeras y Parras (2008) denomina la orientación vocacional como:

El esfuerzo total de la educación pública y de la más amplia comunidad dirigido a ayudar a todos los individuos a familiarizarse con los valores de una sociedad orientada hacia el trabajo, a integrarlos en sus sistemas de valores personales y a implementarlos en sus vidas de manera que el trabajo llegue a ser posible, significativo y satisfactorio para cada individuo (pp. 257-258).

Para diversos autores la orientación vocacional es un proceso educativo de interés social pues una intervención adecuada busca la autonomía de los individuos en la toma de decisiones importantes en la vida, teniendo en cuenta los intereses, habilidades, actitudes, aptitudes y destrezas, enfocados al desarrollo de una profesión adecuada que permita el desarrollo integral y hacer frente a los desafíos y cambios de una sociedad.

En México el tercer año de nivel secundaria es de suma importancia en el desarrollo educativo y profesional del estudiantado, puesto que en esta etapa educativa y del ciclo vital en la que se encuentran obtiene ciertas libertades y autonomía de los padres o tutores para así comenzar a tomar las decisiones

oportunas sobre su vida, iniciando con la elección de una escuela de nivel medio superior.

Es importante señalar que en el proceso que tienen los estudiantes en el nivel secundaria en su tercer año de formación, hay un rol importante entre lo que ellos desean, inquietudes, emociones, factores sociales y escolares. El estudiante puede tener puntos de quiebre en el proceso de elección escolar de nivel medio superior.

Esta intervención no se configura en una actividad puntual, aislada o desarticulada, que se imparte en ciertos momentos de la vida de la persona, sino que es considerada un proceso continuo y permanente que la acompaña en su formación durante todas las etapas de la vida. El propósito de la orientación vocacional es aportar herramientas indispensables para la toma de decisiones asertivas que favorezcan la construcción de su propio conocimiento de acuerdo con su vocación, sus gustos, sus intereses y sus habilidades (Reyes y Novoa, 2014, p. 8).

El contemplar, como se menciona al principio, las características de los estudiantes las cuales hacen referencia a las aptitudes y actitudes, así mismo poder relacionarla con las motivaciones, emociones y comportamientos cognitivos que en ellos recaen y en ciertos momentos de la vida suelen ser segregados por padres de familia y ocasionalmente nulos dentro del aula escolar. No solo son provenientes estas actitudes por parte de actores educativos, sino por los mismos compañeros.

Es por ello por lo que se menciona que la actividad de la Orientación vocacional ejerce ese eje centrando a los diferentes momentos en la vida del estudiante. Es primordial conocer estos sucesos para la intervención que favorezca al estudiante.

Por tal motivo, la orientación vocacional debe ser entendida como necesaria y complemento esencial de la educación, en la adolescencia se tienen un cumulo de experiencias, motivaciones y relaciones que interfieren en la toma de decisiones de los estudiantes, aunado a que se encuentra demasiado confundidos en cuanto

a lo que quieren ser y lo que quieren hacer, sumando a esto las presiones familiares, amistades y relaciones interpersonales que lo puedan estar condicionando.

Lo que es importante ver dentro de la Orientación Vocacional que su tarea al momento de actuar de manera individual es su uso personalizado al individuo, no se guía por disposiciones generales. El orientador vocacional presta atención a las motivaciones o impulsar en el todo aquello que le genere las mismas para consolidar sus proyecciones escolares a futuro.

De igual manera, el orientador vocacional crea diferentes maneras de llevar los procesos del estudiante. Esto quiere decir que hay estructuraciones reales para los estudiantes y estos deben de ser acorde a lo que se trabaja a diario u ocasionalmente si así se requiere.

La orientación en general busca respetar las libertades de cada individuo para elegir según su propia personalidad, su camino profesional; de ahí que la función del orientador sea principalmente la de guiar los componentes individuales para que pueda realizarse como persona y asumir un papel social, de la misma forma aportar al esclarecimiento de sus dudas (Girón, 2017, p. 14).

Para esta fase, siguiendo el modelo y los principios de toda la propuesta, se basa en el en el modelo de programas y en los principios de desarrollo e intervención social, por lo cual se busca guiar e informar al estudiantado sobre su proceso educativo y las opciones que tiene, al ser la fase final el diagnóstico familiar, personal y socioeconómico estará completado y analizado, por lo cual se tendrá una base sólida con la cual trabajar y seguir con el análisis de sus preferencias e intereses vocacionales (ver anexo 4), así como la construcción de su proyecto de vida

Objetivos de la fase

- Ayudar a los estudiantes a conocer sus intereses, habilidades, aptitudes y necesidades educativas.

- Ofrecer de forma individual una gama de posibles alternativas de planteles, que concuerden con el perfil del estudiante.
- Que el adolescente desarrolle su autonomía, que él sea el que elija, con una orientación oportuna para que no se desvirtúe de su principal interés.

Metodología de la fase

1. Lo primero a realizar en esta fase es un test vocacional y un test de intereses, los cuales terminarán con el diagnóstico individualizado; se preguntará cuáles son las diferentes alternativas que están contemplando para su educación media superior y se resolverán dudas que tengan acerca de ellas.
2. Se dará información acerca de los diferentes tipos de bachillerato, ofertas educativas y perfil de egreso.
3. Se realizará un instrumento de proyecto de vida con la finalidad de aclarar que es lo que quieren ser y hacer. Teniendo en cuenta esto continuaremos con rondas de resolución de dudas relacionadas con los procesos de selección de bachillerato o de las diferentes ofertas educativas.
4. El trabajo con las emociones en este punto será importante por lo que se realizarán actividades referentes a ellas, como detectarlas y como controlarlas, así como manejar de buena forma el duelo que se presenta al alejarse de amistades hechas en el nivel básico.
5. Se dará cierre a la propuesta pedagógica con diferente dinámica y juegos que relajen a los estudiantes y salgan de su cotidianidad en la escuela. Como última dinámica se resolverán dudas de la propuesta pedagógica, del proceso de selección y de los diferentes bachilleratos que pueden elegir.

CRONOGRAMA

Periodo febrero – abril 2022										Periodo abril – mayo 2022
Actividad	5 de febrero	12 de febrero	26 de febrero	05 de marzo	12 de marzo	19 de marzo	26 de marzo	02 de abril	23 de abril	
Presentación de taller										
Entrega de instrumento diagnóstico de estudiantes										
Entrega de instrumento diagnóstico de Padres										
Recepción de instrumento diagnóstico de estudiantes										
Recepción de instrumento diagnóstico de Padres										
Entrega instrumento “mi biografía”										
Recepción instrumento “mi biografía”										
Entrega instrumento “test vocacional”										
Recepción instrumento “test vocacional”										
Primer informe de resultados										
Entrega instrumento “proyecto de vida”										
Recepción instrumento “proyecto de vida”										
Análisis de resultados										
Segundo informe de resultados										
Detección de necesidades										

SECUENCIA DIDÁCTICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego en la orientación vocacional		
Responsables del taller	<ul style="list-style-type: none"> Lucas Marcos Alfredo de Jesus Martinez Rodriguez Brandon Antonio 	
Sesión 1	Fecha:	2 horas por sesión
<p>Objetivo del taller: Identificar problemáticas sociales y educativas que afectan a estudiantes, mediante pláticas y retroalimentación personal, con la finalidad de establecer estrategias adecuadas a cada estudiante.</p>		
<p>Propósito de la sesión: Describir el taller, El juego en la orientación vocacional, mediante una plática informativa en la cual se expliquen los objetivos y funciones de este.</p>		

Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1.- Presentación del taller	Se presentarán los responsables de dirigir el taller con los estudiantes y presentarán el taller. Y se responderán dudas que surjan de este.	-----	25 min
2.- Responder dudas del proceso de selección de bachillerato	Se comentará el proceso de selección de bachillerato de cada estudiante, y se comparará con las fechas establecidas con las diferentes convocatorias a bachillerato. Se preguntará cuales son las dudas que tienen.	*Instructivo COMIPEMS	30 min
3.- Presentaciones y tribu	Los estudiantes se irán presentando uno a uno y propondrán un nombre para el grupo (sin malas palabras) al final decidirán cual es el mejor nombre para la tribu y realizaran un cartel que representara a la tribu.	*Cartulina *Plumones *Colores	50 min
4.- Envío de instrumentos	Se formará un grupo de WhatsApp con los integrantes del taller para poder compartir los instrumentos e información diversa. Por este medio se enviarán: instrumento de evaluación diagnostica para estudiantes (véase en anexo 1); instrumento diagnostico para padres de familia (véase en anexo 2).	*Smartphone	10 min

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego en la orientación vocacional		
Responsables del taller	<ul style="list-style-type: none"> • Lucas Marcos Alfredo de Jesus • Martinez Rodriguez Brandon Antonio 	
Sesión 2	Fecha:	2 hora por sesión
Objetivo del taller: Identificar problemáticas sociales y educativas que afectan a estudiantes, mediante pláticas y retroalimentación personal, con la finalidad de establecer estrategias adecuadas a cada estudiante.		
Propósito de la sesión: Informar acerca de las diferentes ofertas educativas que se ofrecen en México, así como informar a los estudiantes sobre su proceso en el examen COMIPEMS.		

Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1.- Tipos de bachillerato	Se dará información de los diferentes tipos de bachillerato que tiene la oferta académica de México, cuáles son sus similitudes, diferencias, modelos educativos, etc. Se resolverán dudas acerca de este tema	*Instructivo COMIPEMS	45 min
2.- Instrumentos COMIPEMS	Se preguntarán las dudas acerca de los documentos que tienen que subir a la plataforma COMIPEMS. Enseñar el llenado de los formatos en especial el listado de instituciones y realizar ejercicios de este.	*Hoja de ejercicios COMIPEMS	45 min
3.-Arma la torre	Se formarán dos equipos que competirán por armar una torre tipo Jenga. (Véase en anexo 6)	*Pelota *Jenga	30 min

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**El juego en la orientación vocacional**

Responsables del taller	<ul style="list-style-type: none">• Lucas Marcos Alfredo de Jesus• Martinez Rodriguez Brandon Antonio	
Sesión 3	Fecha:	2 hora por sesión
Objetivo del taller: Identificar problemáticas sociales y educativas que afectan a estudiantes, mediante pláticas y retroalimentación personal, con la finalidad de establecer estrategias adecuadas a cada estudiante.		
Propósito de la sesión: Identificar como se perciben en el ambiente personal, familiar y social; las diferentes emociones y cómo reaccionar de forma apropiada al sentirlas.		

Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1.- La papa caliente	La actividad consiste en jugar el juego la papa caliente al terminar dicha canción quien haya retenido el objeto tendrá que realizar la acción que se le indique. (Véase en anexo 7)	*Pelota de vinil	20 min
2.- Mi biografía	El instrumento diagnóstico “mi biografía” será el único que se trabajará como actividad de clase. (Véase Anexo 3) Se les proporcionara el instrumento, pero las respuestas deben ser en forma de texto y en hojas blancas.	*Instrumento diagnostico	45 min
3.-Las emociones	Se hablará de las emociones y como se presentan en los diferentes momentos de la vida. Cuál es su sentimiento cuando tienen esas emociones Los estudiantes se dividirán en equipos para hacer una representación teatral de una emoción; como se presenta y como se puede manejar. (Véase en anexo 8)	*Emojis de las emociones a trabajar	50 min

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego en la orientación vocacional		
Responsables del taller	<ul style="list-style-type: none"> • Lucas Marcos Alfredo de Jesus • Martinez Rodriguez Brandon Antonio 	
Sesión 4	Fecha:	2 hora por sesión
Objetivo del taller: Identificar problemáticas sociales y educativas que afectan a estudiantes, mediante pláticas y retroalimentación personal, con la finalidad de establecer estrategias adecuadas a cada estudiante.		
Propósito de la sesión: Conocer los intereses vocacionales y observar diferentes habilidades que tiene cada estudiante con el uso de juegos físicos y cognitivos.		

Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1.- ¿Cuáles son mis opciones de bachillerato?	Una vez llenado y completado su registro en el proceso COMIPEMS, los estudiantes hablarán de sus opciones y el por qué las eligieron. Si cambiaron alguna o no. Se resolverán dudas que surjan del punto anterior y se completara la información que los estudiantes tienen.	*instructivo COMIPEMS *Registro de estudiantes (foto)	50 min
2.- Minas numéricas	La actividad consiste en que el docente a cargo hará preguntas de matemáticas, si se contesta bien podrán avanzar 1 circulo, pero si cae en una mina tendrá que regresar a la fila con sus compañeros a esperar su turno nuevamente. (Véase en anexo 9)		25 min
3.- ¿Qué quiero ser?	La característica de este juego se basa en lo que querían ser de pequeños y lo que quieren ser ahora que son adolescentes, describiendo de manera escrita, oral y con dibujos. Véase en anexo 10		25 min
4.-Test vocacional	Se les enviara vía WhatsApp el instrumento “test vocacional” para que lo llenen en casa (véase en anexo 4).	*Smartphone	-----

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego en la orientación vocacional		
Responsables del taller	<ul style="list-style-type: none"> • Lucas Marcos Alfredo de Jesus • Martinez Rodriguez Brandon Antonio 	
Sesión 5	Fecha:	2 hora por sesión
Objetivo del taller: Identificar problemáticas sociales y educativas que afectan a estudiantes, mediante pláticas y retroalimentación personal, con la finalidad de establecer estrategias adecuadas a cada estudiante.		
Propósito de la sesión: Analizar la percepción que tienen los estudiantes de sí mismos y como lo proyectan a sus compañeros; Conocer cuales consideran sus fortalezas.		

Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1.- la cuchilla y la palanca	Los estudiantes se colocarán en círculo, la indicación es contestar y realizar las indicaciones del docente a cargo. Comenzarán contestando lo que la canción señale con la finalidad de que se integren y socialicen. (véase en anexo 11).		25 min
2.- La publicidad	Los estudiantes tendrán que hacer un cartel en hojas blancas publicitándose a sí mismos, en el cual deberán escribir sus virtudes, habilidades y las cosas que aprecian de ellos mismos. (véase en anexo 12). Al terminar se reflexionará sobre la actividad y las dificultades que tuvieron al realizarla.	Hojas blancas Plumones colores	50 min
3.- el gusanito	Todos los estudiantes harán una columna tomando de los hombros al compañero que tienen en frente, al primero de la fila se le dará un aro hula-hula por el cual tienen que pasar todos, sin usar las manos y sin soltarse de los hombros. (véase en anexo 13)	Aro hula-hula	25 min

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego en la orientación vocacional		
Responsables del taller	<ul style="list-style-type: none"> • Lucas Marcos Alfredo de Jesus • Martinez Rodriguez Brandon Antonio 	
Sesión 6	Fecha:	2 hora por sesión
Objetivo del taller: Identificar problemáticas sociales y educativas que afectan a estudiantes, mediante pláticas y retroalimentación personal, con la finalidad de establecer estrategias adecuadas a cada estudiante.		

Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1.- Volitoalla	Los estudiantes tendrán que dividirse en dos equipos y dentro de cada equipo formar parejas para jugar voleibol, en lugar de balos serán globos de agua que tendrán que aventar y atrapar con una toalla. (Véase anexo 14) **Se realizará en conjunto con la actividad 2.	*Globos con agua *Toallas	Toda la sesión
2.- Entrega de resultados de los instrumentos.	El primer informe de resultados que se les entrega a los estudiantes se hará con los instrumentos que tenemos hasta el momento, el de padre; estudiante; mi biografía y test vocacional. El análisis se le dará con diferentes opciones que respondan a sus necesidades educativas.	*Análisis individual por estudiante	
3.- proyecto de vida	Se les enviara el instrumento "proyecto de vida" vía WhatsApp para que lo resuelvan en casa (véase anexo 5).	*Smartphone	10 min

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego en la orientación vocacional		
Responsables del taller	<ul style="list-style-type: none"> • Lucas Marcos Alfredo de Jesus • Martinez Rodriguez Brandon Antonio 	
Sesión 7	Fecha:	2 hora por sesión
Objetivo del taller: Identificar problemáticas sociales y educativas que afectan a estudiantes, mediante pláticas y retroalimentación personal, con la finalidad de establecer estrategias adecuadas a cada estudiante.		
Propósito de la sesión: Conocer cuáles son sus sentimientos al terminar una etapa de su vida y comenzar otra; el duelo, sus etapas y como se pueden relacionar estos dos puntos.		

Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1.- La sandia gorda	Los estudiantes se colocarán en circulo, tendrán que repetir el canto y las acciones del tallerista. (véase en anexo 15)		20 min
2.- Seguimos al compañero	Los estudiantes se colocarán en una fila. El o la estudiante al frente tendrá los ojos vendados y guiará al grupo por el espacio con las indicaciones que brindé la última persona de la fila. (véase en anexo 16)	*Paliacates o tela para cubrir ojos	20 min
3.- La carta	Se les pedirá a los estudiantes que realicen una carta dirigida a alguien de su entorno educativo al que le tengan un gran aprecio (amigos, maestros, tutor escolar, padres o familiares) en la cual le cuenten por que eligieron a esa persona para enviarle una carta y lo importante que son en su vida.	*Hojas blancas	40 min
4.- El duelo	Se les explicara que es el duelo y cuáles son las diferentes etapas; también los tipos de duelo y el por qué el dejar la secundaria también implica pasar por estas etapas.		40 min

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL		
El juego en la orientación vocacional		
Responsables del taller	<ul style="list-style-type: none"> • Lucas Marcos Alfredo de Jesus • Martinez Rodriguez Brandon Antonio 	
Sesión 8	Fecha:	2 hora por sesión
<p>Objetivo del taller: Identificar problemáticas sociales y educativas que afectan a estudiantes, mediante pláticas y retroalimentación personal, con la finalidad de establecer estrategias adecuadas a cada estudiante.</p>		
<p>Propósito de la sesión: Analizar los resultados de sus instrumentos diagnósticos en conjunto con los estudiantes; con la finalidad de conocer si estos responden a las necesidades e intereses vocacionales y personales plasmados en su proyecto de vida.</p>		

Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1.- Búsqueda del tesoro	<p>A lo largo de las instalaciones se colocarán diferentes pistas que lleven a los estudiantes a encontrar un tesoro. La actividad puede ser grupal o por equipos. (véase anexo 17)</p> <p>**Se realizará en conjunto con la actividad 2.</p>	<ul style="list-style-type: none"> *hojas blancas y de colores *Plumones *Aro hula-hula *Balón de futbol *Juego jenga * Pelota 	Toda la sesión
2.- Informes finales	<p>Se realizará una pequeña platica entre el tallerista y cada uno de los estudiantes en donde se les entregara su diagnóstico individualizado y se comentara que les parecen los resultados, si están conforme o no y como cambio su percepción después del taller.</p>	<ul style="list-style-type: none"> *Análisis individualizado 	

CONCLUSIÓN

En este trabajo nos planteamos el objetivo de diseñar una propuesta pedagógica para el nivel de secundaria en donde el juego sea concebido como una herramienta pedagógica importante para el desarrollo de la orientación vocacional en la formación de estudiantes de tercer grado.

Los sujetos con los que se trabajó son adolescentes de tercer grado de secundaria que participaron en el proyecto educativo Escuela Autónoma “red Paulo Freire” y que son los “actores principales” del proceso enseñanza-aprendizaje, así mismo de esta etapa de desarrollo se destaca su proceso formativo, social y biológico de los estudiantes. La edad en que se encuentran es un parteaguas para su proyecto de vida ya que es una etapa de cambios y elecciones que llevarán consigo por el resto de su existencia.

Los planos familiares y sociales participan con un rol fundamental a la par de las experiencias educativas, ya que en estas se pueden observar características del desarrollo cognitivo que pueden ser estimuladas mediante procesos innovadores que pueden llegar a detonar personalidades, habilidades y aptitudes para el siguiente nivel académico.

Así mismo, vislumbramos el cómo se puede actuar de una manera apropiada, y es así como se describe a la herramienta pedagógica, el juego, con la cual se pretende intervenir en diferentes momentos y con diversas acciones. Esto quiere decir que no siempre serán las mismas actividades o ejercicios físicos, sino también intelectuales y de integración social y cultural.

El modo de intervención del juego queda diversificado de acuerdo con la necesidad que se tiene al momento, puesto que tiene una cantidad de recursos didácticos, estrategias de enseñanza y socialización; dentro del mismo que puede ser modificado por el orientador vocacional y por los propios estudiantes.

El juego es generador, creador y reafirmador de cultura, conocimientos, lenguaje y relaciones interpersonales, en todas de las teorías que presentamos del

juego que presentamos, nos damos cuenta que cada teórico le otorga diferentes cualidades y capacidades que, a través del juego se consolidan para la vida adulta.

Con lo anterior, la adolescencia y el juego, debemos tener un hilo conductor que una esta etapa de la vida con esta acción fundamental para el desarrollo, que le de un objetivo y una meta en común. La orientación vocacional, para esta propuesta, es ese hilo con el que pretendemos que el juego tome un lugar primordial en el proceso educativo de los jóvenes de nivel secundaria o que están en el proceso de elección de escuela para nivel medio superior y los ayude a prepararse para el futuro.

Así mismo se realizó un diagnóstico de los estudiantes, quienes mediante un cuestionario respondieron preguntas de carácter escolar, social y cultural, arrojando resultados diversos y similares. Esto quiere decir que nos encontramos en un entorno social y educativo similar y es por ello que, aun perteneciendo a distintas escuelas, el contexto en el que se desenvuelven tiene características semejantes que influyen en su proceso académico.

La detección oportuna de características que conlleven a un proceso favorable o que pueda obstaculizar su proyecto de vida, hará una mejor intervención a favor de los estudiantes de tercer grado de secundaria.

También se realizó un diagnóstico con los padres de familia y que es igual de importante que el de los estudiantes, ya que con esto podemos tener amplitud en cuanto al quehacer cotidiano y apoyo escolar. Así que al observar resultados podemos entender el motivo porque se mentaliza la idea de elegir una alternativa “mejor” que otra.

Es por ello que podemos afirmar que si los padres de familia colaboran en la toma de decisiones de sus hijos sería de gran ayuda para que éstos puedan continuar con sus estudios.

Nuestra propuesta pedagógica, “El juego en la orientación vocacional”, está planeada para que estudiantes y facilitadores sientan la libertad de modificar los juegos y actividades, de tal forma que generen su propia orientación vocacional y

puedan potenciar todos los factores que se encuentran en el proceso educativo y personal de los estudiantes

El trabajo en la Escuela Autónoma “Red Paulo Freire” mostró que, bajo este planteamiento, los estudiantes no se sienten observados, juzgados o evaluados, lo que permite mostrar su verdadera identidad, personalidad e intereses.

A través de las actividades presentadas anteriormente, aplicadas en la Escuela Autónoma “Red Paulo Freire”, observamos dos puntos importantes para el éxito de esta propuesta pedagógica:

- La actitud, el ánimo, energía y el poder de convencimiento que tenga el orientador es fundamental para que los estudiantes entren en la dinámica y disposición que se necesita para que, a través de juegos y dinámicas lúdicas, se muestren las habilidades, intereses y necesidades de cada uno.
- La libertad que se les da a los estudiantes para modificar los juegos a su estilo, agregándole o sustituyendo reglas, pero manteniendo el objetivo o propósito del juego, hace que se desenvuelvan de mejor manera y tengan un sentido de pertenencia del juego.

Ambos puntos se relacionan y se enfocan a la disposición de los participantes del taller a trabajar juntos creando su propia experiencia educativa, si bien todas las actividades tienen un objetivo, están dirigidas, reguladas y regladas por los facilitadores, los estudiantes, a través de la libertad mencionada en el segundo punto, se involucran directamente en su proceso de orientación vocacional.

Las relaciones sociales entre pares también mejoran al paso de las actividades y, aunque al igual que en cualquier grupo los estudiantes se hacen más afines a unos compañeros que a otros, la inclusión de todos los miembros del grupo es evidente tanto en las cuestiones educativas como a las lúdicas y de convivencia.

Mediante el uso de estrategias didácticas para favorecer el aprendizaje de los estudiantes, pudimos darnos cuenta que entre ellos se ayudan y colaboran en

las actividades lúdicas y los juegos que se relacionan con las asignaturas que se trabajan para el examen COMIPEMS, obteniendo así un aprendizaje significativo, relacionando una actividad, con sus compañeros y el contenido educativo que se está trabajando.

En cuanto a la orientación vocacional, esta propuesta, es catalizadora de habilidades, actitudes, aptitudes, interese, y también de, necesidades, barreras, y obstáculos individuales de los estudiantes. Complementando un diagnóstico pedagógico, el juego, es la herramienta pedagógica con la que buscamos integrar analizar y contrastar los resultados de los instrumentos diagnóstico con lo observado y averiguado de forma personal.

Con un diagnóstico integrado con las observaciones y las pláticas que surgen durante las sesiones se pueden dar resultados que sean acorde a las expectativas de cada estudiante y permite brindarle la orientación vocacional necesaria para alcanzar sus metas, cumplir con sus objetivos y encaminarse hacia un proyecto de vida productivo, bienaventurado y lo más exitoso posible.

REFERENCIAS

- Aguilera, M. y Damián, M. (2010). *“La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño”*. Revista electrónica de psicología Iztacala. Online (consultado mayo 2021). Disponible en: <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num4/Vol13No4Art4.pdf>.
- Arriaga, M. (2015). *“El diagnóstico educativo, una importante herramienta para elevar la calidad de la educación en manos de los docentes”*. Atenas. Online (Consultado noviembre de 2022). Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478047207007>.
- Bisquerra, R. (2003) Educación emocional y competencias básicas para la vida. Revista de Investigación Educativa, vol. 21, No. 1, pp.7-43.
- Brittany, A. y Helen, W. (2019). *“Etapas de la adolescencia”*. Healthy children. Online (consultado en septiembre de 2022) disponible en: <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/teen/Paginas/Stages-of-Adolescence.aspx>
- Centro de Estudios de Opinión. (2009). *“Conceptos básicos de lo que es un taller participativo”*. Universidad de Antioquia. Online (consultado en septiembre 2022) disponible en: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/1650>
- Coloma, M. y Tafur, P. (1999). *“El constructivismo y sus implicaciones en la educación”*. Pontificia universidad católica del Perú. pp. 217 – 244.
- Damián, M. (2014). *“Contextos, juegos y expresión de las emociones de los escolares: su importancia en el desarrollo psicológico y en la educación”*. Rayuela. Revista iberoamericana. Online (consultado mayo 2021). Disponible en: <https://docplayer.es/9256539-Contextos-juegos-y-expresion-de-las-emociones-de-los-escolares.html>.

Delgado, P. (2019). *“La teoría del aprendizaje social: ¿qué es y cómo surgió?”*. Observatorio de innovación educativa. Online (Consultado abril 2021). Disponible en:

<https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20del%20aprendizaje%20social%20se%20apoya%20en%20la%20idea,imitaci%C3%B3n%20del%20comportamiento%20que%20vieron.&text=Estos%20modelos%20demuestran%20que%20el,o%20de%20ver%20la%20televisi%C3%B3n.>

Frisón, R. y Gaudio, R. (2019). *“El campo lúdico en la adolescencia. Acerca de los descubrimientos y la creatividad en la época actual. XI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVI Jornadas de Investigación”*. XV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. I Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. I Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires.

Gallardo, J. (2018). *“Teorías del juego como recurso educativo”*. Innovagogía. Online (consultado en mayo 2021). Disponible en: <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gallardo, J. y Pedro, J. (2018). *“Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil”*. Revista educativa Hekademos. Online (consultado en mayo 2021). Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>

García, L. (2016). *“El desarrollo de la orientación educativa en el aprendizaje-servicio. Un estudio de caso en un instituto de educación secundaria de la comunidad de Madrid”*. Madrid. Universidad Autónoma de Madrid

- Gómez, E. (2008) *“Adolescencia y familia: revisión de la relación y la comunicación como factores de riesgo o protección”*. Revista Intercontinental de Psicología y Educación. Universidad Intercontinental. México.
- Grañeras, M. y Parras, A. (coord.). (2008). *“Un recorrido por los distintos enfoques y modelos de intervención psicopedagógica en orientación”*. “orientación educativa: fundamentos teóricos, modelos institucionales y nuevas perspectivas”. España. Cide.
- Gutiérrez, M. y Pérez, P. (2015). *“El juego en el escenario educativo actual. Discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior”*. Kimpres. Universidad de la Salle. Bogotá D.C, p. 1-133
- Hernández, G. (1997). *“Descripción del paradigma humanista y sus aplicaciones e implicaciones educativas”*. Online (consultado junio de 2021). Disponible en: <https://silo.tips/download/descripcion-del-paradigma-humanista-y-sus-aplicaciones-e-implicaciones-educativa>
- Hernández, G. y Cardona, N. (2016). *“El juego; como formador en los nuevos ambientes de aprendizaje”*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Colombia. Paginas. 1-20
- Hernández, R. (2017) *“Paradigmas en psicología de la educación”*. Paidós Ecuador. pp. 66 – 79
- Huizinga, J. (1972). *“Homo ludens”*. Alianza editorial y Emecé editores. Buenos Aires.
- Lamas, A. (s/a) *“Juego, pensamiento y acción lingüística”*. Instituto de enseñanza superior No 1 Alicia Moreau de Justo. Online (consultado en mayo 2021). Disponible en: <http://www.fundlitterae.org.ar/images/archivos/7.%C2%AA%20PONENCIA%20%20LAMAS%20%20Jornadas%202007.pdf>

- Leiva, M. (2010) *“La orientación y el uso de dinámicas de grupo para la personalización de la enseñanza”*. Innovación y experiencias educativas. Granada. pp. 1-17
- López de Sosoaga, A. (2004). *“El juego: análisis y revisión bibliográfica”*. Bilbao. Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua
- Lopera, J. (2017). *“Psicoterapia psicoanalítica”*. Rev. CES Psico. pp. 1-17
- Marín, I. (2017). *“Incorporar el juego en el aula: un reto para la escuela”*. Internacional Play Association. España. Online (consultado mayo 2021). Disponible en: <https://www.edelvives.com/es/Noticias/d/incorporar-el-juego-en-el-aula-un-reto-para-la-escuela>
- Martinez, P. (2002). *“La orientación y la intervención psicopedagógica”*. *“La orientación psicopedagógica: modelos y estrategias de intervención”*, Madrid. EOS. pp. 18 – 75
- Minerva, C. (2002). *“El juego: una estrategia importante”*. Educere. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela. pp. 1-19
- Molina, D. (2002) *“Concepto de orientación educativa: diversidad y aproximación”*. Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora. Venezuela. P. 1-22
- Montañés, J. Parra, M, Sánchez, T. López, R. Latorre, J. Blanc, P. Sánchez. M. Serrano, J. y Turégan, P. (2000). *“El juego en el medio escolar”*. Revista de la Facultad de Educación de Albacete. España. Online (consultado mayo 2021). Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- Papalia, D, Feldman, R, Martorell, G., Berber, E, & Vázquez, M. (2012). *“Desarrollo humano” (12a ed)*. McGraw-Hill Interamericana. México.

- Peñaloza, M. (2010) *“Teoría de las decisiones”*. Universidad Católica Boliviana San Pablo. Cochabamba, Bolivia. Pp. 1-15.
- Powell, M. (s/a). *“Qué es el aprendizaje social (y cómo adoptarlo)”*. Online (Consultado en abril 2021). Disponible en:
<https://www.docebo.com/es/blog/que-es-el-aprendizaje-social-y-como-adoptarlo/>.
- Ramírez, B. y Briceño, B. (2013) *“La orientación social y la educación emocional: una práctica educativa para la formación de la ciudadanía”*. Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales. Mérida-Venezuela. pp.1-17
- Ramírez, B. (2008) *“El vínculo de dos profesiones imposibles: Psicoanálisis y Educación”*. México. pp. 1-14
- Revista digital para profesionales de la enseñanza. (2010) *“Temas para la Educación”*. Federación de Enseñanza de CC. OO. De Andalucía. España. pp. 1-7
- Sanchiz, L. (2009). *“Modelos de orientación e intervención psicopedagógica”*. Universitat Jaume. Online (consultado en mayo 2021). Disponible en:
<http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/23882/s4.pdf?sequence=6>
- Santana, L. (2013). *“La orientación educativa e intervención psicopedagógica. Cambios los tiempos, cambian las responsabilidades profesionales”*. Pirámide. Madrid.
- Schunk, D. (2012). *“Teorías del aprendizaje”*. Constructivismo. 6ta edición. México. Pearson educación. pp. 228-248.
- Secada, F. (1978). *“Las definiciones del juego”*. Revista española de pedagogía. Online (consultado octubre 2022) disponible en:
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/8006>

Secretaría de Educación Pública (SEP). (2017). *“Aprendizajes clave para la educación integral. Planes y programa de estudio para la educación básica”*. Ciudad de México.

Soler, V. (2016) *“Desarrollo socioafectivo”*. Sintesis S.A. España

Tünnermann, B. (2011). *“El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes”*. Unión de Universidades de América. pp.21-32. Online (Consultado diciembre de 2020). Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=373/37319199005>

Tyler, E. (2002). Naturaleza de la orientación. En *“La función del orientador”*. México. Trillas, pp. 19 – 43.

Vargas, C. (2015). *“El juego en el aprendizaje”*. *Revista Vinculando*. Online (consultado mayo 2021). Disponible en: <https://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html>

Venegas, M. García, Ma. y Venegas, A. (2012). *“El juego infantil y su metodología”*. Ic Editorial. Málaga. Online (Consultado en mayo 2021) disponible en: http://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html?1620973162944#nivel2-2_6

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de evaluación diagnóstica para alumnos

Instrucciones: Por favor resuelve el siguiente cuestionario con la mayor honestidad y sinceridad posible, la información que proporcionas se manejará de forma confidencial, para fines académicos y de investigación educativa.

I. Datos generales

Edad: _____ Sexo: _____ Grado escolar:

¿Cuánto dinero tienes para gastar al día?

II. Aspectos sociales, culturales y familiares

1. ¿Consideras que cuentas con alguien en quien confiar, para platicar y consultar cosas que te preocupan? Si contestas que si, por favor indica que parentesco tiene contigo (si es amigo, familiar, maestro, orientador, etc.) y pon su edad aproximada.

2. ¿Con qué frecuencia, en el último año acudiste a los lugares que a continuación se mencionan? Selecciona con un **X** la opción más cercana a tu respuesta.

	Nunca	1 o 2 veces	3 o 4 veces	Más de 4 veces
Visite museos o exposiciones.				
Asistí a la ópera, obras teatro, ballet o conciertos de música clásica.				
Asistí a conciertos de música popular				
Asistí al cine				
Asistí a eventos deportivos				
Colabore organizando eventos de mi escuela				
Asistí a fiestas o reuniones con amigos de la escuela				
Asistí a eventos o reuniones con amigos que no son compañeros de la escuela				
Visite zonas arqueológicas.				

3. ¿Cuál es tu principal actividad fuera de la escuela?
 - a) Quedarse en casa a ver TV, jugar videojuegos o estar en internet.
 - b) Salir a pasear con amigos, sin destino ni actividad específicos.

- c) Ayudar en las labores del hogar
- d) Trabajo de medio tiempo

4. ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV?

a) Caricaturas ¿cuáles?

b) Series ¿cuáles?

c) Telenovelas ¿cuáles?

d) Programas de concursos ¿cuáles?

5. ¿Te gustaría seguir estudiando?

6. ¿Qué inconvenientes tendrías para seguir estudiando?

- a) Problemas económicos
- b) Situación familiar desfavorable
- c) Falta de entusiasmo y motivación
- d) Confusión vocacional

7. ¿Qué te gustaría hacer al salir de la secundaria?

- a) Trabajar
- b) Estudiar el bachillerato y trabajar
- c) Estudiar una carrera técnica y trabajar
- b) Terminar el bachillerato y estudiar una carrera universitaria

8. ¿Qué es lo que te gustaría para ti en el futuro?

- a) Ganar dinero, obtener cosas materiales, tener prestigio y fama, sin importar los medios
- b) En cuanto a lo material todo lo necesario, ser feliz, estar tranquilo y satisfecho, rodeado de personas que me quieran.
- c) Estudiar una carrera y trabajar en lo que me gusta

9. ¿Con quién vives?

- a) Mamá o Papá y hermanos
- b) Papas y hermanos
- c) Sin hermanos, Con mamá o papá
- d) Abuelos, tías, primos, papas y hermanos

Otros:

10. ¿Quién toma las decisiones importantes en tu casa? Marca con una **X** la opción.

Tu o tus hermanos	
-------------------	--

Mamá y Papá juntos	
Mamá o Papá	
Otro familiar	
Todos juntos	

11. ¿Con qué frecuencia tus padres o los adultos con los que vives hacen las siguientes actividades o situaciones? Marca con una **X** la opción.

	Nunca	Pocas veces	Siempre
Comentan tu desarrollo personal y escolar			
Apoyan y revisan tus tareas escolares			
Te felicitan y premian cuando tienes un logro			
Respetan y escuchan tus opiniones, sobre lo que te ocurre			
Te exigen mucho en general (Escuela, casa, etc.)			
Te apoyan cuando tienes algún problema			
Asisten a los eventos en los que participas			
Colabora en organizar eventos que tengan que ver contigo			
Asisten a reuniones de la escuela, para tratar asuntos relacionados contigo			
Tienes confianza para platicar con ellos			
Se reúne la familia o parte de ella para comer			
Se reúne la familia o parte de ella para ver TV			
Se reúne la familia o parte de ella para platicar			
Se reúne la familia o parte de ella para leer			
Se reúne la familia o parte de ella para festejar eventos			
Se reúne la familia o parte de ella para jugar			
Se reúne la familia o parte de ella para ir a la iglesia			
Se reúne la familia o parte de ella solo los fines de semana			

Marca con una X las actitudes que presenten tus padres o tutores

Actitudes	Mamá	Papá	Otro	Actitudes	Mamá	Papá	Otro
Trabajador				Cariñoso			
Inestable				Comprensivo			
Paciente				Distraído			
Enojón				Vicioso			
Inteligente				Serio			
Terco/a				Celoso			
Responsable				Sensible			
Culto/a				Mandón			
Se preocupa de más				Flojo			

Alegre				Triste			
Anticuadao				Honesto/a			
Impaciente				Egoísta			
Sociable							

III. Aspectos Psicológicos

1. Señala con una **X** las cualidades y defectos que tienes

Alegre		Pesimista	
Responsable		Tonto/a	
Sincero		Mentiroso/a	
Optimista		Conflictivo/a	
Inteligente		Tímido/a	
Ordenado/a		Flojo/a	
Amigable		Desordenado/a	
Comunicativo/a		Descuidado/a	

2. Si un amigo te pide un favor que es muy importante para él, tú lo puedes hacer, pero no lo quieres hacer, terminas haciendo ...
 - a) El favor del amigo, no quería hacerlo, pero tampoco quería que se enojara conmigo
 - b) Le explico por qué no lo quiero hacer y no lo hago.
 - c) Le explico por qué no lo quiero hacer, pero me convence y lo hago.
 - d) No hago nada, me alejo un poco hasta que él solo lo resuelva.

3. Si tienes algo muy importante que hacer y además solo llevas la mitad, que haces.....
 - a) Lo termino, no importa sino como, no duermo, pero lo termino a como dé lugar, aunque después me haga daño estresarme tanto.
 - b) Hago una estrategia de trabajo, me organizo y termino, trabajo velozmente pero no me estreso más de lo necesario
 - c) El estrés no es para mí, veo la tele un rato y lo intento hacer, sino puedo ni modo lo entrego a la mitad o como lo tenga.
 - d) Bajo presión funciono mejor, me distraigo un rato, dejo lo que tengo que hacer al último momento, lo hago mal, me descuido, pero lo entrego.

4. Si en tus actividades hay un compañero que es diferente a todos, nadie le habla y lo maltratan, pero a ti te cae bien, que haces....
 - a) Lo maltrato también, prefiero estar bien con todo el grupo que solo con él
 - b) No lo maltrato porque lo respeto, pero tampoco le hablo, me quitaría popularidad

- c) Le hablo e incluso lo defiendo a veces, si los demás son mis amigos no me dejarán de hablar por eso.
5. Si estás muy enojado/a o triste, por algo que paso con alguien muy importante para ti que haces....
- a) Me aparto, en esos momentos no quisiera estar vivo/a
 - b) Me aparto un momento, me tranquilizo y vuelvo con esa persona para tratar de aclarar lo que paso
 - c) Prefiero golpear la pared, gritar y decirle a esa persona lo mal que me hizo sentir
 - d) No le vuelvo a hablar.

IV. Aspectos educativos y escolares

1. ¿En qué materia consideras que tienes mayores problemas de aprendizaje?

2. Del 1 al 10 siendo el 10 el más alto, ¿Cómo calificas tu aprendizaje?

¿Tus maestros, prefectos y orientadores, dicen que tienes problemas de disciplina?

_____ Si respondiste si, pon un ejemplo por favor

Anexo 2. instrumento diagnóstico para padres de familia

Instrucciones: Por favor resuelva el siguiente cuestionario con la mayor honestidad y sinceridad posible, la Información que proporcione se manejará de forma confidencial, para fines académicos y de investigación educativa.

I. Datos generales

- Género: Femenino _____ Masculino _____
- Edades: Padre _____ Madre _____
- Estado civil:
Madre: Soltera _____ Casada _____ Unión libre _____ Divorciada _____ Separada _____ Viuda _____
Padre: Soltero _____ Casado _____ Unión libre _____ Divorciado _____ Separado _____ Viudo _____

4. Escolaridad

	Primaria	Secundaria	Bachillerato	Carrera técnica	Licenciatura
Madre					
Padre					

Ingreso Mensual Familiar _____

5. Marque con una **X** la ocupación actual de los padres o tutores del adolescente.

Ocupación	Madre	Padre
No trabaja actualmente		
Jubilado o pensionado		
Labores del hogar		
Labores relacionadas con la construcción		
Obrero		
Comerciante o vendedor		
Labores relacionadas con la construcción		
Obrero		
Comerciante o Vendedor		
Labores de servicio personal (chofer, trabajador domestico (a), taxista, jardinero, velador)		
Trabajador por oficios por su cuenta		
Directivo/a, funcionario/a, Empleado/a del gobierno		
Empleado como profesional		
Empleado como técnico (Capturista, laboratorista, secretaria)		
Ejercicio de su profesión por su cuenta		

II. Datos familiares y ambiente familiar

- Número de hijos

a) De 1 a 3 hijos b) 4 o más hijos

2. Edades de los hijos

- a) De 0 a 5 años
- b) De 6 a 10 años
- c) De 11 a 15 años
- d) De 16 a 20 años
- e) De 21 a 25 años
- f) De 26 en adelante

3. Número de habitantes en casa: _____

4. Marque con una X las actividades que realiza, para convivir con su familia, dentro y fuera de casa.

Jugar juegos de mesa	
La limpieza de la casa juntos	
Apoyar en la realización de tareas escolares	
Conversar sobre temas de interés para todos	
Ir al parque a jugar/Organizar días de campo	
Hacer juntos las compras de la despensa	
Visitar museos (Por tareas escolares, por gusto)	
Ir al cine	
Asistir al teatro	
Visitar familiares dentro y fuera de la ciudad	

5. ¿Cómo considera que es la comunicación entre usted y sus hijos?

- a) La verdad casi no hablamos, no me cuenta sus cosas
- b) Existe una buena comunicación
- c) La verdad cuando hablamos me desespero mucho y terminamos discutiendo

6. ¿Qué es lo correcto? A un hijo hay que darle...

- a) Todo lo que pide, aunque no lo necesite
- b) Todo lo que necesita, aunque no lo pida.

7. ¿Qué le gustaría que hiciera su hijo/a al terminar la secundaria?

- a) Terminar el bachillerato y que haga una carrera universitaria
- b) Terminan el bachillerato y trabajar, la verdad no hay recursos suficientes para que siga estudiando
- c) Estudiar una carrera técnica o una carrera corta y trabajar
- d) Yo veo que no se le da mucho lo de los estudios y no hay recursos para que siga estudiando, prefiero que trabaje de una vez

6. ¿Cree que su hijo/a asiste contento a la escuela y está motivado(a) para estudiar?
_____ ¿Por qué?

7. ¿Cree que a su hijo/a se le dificulta aprender lo que se le enseña en la escuela?

8. ¿Su hijo dispone de un lugar adecuado y de los recursos necesarios para su aprendizaje, dentro de casa?

9. ¿Su hijo tiene un horario fijo para estudiar?

10. Tiene su hijo(a) algún empleo remunerado

11. ¿Su hijo suele sentirse inconforme con el medio social que lo rodea?
Sí _____ No _____ No sé _____
12. ¿Su hijo asiste a dos o más fiestas por la noche a la semana?

13. ¿Su hijo suele experimentar riesgos para sentir emociones intensas?

14. ¿Su hijo cuenta con dinero propio para gastos personales?
_____ ¿Cuánto? _____
15. ¿Alguna persona cercana a su hijo ha muerto? si la respuesta es sí ¿Qué relación tenían?

16. ¿Sabe si su hijo a consumido alcohol o alguna droga? _____ Si su respuesta es sí ¿Sabe el motivo?

17. ¿Conoce los horarios de salida y llegada de su hijo?

18. ¿Alienta y estimula los proyectos personales que hijo/a tiene?
19. Sí _____ No _____ No me entero de sus logros

20. ¿Alguien de la familia consume cotidianamente alcohol u otro tipo de drogas?
Sí_____ No_____

21. ¿Su ambiente familiar suele ser caótico y desorganizado? Sí
_____ No_____

22. ¿Conoce usted los sentimientos de su hijo? Sí_____
No_____

23. ¿En su casa permite expresar los sentimientos de enojo y tristeza? Sí_____
No_____

24. ¿En su casa se expresan los sentimientos positivos y afectuosos hacia los hijos?
Sí_____ No_____

25. ¿Sabe usted si los amigos de su hijo consumen alcohol u otro tipo de drogas? No
lo sé _____ No conozco a sus amigos_____ Si consumen_____
No consumen_____

26. Si usted se enterará que su hijo consume alcohol u otro tipo de drogas ¿Qué
haría?

¿Usted considera que su hijo/a pasa demasiado tiempo viendo Tv, Jugando videojuegos o
en internet? _____

Anexo 3. Guía para elaborar tu autobiografía

GUÍA PARA ELABORAR TU AUTOBIOGRAFÍA	
Toma la siguiente guía y empieza a redactar tu autobiografía.	
Nombre	
Edad (años y meses)	
¿En dónde naciste?	
¿Cómo se llaman tus padres, en qué trabajan, cómo era su vida, ¿cuáles eran sus valores, etc.?	
¿Cómo fue tu infancia?	
¿Cómo era el ambiente en el que vivías?	
Escribe el nombre y características de otras personas que influyeron (bien o mal) en tu formación infantil y adolescente.	
Eventos positivos que marcaron tu vida	
Eventos negativos que marcaron tu vida	
¿Cuáles eran tus juegos infantiles?	

Anexo 4. Prueba de interés vocacionales

Instrucciones: Por favor resuelve el siguiente cuestionario con la mayor honestidad y sinceridad posible, la información que proporciones se manejará en forma confidencial, para fines académicos y de investigación educativa.

Nombre:

Instrucciones: Contesta en la hoja de respuestas las siguientes preguntas, según los niveles que a continuación se presentan:

4- Me gusta mucho

3-Me gusta algo o en parte

2-Me es indiferente

1-Me desagrada algo o en parte

0-Me desagrada mucho o totalmente.

¿Qué tanto te gustaría...?

1. Atender y cuidar a enfermos
2. Intervenir activamente de forma reflexiva en las discusiones
3. Escribir cuentos, crónicas o artículos
4. Dibujar y pintar
5. Cantar en un coro estudiantil
6. Ordenar libros y cosas
7. Conocer la estructura de las plantas y los animales
8. Resolver ecuaciones matemáticas
9. Armar o desarmar objetos mecánicos
10. Salir de excursión

11. Proteger a las personas indefensas
12. Ser jefe de un grupo
13. Leer obras literarias
14. Moldear el barro, la plastilina o cualquier otro material
15. Escuchar música clásica
16. Ordenar y clasificar los libros en una biblioteca
17. Hacer experimentos en un laboratorio
18. Resolver problemas de aritmética
19. Manejar herramienta y maquinaria
20. Pertenecer a un grupo de exploradores
21. Ser miembro de una sociedad de ayuda y asistencia
22. Dirigir la campaña política para un candidato
23. Hacer versos para una publicación
24. Encargarte del decorado de los festivales
25. Tocar un instrumento musical
26. Escribir a máquina (taquigrafía) y en computadora
27. Investigar el origen de las costumbres de los pueblos
28. Llevar las cuentas de una institución
29. Construir objetos o muebles
30. Trabajar al aire libre y fuera de la ciudad
31. Enseñar leer a personas analfabetas
32. Hacer propaganda para la difusión de una idea
33. Representar un papel en una obra de teatro

34. Idear o diseñar el escudo de un club o sociedad
35. Ser miembro de un conjunto o grupo musical
36. Ayudar a clasificar pruebas
37. Entender las causas de los movimientos sociales
38. Explicar a otros como resolver problemas de matemáticas
39. Reparar las instalaciones eléctricas, de gas o plomería
40. Sembrar plantar en una granja durante las vacaciones
41. Ayudar a los compañeros en sus dificultades y preocupaciones
42. Leer biografías de políticos distinguidos
43. Participar en concursos de oratoria
44. Diseñar el vestuario para una función teatral
45. Leer biografías de músicos destacados
46. Encargarse del archivo y los documentos de una sociedad
47. Leer revistas y libros científicos
48. Participar en concursos de matemáticas
49. Proyectar y dirigir alguna construcción
50. Atender animales en un rancho

¿Qué tanto te gustaría trabajar como...?

51. funcionario al servicio de las clases humildes
52. Experto en relaciones sociales de una gran empresa
53. Escritor de un periódico o empresa editorial
54. Dibujante profesional de una empresa
55. Músico en una institución

56. Técnico organizador de oficinas
57. Investigar en un laboratorio
58. Experto calculista de una institución
59. Mecánico experto en un taller
60. Técnico cuyas actividades se desempeñan fuera de la ciudad

Hoja de respuestas del test vocacional

1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
Servicio Social		Ejecutivo Persuasivo		Verbal		Artístico Plástico		Musical		Organización		Científico		Calculo		Mecánico Constructivo		Destreza Manual	
1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
11		12		13		14		15		16		17		18		19		20	
21		22		23		24		25		26		27		28		29		30	
31		32		33		34		35		36		37		38		39		40	
41		42		43		44		45		46		47		48		49		50	
51		52		53		54		55		56		57		58		59		60	

Suma los números del lado derecho de la columna (vertical) y anota el resultado en la siguiente tabla.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Suma										
%										

Transforma el resultado de la suma en porcentaje según la siguiente tabla

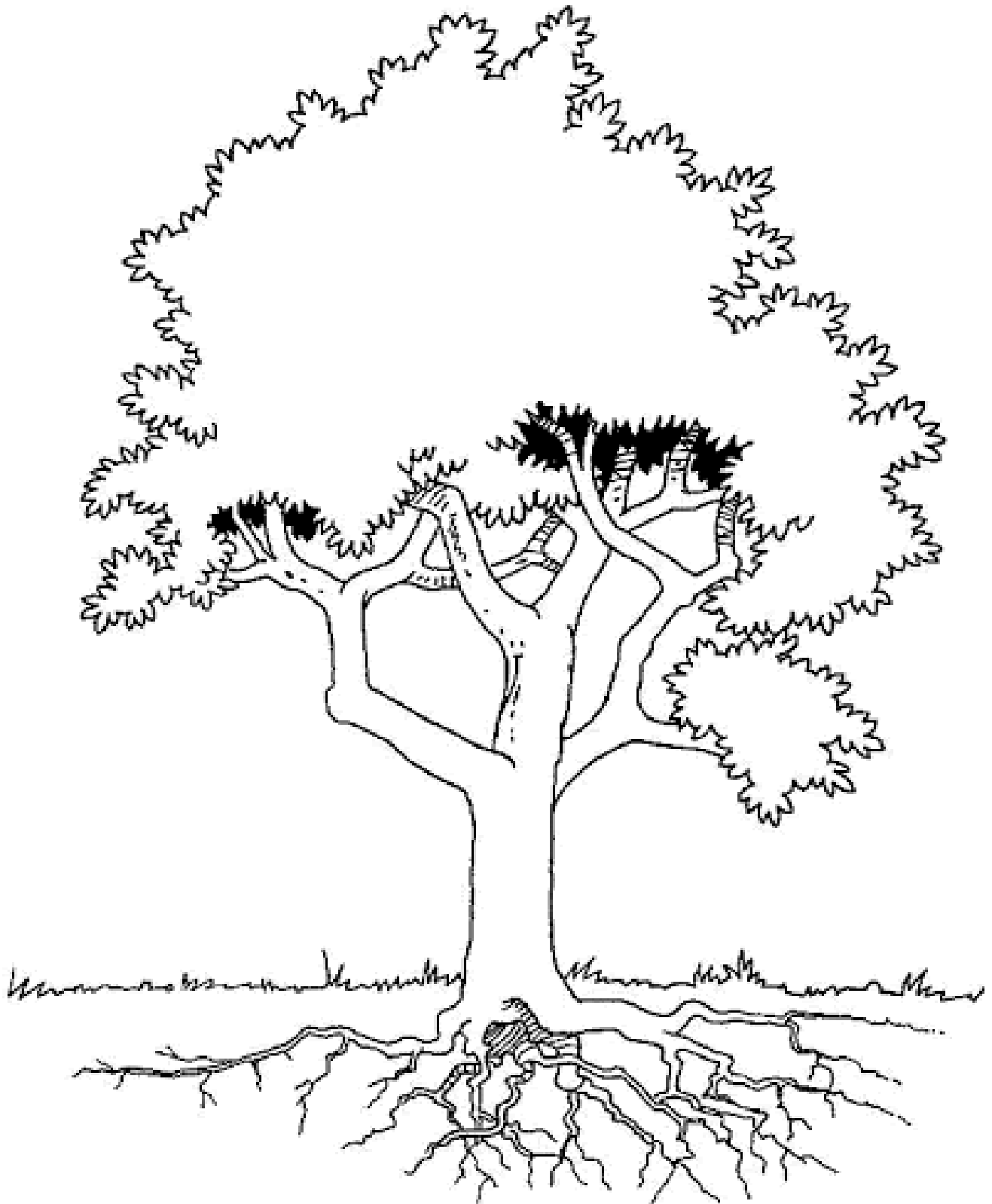
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
0	4	8	13	17	21	25	29	33	38	42	46	50	54	58	63	67	71	75	79	83	89	92	96	100
%																								

Anota las dos áreas de mayor porcentaje:

Servicio Social (SS)	Habilidad para comprender problemas humanos, tratar con personas, cooperar, persuadir, hacer lo más adecuado antes situaciones sociales. Actitud de apoyar afectuosamente y sin interés.
Ejecutivo persuasivo (EP)	Capacidad para organizar, dirigir y supervisar a otros adecuadamente, posees iniciativa, confianza en ti mismo, tiene ambición de progreso y habilidad para dominar en situaciones sociales y en relaciones de persona a persona.
Verbal (V)	Tienes habilidad para comprender y expresarte correctamente, también para utilizar las palabras precisas y adecuadas.
Artístico Plástico (AP)	Tienes habilidad para apreciar formas y colores de un objeto, dibujar, hacer escultura o pintura, y para crear diversas obras artísticas.
Musical (Ms)	Habilidad para captar y distinguir sonidos en sus diversas modalidades, para imaginarlos, reproducirlos o utilizarlos de forma creativa, posees sensibilidad de combinación y armonía de los sonidos.
Organización (Og)	Capacidad de organizar y ordenar, tienes actitud y rapidez del manejo de nombres, números, documentos, sistemas y los detalles.
Científico (Ct)	Habilidad para la investigación, aptitud para captar, definir y comprender principios y relaciones causales de los fenómenos, proponiéndose siempre la obtención de la novedad.
Cálculo (Cl)	Dominio de las operaciones y mecanizaciones numéricas, así como habilidad para el cálculo matemático.
Mecánico constructivo (MC)	Comprensión y habilidad para la manipulación de objetos y facilidad para percibir, imaginar y analizar formas en dos o tres dimensiones, así como para abstraer sistemas, mecanismos y movimientos.
Destreza manual (DM)	Habilidad para el uso de las manos para el manejo de herramientas, ejecución de movimientos coordinados y precisos.

¿Qué estoy haciendo y que voy a hacer para lograrlo?

II.- Realiza el siguiente diagrama de árbol. En las raíces coloca tus cualidades y como frutos tus metas.



Anexo 6. Arma la torre

Objetivo:

Favorece la toma de decisiones bajo estímulos de presión, mediante el trabajo colaborativo y actividad física, para que escuche, se comunique y participe con sus pares.

Con esta actividad se busca la Integración, el compañerismo y la competitividad que presenta cada estudiante; así como la resolución de problemas, la expresión y comunicación verbal y física por medio de su propio reconocimiento personal, académico y dentro del equipo.

Recursos:

- 2 pelotas de vinil o de algún material ligero (plástico, esponja, etc)
- 1 juego de mesa “jenga” o similar
- 1 mesa o lugar firme y plano que no se mueva.

Instrucciones

Realizar 2 filas de manera equitativa, los estudiantes estarán de lado observando al otro equipo, deberán de sentarse y así pasar una pelota con las puntas de los pies.

Al estudiante más cercano a la mesa donde se armará la torre se le pondrá la pelota en los pies, de tal manera deberán llegar al final de cada fila y el último estudiante se levantará e irá a donde se encuentren unas piezas del juego Jenga con las cuales deberán armar el primer piso de la torre. Al terminar de colocar las piezas deberá sentarse con sus compañeros ahora al principio de la fila y comenzar de nuevo a pasar la pelota, el ultimo debe ir a la mesa y colocar es segundo piso, y así sucesivamente.

La actividad comienza a la orden del tallerista y termina cuando un equipo coloca 5 pisos de la torre de forma correcta.

Anexo 7. La papa caliente

Objetivo:

Favorecer la toma de decisiones bajo estímulos de presión, mediante el trabajo colaborativo y actividad física, para que escuche, se comunique y participe con sus pares.

Esta actividad se realiza para conocer más a los estudiantes con preguntas referidas al ámbito personal y que tienen que desarrollar, de forma breve pero concreta. Las acciones a realizar son para romper el hielo y entrar en un ambiente relajado que permita contestar las preguntas sin presiones o estímulos negativos, estas pueden ser, por ejemplo, bailes.

Recursos:

- Pelota de vinil o de algún material ligero

Instrucciones:

Los estudiantes deberán colocar en un círculo, atendiendo a las indicaciones del tallerista a cargo. Se deberá pasar una pelota de vinil hacia la derecha, manos a manos, cantando; -La papa caliente estaba en sartén, tenía mucho aceite, ¿quién se quemó?, 1, 2, 3...

Al término de dicha canción, el estudiante con la “papa” deberá responder alguna cuestión que se le indique o realizar una acción.

La actividad podrá modificarse en cuanto a la acción de pasar la “papa”, las actividades a realizar o las preguntas a responder.

Anexo 8. Las emociones

Objetivo:

Reconocer las emociones que sentimos entenderlas y saber cómo se pueden controlar para no reaccionar de una forma negativa, mediante una representación teatral en la que se muestre una emoción

Esta actividad se realiza con la intención de que los estudiantes conozcan cuáles son las emociones y las reconozcan en sí mismos para poder manejarlas. La integración y participación grupal, así como el autoconocimiento se trabajarán para poder realizar mejor un diagnóstico individualizado.

Recursos:

- Imágenes de emojis de las emociones que se trabajaran (impresiones, dibujos, etc.)

Instrucciones:

Se dividirá a los estudiantes en equipos de acuerdo a las emociones que se quieran trabajar, en este caso se dividirán en 4 grupos (alegría, tristeza, miedo y enojo) a cada equipo se le asignará una emoción con la cual tendrán que realizar una pequeña representación teatral de aproximadamente 3 minutos. En la representación tendrán que puntualizar por qué se presentó esa emoción y dar una resolución positiva o negativa, según prefieran.

Al finalizar todas las representaciones se establecerá una plática en donde se comente cuál es el contexto de su obra, por qué decidieron que ahí se presenta su emoción y por qué tuvo ese final.

Anexo 9. Minas numéricas

Objetivo:

Fortalece la acción cognitiva, sensorial y comunicativa, mediante el uso de recursos que incentive la acción motriz como lo es un “campo de minas” de uso didáctico, para que los estudiantes generen memorización y toma de decisiones mediante el juego.

La actividad fomenta el trabajo en equipo, toma de decisiones, los estudiantes deberán trabajar juntos para poder pasar el campo de minas, deberán recordar cuales círculos son seguros para pasar y evitar la frustración de regresar al inicio de la actividad.

Recursos:

- Gises o material con que pintar en el suelo y despintarse después

Instrucciones:

El docente a cargo colocará/dibujará círculos en el espacio disponible, estos círculos serán las minas. Se deberán realizar filas de 3x6 círculos, a su vez, el docente tendrá que decidir cuáles serán las minas y cuál es el camino para llegar al final.

Los estudiantes se pondrán al principio del camino de minas, deberán descubrir cual es el círculo que no es mina para poder avanzar. Si un estudiante cae en la mina, este tendrá que regresar al final de la fila de compañeros y espera su turno nuevamente para pasar. Las acciones deberán ser constantes para que no se descubran con facilidad los círculos a salvo.

La actividad concluye cuando todos los estudiantes logren pasar por el campo minado.

Anexo 10. ¿Qué quiero ser?

Objetivo:

Reconoce las cualidades y aptitudes que tienen, mediante el descubrimiento y replantación de ideas acerca de una profesión, mediante una actividad que integre imaginación y formación académica.

Con esta actividad podemos tener mayor contexto sobre los resultados del test vocacional, si concuerdan o si no, él porque está eligiendo esa profesión o carrera a estudiar, todo desde un entorno relajado donde puedan expresarse con libertad y sin temor a burlas o cuestionamientos.

Recursos:

- Hojas blancas
- Colores

Instrucciones:

La actividad se dividirá en tres partes en una primera parte tendrán que describir, de manera escrita o con dibujos, lo que ellos querían ser de pequeños y por qué lo querían ser.

La segunda parte consiste en describir si quieren seguir siendo lo que pensaban de niños o si hubo cambios sobre dicha actividad o profesión que querían.

La tercera parte es de manera oral deberán decir la profesión a la que se quieren dedicar actualmente, si hay cambios o no deben explicar el por qué.

Anexo 11. La cuchilla y la palanca

Objetivo:

Fortalece la acción creativa y espontánea, mediante el uso de actividades rítmicas como el canto y el baile, para que se genere confianza, autoestima y respeto.

El canto y el baile son actividades expresivas del cuerpo con las cuales se busca observar a los estudiantes desenvolviéndose y mostrando una actitud libre para afrontar los diferentes obstáculos que se les presentan en su desarrollo académico y profesional.

Instrucciones:

Los estudiantes se colocarán en un círculo amplio, deberán de seguir las instrucciones.

Docente a cargo; -Ahí viene

Estudiantes; - ¿Quién?

Docente; -Ahí viene, ahí viene la cuchilla

Estudiantes; al escuchar la cuchilla deberán mover las manos a la derecha diciendo, Ah, ah.

Docente; Ahí viene la palanca

Estudiantes: al escuchar la palanca deberán mover las manos a la izquierda diciendo, Ah, ah.

Docente: La cuchilla y la palanca

Estudiantes: Moviendo las manos a la derecha e izquierda.

Docente: Se me sube a la cabeza

Estudiantes; tocándose la cabeza haciendo movimientos libres.

Posteriormente se dirán diferentes partes del cuerpo con las palabras antes mencionadas e igual acción por parte de ellos estudiantes. Al término de las partes se dirá lo siguiente.

Docente; Y se relaja (alargando la letra).

Estudiantes: realizarán acciones de relajamiento.

Anexo 12. La publicidad

Objetivo:

Fortalecer la autoestima y la autopercepción de los estudiantes mostrando sus mejores cualidades y aceptando las áreas en las que necesita trabajar.

Si a un estudiante le preguntas cuáles son sus defectos puede hacer una lista de ellos, pero al preguntarles por sus virtudes o cualidades les cuesta trabajo mencionarlas. Con esta actividad buscamos que los estudiantes se autoanalicen y encuentren sus mejores cualidades y las publique, las digan abiertamente y sin temor de ser criticados o prejuiciados por decirlas.

Recursos:

- Plumones
- Colores
- Hojas blancas y de colores

Instrucciones:

Los estudiantes deberán escribir en su cuaderno cuales considera que son sus mejores cualidades o fortalezas, sin importar el ámbito, si son académicas o pasatiempos; en la misma hoja realizaran un dibujo de ellos, sin importar como, de cuerpo completo o solo la cara. Por último, tendrán que decorar esa hoja, con colores, plumones o con lo que cuenten en ese momento.

Al final cada estudiante pasara al frente del grupo con la hoja en donde realizo la actividad y se promocionara, hablara de sus cualidades, fortaleza y como las desempeña actualmente.

Anexo 13. El gusanito

Objetivo:

Fortalecer la comunicación, la resolución de problemas, el trabajo cooperativo y colaborativo en lo estudiantes mediante una actividad en la que todos deben participar y trabajar al mismo tiempo.

El gusanito es una actividad que no se puede realizar sin que todo el grupo participe en la acción, hacer los movimientos requeridos, y en la planeación, como se puede realizar dicha actividad. Aquí se detonan diversas actitudes y aptitudes de los estudiantes, está el que va dirigiendo la actividad y esta quien sigue las indicaciones; quien se enoja y se frustra y quien insiste en la actividad; quien trata de razonar más el problema y quien busca hacerlo sobre la marcha.

Recursos:

- Aro hula-hula

Instrucciones:

El juego se divide en dos partes, en la primera los estudiantes se tomarán de las manos formando un círculo, en la unión de dos compañeros se pondrá el aro, el objetivo es que todos crucen por el aro, sin soltarse ni utilizar las manos, cuando el aro regrese al punto de inicio se logra el objetivo; después los estudiantes formaran el círculo de espalda y se repetirá la actividad.

Una vez terminada la primera parte, se pedirá a los estudiantes que formen una línea y agarraran los hombros del compañero de enfrente con ambas manos. Al primer estudiante de la fila se le dará el aro, el objetivo es que todos pasen por el dejándolo en el suelo, las indicaciones son las mismas no pueden soltarse ni utilizar las manos.

Anexo 14. Volitoalla

Objetivo:

Fortalecer las relaciones sociales y de compañerismo, mediante la actividad del juego y deporte modificado, para la toma de decisiones, comunicación y apoyo con los pares.

Recursos:

- Globos con agua
- Toallas o telas que sirvan para atrapar un globo con agua (la cantidad dependerá de los estudiantes que se tengan y del número de integrantes por equipo. Se utiliza una por cada 2 estudiantes)

Instrucciones:

La actividad consiste en realizar parejas y posteriormente 2 equipos con integrantes equitativos. A las parejas se les dará una toalla, cuando todos los integrantes tengan sus respectivos materiales se darán las siguientes indicaciones. Cada equipo tendrán dos globos con agua, los cuales se deberán pasar encima de una red, no deberán dejarlos caer al piso, ya que si estos se rompen el equipo contrario sumaría 1 punto.

El primer equipo con 10 puntos será el ganador. Para fomentar más el trabajo en equipo se deberá pasar entre los mismos integrantes al menos 3 veces para poder arrojar el globo al campo contrario.

El espacio deberá ser en áreas verdes para no desperdiciar el agua de los globos, si no se cuenta con este espacio al momento de realizar la actividad el globo podrá sustituirse con una pelota con agua para que sea más pesado y práctico para la actividad.

Anexo 15. La sandía gorda

Objetivo:

Fortalece la acción creativa y espontánea, mediante el uso de actividades rítmicas como el canto y el baile, para que se genere confianza, autoestima y respeto.

El baile es una actividad expresiva del cuerpo con las cuales se busca observar a los estudiantes desenvolviéndose y mostrando una actitud libre.

Instrucciones:

En un círculo, los estudiantes deberán seguir las instrucciones que el docente brindará.

Docente: ¡Era una sandía gorda, gorda, gorda que quería ser la más bella del mundo y para el mundo conquistar!... ¡boing! ¡boing!, aprendió a saltar (haciendo ademanes y saltos).

Estudiantes: Repetirán lo antes mencionado; ¡Era una sandía gorda, gorda, gorda que quería ser la más bella del mundo y para el mundo conquistar... ¡boing! ¡boing!, aprendió a saltar (haciendo ademanes y saltos).

Cuando se haya entendido como es la actividad, se podrán agregar más acciones, por ejemplo:

¡Swin! ¡swin! aprendió a nadar, ¡flash! flash! aprendió a desfilarse, ¡bla! bla! aprendió a cantar, (más cosas que aprendió la sandía) Plas, Plas, aprendió a andar, muak, muak, aprendió a besar, Chas, Chas, aprendió a esquiar, 1 2 3, aprendió a contar, Bla, bla, bla, aprendió a hablar

Anexo 16. Seguimos al compañero

Objetivo:

Fomentar la reflexión acerca de las dificultades de los demás, mediante una actividad integradora, para que el estudiante observe, realice y fomente la empatía hacia los demás.

Recursos:

- Paliacates o tela para cubrir los ojos y obstruya la vista lo más posible.

Instrucciones:

La actividad consiste en que los estudiantes hagan una fila, la primera persona al frente llevará los ojos vendados. La última persona será la encargada de guiar a la persona enfrente. Esto será por medio de palmadas en hombros, por ejemplo, si se quiere dar vuelta ala izquierda o derecha se tocará dicho lado. Para frenar se dará una palmada en la espalda y para avanzar serán 2.

Cada palmada deberá ser indicada por la última persona y se transmitirá de compañero a compañero hasta llegar a la persona vendada.

Anexo 17. Búsqueda del tesoro

Objetivo:

Aplicar todos los conocimientos que dejó el taller en la búsqueda de un tesoro perdido mediante el trabajo en equipo y el seguimiento de instrucciones.

Esta actividad es una especie de catarsis de gran parte de lo ocurrido en el taller, los líderes demuestran su iniciativa, los que son buenos en alguna actividad o asignatura escolar es quien se propone a realizarla y se perciben distintas actitudes y aptitudes de los estudiantes a las que tenían cuando ingresaron al curso.

Recursos:

Nota: los recursos dependerán del contexto en donde se esté aplicando y si quieren agregar o quitar estaciones.

- 2 aros hula-hula
- 2 balones de futbol americano
- Mesas
- 20 vasos
- 2 caretas
- Imágenes de personajes históricos o famosos.
- Gises
- 6 pelotas pequeñas de goma
- 2 contenedores (botes)

Instrucciones:

Antes de comenzar la actividad se tendrán que definir las estaciones, en este caso serán 4: 1.- destreza; 2.- adivina quién; 3.- Habilidad; 4.- minas numéricas.

Se dividirá al grupo en dos equipos, en este caso, al ser dos responsables del taller cada uno tomará un equipo al cual le dirá las instrucciones de cada actividad y será el responsable de que se cumplan de buena forma.

A ambos se les dará una hoja con una operación matemática (ecuación de primer grado) conforme la resuelvan se les dará la indicación de pasa a la siguiente estación.

Estación 1, Destreza: en esta actividad se ocuparán: la mesa, los vasos y la pelota. En un extremo de la mesa se colocarán los vasos y en su interior tendrán papelitos algunos con preguntas (física, Química, biología) y 5 con la leyenda “comodín”.

La actividad consiste en que al otro extremo de la mesa los estudiantes lanzaran las pelotas, tiene que entrar en un vaso y responder la pregunta, a las 5 respuestas correctas se dará el pase a la siguiente estación, si sale comodín cuenta como respuesta correcta.

Estación 2, Adivina quién: en esta actividad usaremos la careta y las imágenes de personajes históricos o famosos. La actividad consiste en que un integrante se pondrá la careta y sobre ella se pegara una imagen, los compañeros de equipo darán pistas del personaje que tendrá que adivinar.

Al adivinar 3 personajes se da el pase a la siguiente estación. Solo pueden pasar 2 veces y hacer un cambio del integrante que adivina.

Estación 3, Habilidad: aquí ocuparemos el aro hula-hula, los balones y los contenedores. Se divide en dos actividades la primera se realizará la actividad de “el gusanito” (véase anexo 13). Una vez terminada esa actividad tendrán que lanzar el balón a un contenedor, al encestarlo pasarán a la siguiente estación.

Estación 4, minas numéricas: esta actividad es la misma que se describe en el anexo 9. Cuando pasen el campo minado se les dará el acertijo para encontrar el lugar en donde se encuentra el tesoro perdido. La actividad concluye cuando un equipo encuentra el tesoro.

Nota: El tesoro en esta propuesta son fotos del grupo escondidas al pie de un árbol, una para cada uno de los ganadores de la actividad.