

LAS TÉCNICAS LÚDICAS Y LA TOMA DE DECISIONES VOCACIONALES EN LA ESCUELA



Abraham William García Chapoñan
Moisés Luis Cornelio Vicuña
Walter Stalin Gil Quevedo



**EDITORIAL
KUNTUR**

Las técnicas lúdicas y la toma de decisiones vocacionales en la escuela / Abraham William García Chapoña - Moisés Luis Cornelio Vicuña - Walter Stalin Gil Quevedo. La Paz: Editorial Kuntur, 2024

80 pp.

ISBN: 978-9917-639-19-0

1. Técnicas lúdicas, 2. Vocación, 3. Escuela.

Las técnicas lúdicas y la toma de decisiones vocacionales en la escuela

Depósito legal: 4-1-3393-2024

ISBN: 978-9917-639-19-0

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11290077>

@ Abraham William García Chapoñan

@ Moisés Luis Cornelio Vicuña

@ Walter Stalin Gil Quevedo

Edición

Editorial Kuntur

Diseño de carátula y composición:

Editorial Kuntur

Edición electrónica:

Editorial Kuntur

© Editorial Kuntur

La Paz, Bolivia

www.editorialkuntur.com

Editado en Bolivia/ *Published in Bolivia*

Primera Edición: mayo de 2024

Todas nuestras publicaciones son sometidas a un proceso de arbitraje doble ciego de pares externos
(*Peer Review Double Blinded*).

Queda prohibida la reproducción bajo cualquier modalidad de toda o una parte de esta obra sin autorización expresa del titular de los derechos.



Licencia *Creative Commons* Reconocimiento - NoComercial - SinObrasDerivadas 3.0 Unported License

LAS TÉCNICAS LÚDICAS **Y LA TOMA DE DECISIONES VOCACIONALES** **EN LA ESCUELA**

Abraham William García Chapoñan
Moisés Luis Cornelio Vicuña
Walter Stalin Gil Quevedo

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS.....	6
ÍNDICE DE FIGURAS	7
INTRODUCCIÓN	8

CAPÍTULO I

ORIENTACIÓN VOCACIONAL EN LA ESCUELA.....	10
1.1. Orientación vocacional	11
1.2. Objetivos y funciones de la orientación vocacional.....	13
1.3. Fases de la orientación vocacional.....	15
1.4. Herramientas utilizadas en la orientación vocacional	16
1.5. Pautas para una orientación vocacional óptima.....	19

CAPÍTULO II

BASES TEÓRICAS SOBRE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR.....	22
2.1. Técnicas lúdicas en la escuela.....	23
2.2. Importancia de las técnicas lúdicas en el aprendizaje	27
2.3. Tipos de técnicas lúdicas	28
2.4. Incorporación del factor lúdico en la escuela	30
2.5. Aprendizaje escolar	31

CAPÍTULO III

BASES TEÓRICAS SOBRE LA TOMA DE DECISIONES VOCACIONALES.....	34
--	----

3.1. Importancia de la toma de decisiones en la orientación vocacional	34
3.2. La toma de decisiones en el aspecto vocacional	38
3.3. Factores que influyen en la toma de decisiones vocacionales.....	39
3.4. Plazos en la toma de decisiones vocacionales.....	42
3.5. El proceso de la toma de decisiones en la orientación vocacional.....	43

CAPÍTULO IV

LAS TÉCNICAS LÚDICAS VOCACIONALES Y LA ORIENTACIÓN EN LA TOMA DE DECISIONES LABORALES: UN ESTUDIO EN ALUMNOS DE PRIMARIA	45
--	----

CAPÍTULO V

CONSIDERACIONES FINALES	67
-------------------------------	----

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
----------------------------------	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
<i>Grupos de control y grupos experimentales.....</i>	<i>46</i>
Tabla 2	
<i>Operacionalización de las variables.....</i>	<i>46</i>
Tabla 3	
<i>Tendencias laborales básicas.....</i>	<i>47</i>
Tabla 4	
<i>Relación de juegos lúdicos y sectores laborales.....</i>	<i>50</i>
Tabla 5	
<i>Relación entre los juegos lúdicos y las decisiones laborales.....</i>	<i>52</i>
Tabla 6	
<i>Utilidad de la información ofrecida por la técnica lúdica en el proceso de elección profesional.....</i>	<i>54</i>
Tabla 7	
<i>La influencia de la técnica lúdica en la elección de una carrera profesional.....</i>	<i>55</i>
Tabla 8	
<i>Apoyo de las técnicas lúdicas de orientación vocacional en las expectativas y en las decisiones vocacionales.....</i>	<i>57</i>
Tabla 9	
<i>Estadísticos de muestras relacionadas.....</i>	<i>59</i>
Tabla 10	
<i>Prueba de muestras relacionadas.....</i>	<i>60</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	
<i>Utilidad de la información ofrecida por la técnica lúdica en el proceso de elección profesional.....</i>	<i>54</i>
Figura 2	
<i>La influencia de la técnica lúdica en la elección de una carrera profesional.....</i>	<i>56</i>
Figura 3	
<i>Apoyo de las técnicas lúdicas de orientación vocacional en las expectativas y en las decisiones vocacionales.....</i>	<i>57</i>

La escuela es el espacio educativo donde se sientan las bases para formar futuros profesionales; sin embargo, muchos estudiantes al egresar de la educación básica no se sienten preparados para tomar decisiones acerca de su futuro. El desconocimiento de carreras profesionales y de las funciones de las mismas es un problema patente.

La cuestión que surge es la siguiente: ¿por qué los estudiantes no cuentan con la información necesaria para elegir una carrera profesional? Las respuestas son múltiples; entre las más relevantes se encuentra la baja calidad de los aprendizajes; y esta última a su vez depende de otros factores, uno de los más relevantes son las metodologías pedagógicas empleadas.

Existen elementos de las pedagogías tradicionales que pueden resultar muy útiles en la actualidad, así como también metodologías nuevas que pueden incorporarse; lo importante es, como asegura Pacheco (2018), lograr que la pedagogía sea la idónea para un grupo determinado de estudiantes. La autora sostiene que no hay que idealizar un tipo de pedagogía en particular (ni la tradicional ni la moderna), sino más bien abrir la mente a muchas posibilidades, a muchas formas de aplicarla, por más insignificantes que puedan parecer, pero que funcionen para construir una educación de calidad: “tenemos que evitar tanto la tendencia entusiasta a identificarnos siempre con la mentalidad dominante del momento como la inclinación, igualmente vigorosa, a oponernos a la misma” (p.37).

En ese sentido, es importante resaltar una forma metodológica que ha sido desde tiempos remotos una herramienta de aprendizaje extraordinaria: el juego. El juego es un concepto muy común y sencillo de entender, aunque las definiciones establecidas aún no sean precisas, pero principalmente es un concepto de gran importancia.

Si en algo coinciden los niños y los filósofos es en la relevancia que tiene el juego en la vida de las personas. No es, sin duda, una actividad trivial, sino trascendental en la formación del ser humano. Por esa razón, diversos pensadores han dedicado amplias horas de reflexión a este concepto. Muchos concuerdan con que es un elemento inherente al ser humano y que se expresa de diferentes maneras a lo largo de la vida.

Diversos autores, desde diferentes disciplinas, han contribuido con el estudio del juego, pues es un factor esencial para el desarrollo y la evolución de las personas, principalmente en edades tempranas, ya que contribuye con el niño en el entrenamiento y desarrollo de sus recursos emocionales, cognitivos y creativos en distintos ámbitos: familiar, educativo y recreativo.

En ese sentido, no se puede soslayar la presencia del juego en el sector educativo, principalmente durante la etapa primaria debido a la naturaleza lúdica de los niños. Sin embargo, existe una problemática en la forma de concebir este concepto (juego). Muchas veces se lo ha relacionado con actividades de pérdida de tiempo, incluso antagónicas a lo educativo; y probablemente se deba a que no hay una sistematización del juego.

La literatura revisada demuestra que el juego permite la aprehensión de conocimientos de manera más exitosa, lo cual se ve reflejado en el desempeño del estudiante, y este último representa un indicador del futuro laboral del niño. Si bien, los gustos varían en el tiempo, existen pruebas de que un estudiante con buen desempeño en determinada materia dirija sus intereses a carreras laborales relacionadas con la misma. Por ejemplo, es probable que un estudiante con buen rendimiento en números termine estudiando una carrera relacionada con ello.

Cabe precisar que el juego es una herramienta que debe sistematizarse; es decir, organizarse y fortalecerse con la aplicación de técnicas (lúdicas), pues solo de esa forma se podrá percibir su utilidad.

En este sentido, el presente estudio busca relacionar las técnicas lúdicas con la orientación de la toma de decisiones laborales en el ámbito escolar. De esa manera, será posible estimar su utilidad y su implementación o reforzamiento en los centros educativos, con miras a lograr una educación competitiva que tome en cuenta el futuro de los educandos.

CAPÍTULO I

ORIENTACIÓN VOCACIONAL EN LA ESCUELA

La expresión ‘orientación vocacional’ es un término muy familiar en los centros educativos, pero para entenderla es necesario comprender qué se entiende por orientación y qué por vocación. El Diccionario de la Lengua Española (2014), en su versión en línea define el término ‘orientar’ como dirigir o encaminar a alguien hacia un fin determinado.

Por otro lado, la vocación hace referencia a una fuerza interna o una necesidad no cubierta, que si se satisface, pueden adquirirse estados de paz y tranquilidad. El concepto vocación está relacionado con constructos como la voluntad y conciencia (Cueli, citado en Jesús, 2019).

En ese sentido, la orientación vocacional en las escuelas debe ser una actividad enfocada en conocer a plenitud esta fuerza interna en los estudiantes, con la finalidad de dirigir sus preferencias profesionales. Pero ello sólo será posible si se tiene un conocimiento sólido de lo que es una orientación vocacional; es decir, la acepción que se va a tomar de ella, los objetivos, las funciones, las herramientas, las fases y las pautas de una orientación vocacional óptima.

En el presente apartado se desarrolló cada uno de los aspectos de la orientación vocacional, con la finalidad de que este proceso sea desarrollado de forma ade-



cuada en los centros educativos y no solo forme parte del currículo en sentido burocrático.

1.1. Orientación vocacional

La orientación vocacional se define como el proceso que busca ayudar a una persona a elegir una carrera profesional (Ramírez, 2018); es decir, se trata de una acción preventiva, en el sentido que intenta dirigir a la persona a la profesión más compatible con sus intereses y habilidades, evitando problemas futuros.

La práctica de orientación vocacional tiene sus inicios en el siglo XX en los estados capitalistas y surge a partir de la emergencia de las sociedades de aquella época, pues se observó un aumento poblacional, un desarrollo de los servicios educativos y avances en la psicología; todo ello dio lugar a poner atención en el futuro de los estudiantes e intentar proponer herramientas de guía (Rascovan, citado en Ramón, 2020).

Ahora bien, según Reyes y Novoa (2014) la orientación vocacional tiene que integrar tres enfoques fundamentales: enfoque psicológico, enfoque educativo y enfoque socioeconómico:

- **Psicológico.** Este enfoque debe estar presente en el proceso de orientación vocacional porque el bienestar personal del individuo debe ser una prioridad; y este bienestar es posible si se toma en cuenta diversos factores, entre ellos el trabajo. Este último tiene un papel relevante en la vida de las personas, pues durante su ejecución se puede atravesar distintas emociones como frustración, insatisfacción, estrés, etc.; y todo ello puede acarrear desestabilidad emocional. En ese sentido, la orientación vocacional busca que el trabajo futuro de un individuo signifique una oportunidad de desarrollo y madurez; y no un conflicto mental.
- **Educativo.** Este enfoque debe estar presente porque la presencia del sistema educativo es un factor medular en el desarrollo de un país. Las exigencias de las sociedades cambian con el tiempo y por ende las carreras profesionales se actualizan; en ese sentido, el sistema educativo debe buscar dirigir la educación de acuerdo a las necesidades que se presentan, aprovechando los diferentes talentos de las personas.



- Socioeconómico. La orientación vocacional debe estar relacionada con el concepto progreso, es decir, debe brindar las pautas necesarias para que las personas contribuyan con el desarrollo social y económico del país. Para ello, es necesario la inversión en capital humano, la misma que comienza desde la escuela mediante la educación.

Algunos autores presentan a la orientación vocacional como un derecho social, como una herramienta con la que todos deben contar para tomar decisiones personales y colectivas acertadas, que repercutan de manera positiva en la sociedad. Hervás, citado en Ormaza (2019), señala cuatro principios que permiten concebir a la orientación como un derecho.

- Principio de prevención. Este principio hace referencia al hecho de brindar-le al individuo herramientas necesarias para que pueda enfrentar problemas futuros con acierto y permitirle un desarrollo integral continuo. El trabajo le permite al individuo tener acceso a necesidades fundamentales como la alimentación, salud, estabilidad emocional, etc. En ese sentido, orientar al individuo para que pueda tener a futuro una vida tranquila conforma un derecho fundamental.
- Principio de desarrollo. La orientación vocacional ayuda al individuo a identificar sus fortalezas, debilidades, destrezas, limitaciones, etc. El reconocimiento de ellas permite que el individuo construya un proyecto de vida viable, con un desarrollo vital continuo. Ahora bien, debido a que los cambios sociales son constantes, es necesario que la orientación sea continua y responda a las exigencias contextuales.
- Principio de intervención social. Este principio hace referencia al hecho de realizar una evaluación contextual o ambiental para la orientación vocacional de las personas, pues antes de encaminar su vida futura es necesario considerar factores internos y externos que conforman su persona. Por ejemplo, el aspecto intelectual, psicológico, factores económicos, exigencias del mercado, etc.
- Principio de fortalecimiento personal. Este principio alude al empoderamiento personal, es decir, al hecho de conocer la influencia del sistema social en la vida de cada individuo, con la finalidad de poder tener un control de su propia vida, sin perjudicar la de los demás. Cuando este objetivo se convierte en una lucha constante pasa a formar parte de los valores que sirven de orien-



tación a una sociedad.

1.2. Objetivos y funciones de la orientación vocacional

Objetivos

La orientación vocacional, concebida como proceso, presenta diversos objetivos de acuerdo a la etapa educativa, edad del estudiante o dificultades particulares de los educandos. Para Ramón (2020) el objetivo principal de la orientación vocacional es “despertar el interés del estudiante sobre sus aptitudes y habilidades para que estas sean ajustadas en su futuro laboral” (p.2).

Por otro lado, Martínez et al (2014) sostienen que la orientación vocacional busca cooperar en la mayor medida posible con el desarrollo integral del estudiante (emocional, intercultural, social, etc.) de los estudiantes. Los autores enfatizan en que la labor que debe perseguir la orientación vocacional necesita ser comprendida y concientizada por el alumno y solo debe limitarse a informar, condicionar, controlar o dirigir.

Asimismo, el Minedu (2020) argumenta que la orientación vocacional busca satisfacer necesidades e intereses de los alumnos en tres dimensiones fundamentales:

- **Dimensión personal.** Busca que el alumno pueda realizar un conocimiento profundo de sí mismo con la finalidad de que pueda controlar sus emociones y pueda tomar decisiones acertadas respecto a su futuro. La orientación vocacional debe ser un instrumento que ayude con la construcción de su identidad y autonomía.
- **Dimensión social.** En esta dimensión, la orientación vocacional busca brindar al estudiante todos los recursos necesarios para que el estudiante pueda desenvolverse adecuadamente en el ámbito social, aportando con una convivencia democrática, intercultural e inclusiva.
- **Dimensión de los aprendizajes.** La orientación vocacional busca que el estudiante sea consciente de su propio aprendizaje para que pueda tomar decisiones de cambio y mejora que contribuyan con su futuro profesional.



Funciones

- Ahora bien, para que la orientación vocacional pueda cumplir con los objetivos propuestos es necesario que cumpla ciertas funciones. El Minedu (2020) sostiene que la orientación educativa, en general, tiene una función socioafectiva y cognitiva en los estudiantes y debe ser una compañía continua durante su formación. Es un servicio que no se puede soslayar en el currículo y que debe cubrir las necesidades del alumno tomando en cuenta tres líneas de acción: formativo, promocional y preventivo.
- **Formativa.** La orientación educativa debe proponer, planificar y efectuar actividades que contribuyan con la orientación educativa; por ejemplo, enriquecer los contenidos en los tiempos de tutoría, ya sea de modo grupal o individual, de acuerdo a las necesidades que se requieran.
- **Promocional.** La orientación educativa debe promover actitudes que permitan una convivencia social óptima y un desarrollo personal socioafectivo y cognitivo. Para ello es importante que se fomente eventos de diálogo y participación activa, donde los valores, la democracia, la interculturalidad, etc. sean los elementos que primen.
- **Preventiva.** La orientación educativa debe menguar las conductas de riesgo de los estudiantes; es decir, actitudes que limiten el desarrollo integral de ellos mismos. Para lograrlo se requiere de la cooperación de distintas disciplinas, incluyendo a la comunidad.

Guerra, citado en Morales (2017), establece cuatro funciones básicas de la orientación vocacional:

- **Función diagnóstica.** Determina mediante una evaluación las opciones en las que se puede desarrollar un proyecto de vida. Para ello se toma en cuenta las destrezas de la persona
- **Función de ayuda.** Debido a que la vocación es una búsqueda, esta función consiste, mediante el orientador, en conducir al estudiante hacia la construcción de un proyecto de vida que colme sus expectativas.
- **Función de planificación, organización y coordinación de la intervención.** Tomando en cuenta el entorno educativo, el consejero vocacional tiene que



brindar la información pertinente acerca del futuro laboral del campo que elija el estudiante.

- Función de evaluación e investigación de la propia acción orientadora. El orientador somete a juicio los resultados de su labor como guía. Esta acción tiene que ser evaluada en conjunto con los actores de la institución educativa y con base en los resultados obtenidos.

De acuerdo a lo expuesto, se puede concluir que la orientación educativa en general (incluida la vocacional) debe cumplir con la función de brindar asistencia a los alumnos en la toma de sus decisiones; y dentro de esa asistencia se encuentran sus diferentes funciones. Cabe resaltar que es importante informar a los propios alumnos, a la institución y a los padres de familia sobre los avances o resultados obtenidos.

Además, Taques y Guzmán (2020) consideran que elegir una carrera profesional es una expresión de la personalidad, por lo que la orientación vocacional debe buscar consolidar y elevar la autoestima de los estudiantes. Para ello debe cooperar con el alumno en el descubrimiento de sus propias habilidades, destrezas, etc.

1.3. Fases de la orientación vocacional

Las fases de Orientación Vocacional y Profesional (OVP) según Guzmán (2019) son las siguientes: diagnóstico del contexto de cada institución educativa, planificación del plan de OVP, sensibilización, ejecución del plan de OVP, y evaluación y seguimiento. Según la autora estas fases son necesarias para ejecutar una adecuada orientación vocacional.

Taques y Guzmán (2020), en base a lo estipulado en el Ministerio de Educación, desarrollan cada una de estas fases:

Fase 1: Diagnóstico del contexto de cada institución educativa

En esta fase se evalúa la realidad del espacio donde se pretende realizar la orientación vocacional en base a aspectos económicos, políticos y culturales. Para ello es necesario tomar en cuenta las necesidades e intereses de los educandos y de la institución. Así como también los recursos con los que cuenta cada uno de ellos.



Fase 2: Planificación del plan de OVP

En esta fase se busca organizar las ideas para llevar a cabo una orientación vocacional óptima. Los responsables de esta fase son las autoridades que forman parte del proceso de OVP (representantes institucionales, tutores, etc.). Se debe tomar en cuenta la eficiencia del plan de acuerdo al contexto y para ello se propone que la elaboración se centre en tres ejes: información, autoconocimiento y toma de decisiones.

Fase 3: Sensibilización

Este momento del proceso consiste en informar a la comunidad educativa (estudiantes, docentes, directores y padres de familia) sobre la importancia de la orientación vocacional y profesional en la etapa escolar, dando a conocer los beneficios de este proceso desde edades tempranas.

Fase 4: Ejecución del plan de OVP

En este periodo se pone en marcha lo establecido en la fase 2. Para lograr concretar esta fase de manera provechosa, es medular involucrar a toda la comunidad educativa. Regularmente esta fase tiene una duración de un año y debe ser renovada anualmente.

Fase 5: Evaluación y seguimiento

En esta etapa se estima los resultados de la OVP y se realiza un análisis de los métodos empleados, de los factores evaluados, de los tiempos designados para realizar la OVP, y de los responsables de la ejecución de la misma. Todo ello con la finalidad de plantear mejoras en el proceso de orientación vocacional y profesional; este último aspecto es crucial en un proceso de evaluación: una evaluación que no busque mejoras posiblemente presente errores en su planteamiento.

1.4. Herramientas utilizadas en la orientación vocacional

Una herramienta, en términos generales, se entiende como un instrumento que sirve para facilitar la ejecución de una tarea o actividad. En el proceso de orientación vocacional también existen herramientas que permiten realizar esta labor de manera más sencilla y organizada. Entre ellas se encuentran los test vocacionales y las entrevistas.



Los test

Los test son herramientas utilizadas en distintos ámbitos (médico, industrial, administrativo, educativo, etc.) y su estructura varía de acuerdo a diversos factores: área donde se aplica, población a la que se dirige, objetivos que busca conseguir, etc. Por esa razón existen diferentes maneras de clasificar los test. Maucaylle (2018) los define como: “instrumentos experimentales que tienen por objeto medir o evaluar una característica psicológica específica, o los rasgos generales de la personalidad de un individuo” (p. 12).

Por su parte, Kuz et al (2018) mencionan que los test deben estar enfocados en tres aspectos principales:

- Permitir que el estudiante conozca sus aficiones, habilidades, interés, etc. para poder considerarlas al tener información sobre los perfiles profesionales.
- Ampliar el conocimiento de los estudiantes en torno al aspecto laboral u ocupacional.
- Asesorar al estudiante en la toma de decisiones de una carrera profesional o técnica.

Genain y Lerond (2017) señala tres clasificaciones:

- Según el material utilizado: En este grupo se encuentran, por un lado, los test papel-lápiz, que son cuestionarios escritos que la persona debe responder; son los más utilizados debido a que su aplicación y revisión es sencilla. Por otro lado, se encuentran los test de rendimiento (o performance), en los cuales se busca que la persona simule una tarea mientras es observada. Estas pruebas se realizan con la finalidad de seleccionar a un candidato en trabajos manuales o técnicos.
- Según el modo de pasar el test. En esta clasificación se encuentran los test individuales y los test colectivos. En los primeros, la persona tiene que realizar una tarea o responder una serie de preguntas frente al psicólogo u observador de forma individual; en los segundos la aplicación de las pruebas es de manera grupal; son de uso muy frecuente, principalmente en los test de lápiz y papel.



- Según la función del test. En este grupo se encuentran los test de personalidad, los test de eficiencia y los test de actitudes. Los test de personalidad consisten regularmente en brindarle a la persona un conjunto de preguntas con dos o tres alternativas para marcar; y pueden ser aplicados de diferentes maneras, entre las más comunes están: los cuestionarios de personalidad y las técnicas proyectivas. Los test de eficiencia evalúan el aspecto cognitivo de la persona (inteligencia, conocimientos, aptitudes) y para efectuarlos también existen diferentes pruebas. Por último, los test de actitudes valoran el aspecto emocional-conductual del sujeto (nivel de motivación, valores, etc.)

Debido a que los test de orientación vocacional buscan que la persona logre un conocimiento más profundo de sí misma, identificando incluso aspectos que desconocía, los test que más utilizados son los test de personalidad.

Test de personalidad

Genain y Lerond (2017) incluyen dentro de los test de personalidad a los cuestionarios de personalidad y a las técnicas proyectivas. Los cuestionarios de personalidad buscan medir el grado de sinceridad de una persona, para ello se presentan alternativas con una escala de sinceridad. Dentro de este grupo se encuentran dos test muy conocidos: inventario de temperamento de Guilford y Zimmerman, y 16 P.F de R. B. Catell.

Las técnicas proyectivas son las más utilizadas en los procesos de orientación (en general); sin embargo, son probablemente las más complejas de aplicar, necesita que el psicólogo conozca los fundamentos teóricos de la prueba. Las técnicas proyectivas buscan exteriorizar aspectos subconscientes, donde la represión (mecanismo de defensa) no tenga participación. Uno de los test más conocidos en este grupo es el Test de Rorschach (test de tintas). Fernández, Vizcarro y Márquez citados en De Lima, Flores y Pastori (2018) plantean una clasificación dentro de las pruebas proyectivas, a saber: estructurales, temáticas expresivas, constructivas y asociativas.

Las entrevistas

Las entrevistas son conversaciones estructuradas, donde el orientador debe poseer la flexibilidad para dirigirla (Hernández, citado en De Lima, Flores y Pastori, 2018). Regularmente las entrevistas son estructuradas en preguntas que permiten la interacción entre sujeto-entrevistador de forma más amplia que los cues-



tionarios. En ellas se busca explorar los intereses vocacionales, las motivaciones y opiniones (Castellanos et al, 2017).

1.5. Pautas para una orientación vocacional óptima

Todo proceso requiere de ciertos parámetros que lo encaminen, la orientación vocacional, entendida como una actividad continua, no es la excepción. Es un proceso complejo que requiere de capacitación para poder dirigirla. Algunas cuestiones básicas respecto a ello son las siguientes: ¿quién debe orientar?; es decir, a quién se le designa esa labor y ¿qué se debe tomar en cuenta para realizar una orientación adecuada?

Se puede pensar que el psicólogo es el único profesional encargado de tal labor; sin embargo, autores como Espinoza et al (2018) sostienen que el maestro tiene un papel fundamental en el proceso de orientación vocacional y que mediante su labor pedagógica influye en gran medida en la toma de decisiones de los escolares. Además, precisa que esta labor es un proceso que debe darse a lo largo de la formación escolar (desde el nivel educativo primario) y que otros agentes como la familia y la comunidad también deben cooperar con dicha orientación.

Reyes y Novoa (2014) señalan cinco pautas que se deben considerar para lograr una orientación vocacional óptima en el ámbito educativo, a saber: descubrir potencialidades y habilidades en los estudiantes; dialogar reflexivamente con los estudiantes sobre sus proyectos de vida; integrar a las familias en los procesos vocacionales; articular los procesos de orientación vocacional con instituciones de educación superior, técnica o tecnológica; y seleccionar alternativas de financiación para ingresar a la educación superior.

Descubrir potencialidades y habilidades en los estudiantes

Para poder identificar las potencialidades y habilidades de los estudiantes, es necesario partir de una mirada observadora. Las autoras sostienen que la observación constante de las actitudes de los estudiantes puede ser una herramienta clave para orientarlo de acuerdo a sus intereses y habilidades. Por ejemplo, si un alumno muestra siempre una actitud enérgica por los deportes, ayudarlo a potenciarlo.

También se propone la organización de talleres de orientación, donde la lúdica sea un elemento medular, ya que mediante esta se propiciará confianza para que los estudiantes expongan sus intereses, inquietudes, interrogantes, etc. Se



recomienda la formación de grupos pequeños para incentivar la participación de todos.

Asimismo, se sugiere que las escuelas creen espacios de orientación personalizada, donde puedan acudir alumnos con casos especiales; es decir alumnos que requieran mayor apoyo orientativo para sus decisiones futuras o alumnos que no muestren interés por su futuro. Para ello es fundamental promover un espacio de confianza y confidencialidad, donde el estudiante se sienta libre de exteriorizar sus dudas o problemas.

Dialogar reflexivamente con los estudiantes sobre sus proyectos de vida

Esta pauta es imprescindible, pues logran que el estudiante se sienta apoyado por su entorno educativo. Para ello es necesario establecer un espacio cerrado donde las conversaciones sean escuchadas por todos y tomadas en cuenta, priorizando a aquellos estudiantes con casos especiales. Además, es importante que el docente tenga una actitud amable y realice preguntas abiertas que incentiven el diálogo. Las conversaciones también permiten conocer el apoyo que tiene el alumno en su entorno.

Integrar a las familias en los procesos vocacionales

Un proceso de orientación vocacional que no tome en cuenta a las familias es un proceso incompleto y subdesarrollado, puesto que la familia cumple un papel formativo imprescindible de los estudiantes. En ese sentido, las escuelas deben incluir a las familias (o responsables) en los procesos de capacitación vocacional y dotarlas de las herramientas necesarias para guiar las decisiones de los alumnos. Los estudiantes necesitan sentir apoyo familiar en la toma de sus decisiones o tendencias. Para ello se sugiere algunos temas que pueden ser tomados en las reuniones escolares con las familias: identificación de roles familiares, escucha y comunicación asertiva, toma de decisiones y resolución de conflictos, sensibilización hacia la violencia intrafamiliar, y manejo del tiempo en familia.

Articular los procesos de orientación vocacional con instituciones de educación superior, técnica o tecnológica

Las instituciones de formación superior o técnica tienen metas con los estudiantes que forman parte de su institución, pero no con los potenciales alumnos. En ese sentido urge la participación de estas en la educación básica mediante el apoyo



a la orientación vocacional. Para ello, se propone organizar visitas a las escuelas con la finalidad de dar a conocer las carreras de la institución, las áreas laborales, los mecanismos de ingreso, etc. También se pueden organizar visitas a las instituciones, ferias, talleres, entre otros. La socialización de las instituciones superiores con las de educación básica representa una herramienta muy provechosa.

Seleccionar alternativas de financiación para ingresar a la educación superior

Las situaciones económicas bajas representan una limitación frecuente para acceder a la educación superior; por esa razón es importante que los estudiantes tengan alternativas de cómo solventar su educación futura. Una de ellas es brindando información acerca de los programas y becas con los que cuenta el Ministerio de educación y los requisitos para acceder a ellos. De ese modo, los estudiantes de bajos recursos no abandonarán la posibilidad de seguir desarrollándose.

CAPÍTULO II

BASES TEÓRICAS SOBRE LAS TÉCNICAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR

El término lúdico o juego puede referir en muchas ocasiones actividades desligadas de una actividad sistemática, por esa razón los términos “técnicas lúdicas” pueden despertar cierta incertidumbre, más aún si se encuentran relacionados con el aprendizaje o la escuela, esta última asociada comúnmente a una actividad antagónica. No obstante, existe una organización ordenada en el ámbito lúdico.

Además de su organización, las consecuencias son altamente proficuas, más aún si el grupo de estudiantes está conformado por niños, pues el juego proporciona al niño un espacio placentero de exploración y estimula el desarrollo de sus habilidades sociales, cognitivas, éticas, emocionales, etc. Como bien lo señala Unicef (2018): “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p. 7).

Ahora bien, Reyes (2014) resalta que no se debe confundir el aprendizaje lúdico con el juego, pues lo lúdico forma parte del concepto juego, pero no todo lo lúdico es necesariamente un juego. Dentro del concepto lúdico se encuentran otros conceptos como imaginación, motivación y principalmente estrategia didáctica

Por esa razón, es importante incorporar el aspecto lúdico al currículo de estudios, pero no sin antes sistematizarlo, es decir, ordenarlo y planificarlo, estable-



ciendo una serie de estrategias que sirvan para hacer del juego un medio de adquisición de conocimientos y habilidades útiles para la formación del estudiante.

2.1. Técnicas lúdicas en la escuela

El término técnica hace referencia a un conjunto de procedimientos que se aplican en una tarea particular con la finalidad de obtener un determinado objetivo (Graus citado en Andrade, 2018).

Por otro lado, según el Diccionario de la Lengua Española (2014), en su versión en línea, lúdico es aquello “perteneciente o relativo al juego”. Sin embargo, no se puede utilizar como sinónimo de juego, pues la lúdica es mucho más que ello, Jiménez, citado por Posada (2014) señala que la lúdica es una dimensión transversal que forma parte de toda la vida, sin una etiqueta en particular:

no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (p. 27)

Las actividades lúdicas en el ámbito educativo, según Morillo y Rogel, (2017), son “una práctica pedagógica” (p. 7), donde los conocimientos son transmitidos de una manera diferente a la cotidiana y no solo mediante textos, libros, revistas, etc. Estas actividades involucran la participación y colaboración conjunta de los estudiantes para la resolución de las labores escolares.

Las autoras señalan que la lúdica es una herramienta fundamental porque incentiva al estudiante a pensar de manera diferente, haciendo uso de su imaginación, astucia, etc. para resolver pertinentemente problemas dentro del contexto escolar.

Dentro de las actividades lúdicas se pueden encontrar actividades relacionadas con la motricidad, con la mente, con el equilibrio, con el intelecto, entre otros; es decir no solo se relacionan con un área en particular. Cabe resaltar que las actividades lúdicas se caracterizan por ser inclusivas, pues toman en cuenta las distintas formas de aprehensión de conocimientos de los estudiantes según sus inteligencias.



De esta manera, abren la posibilidad a todos los estudiantes de adquirir destrezas que no hayan desarrollado y potenciar otras que ya posean, generando un aprendizaje creciente y global.

Ahora bien, las técnicas lúdicas son un conjunto de estrategias planificadas con la finalidad de lograr que los estudiantes aprendan. Para ello se utilizan diferentes recursos, por ejemplo, acertijos, dinámicas grupales, etc. En otras palabras, son todos los procedimientos que permiten que el estudiante asimile los temas educativos y participe activamente de actividades escolares, utilizando como herramienta básica la lúdica, herramienta que puede estar presente en sus materiales, en su diseño, sus sesiones de clase, etc. (Morillo y Rogel, 2017).

Las técnicas lúdicas presentan ciertas características que las hacen diferentes frente a otras técnicas que emplea el docente en el quehacer educativo. Según Baena y Ruíz, citados en Urgilés (2020), algunas características fundamentales son las siguientes:

- Deben ser creativas
- Cooperan con el desarrollo integral del aprendiz
- Dirige el aprendizaje hacia el trabajo en equipo (cooperación)
- Se basa en reglas con la finalidad de lograr una participación ordenada
- Se relacionan con la vida cotidiana y por ende recrean experiencias de la vida diaria
- Mejora el desarrollo social
- Incentiva la tolerancia y la seguridad mediante la competencia
- Propicia valores como la sinceridad y el respeto
- Produce placer, alegría
- Necesitan ser supervisadas



En ese sentido, antes de planear una dinámica de juegos hay que tener en cuenta la efectividad de las técnicas lúdicas y esta se va lograr en la medida de cumplir con las características señaladas, pues logrará que los estudiantes se sientan atraídos por las actividades que se propongan.

Además, los estudiantes suelen sentirse atraídos por competir. Esta inclinación natural se puede usar para las actividades lúdicas, premiando a los que obtengan mejores resultados, de esta manera el resto de sus compañeros se esfuerzan en alcanzar el mismo rendimiento de los que van primero.

Por otro lado, fomentar actividades en equipos enriquece las aptitudes y habilidades de sus integrantes, ayuda a aprender a solucionar diferencias en mira de un objetivo común. Es importante constatar que los integrantes trabajen de forma equitativa, sin delegar toda la responsabilidad en un solo miembro.

Una manera de fomentar la participación y motivación en los estudiantes es permitiendo que las técnicas lúdicas tengan un impacto en las calificaciones, pues son parte del curso y esto contribuye con la seriedad que los alumnos le tomen.

Ahora bien, se debe tener en cuenta que, aunque las actividades lúdicas se basan en el entretenimiento, esto no es sinónimo de tiempo libre. Por ello, es fundamental estructurar adecuadamente la actividad y pensar en que otras actividades pueden desarrollar los estudiantes que terminan más rápido para evitar los tiempos muertos

Las técnicas lúdicas incentivan el juego “como elemento fundamental en el desarrollo físico y mental de los educandos” (Morillo y Rogel, 2017, p. 6). Sin embargo, el término juego, aunque resulte muy familiar, no es un concepto fácil de definir. La acepción de juego depende muchas veces de la especialidad que lo aborde.

El juego

Algunos autores definen juego como una actividad que presenta obligatoriamente reglas estipuladas de manera libre, donde se vive sentimientos de alegría y tensión por “ser de otra manera” en determinado tiempo y lugar (Huizinga, citado por Posada, 2014)



Para Cagigal, citado en Palacios (2015), el juego es una acción espontánea, libre, sin otros intereses que el propio juego, intrascendente y reglado. Por otro lado, Paredes citado en Bernal (2015) afirma que el juego es un medio de aprendizaje, donde se ejercita un conjunto de hábitos físicos, sociales, intelectuales, éticos, etc.

Viciano y Conde, citados en Gallardo y Gallardo (2018) sostienen que el juego es una forma de expresión de primer orden, donde se desarrolla el sistema motor, afectivo, cognitivo, et. Además, es el elemento socializador más eficaz, pues en él se efectúan diversas maneras de comunicación.

Es evidente que existe una gama de definiciones en torno a juego y por ende existen también diversas clasificaciones del mismo. Stefani, Andrés y Oanes (2014) clasifican a los juegos en cinco grupos: juegos simbólicos, juegos motores, juegos de mesa, juegos electrónicos, otros juegos.

Juegos simbólicos

En estos juegos se fomentan actividades donde el estudiante asume distintos roles. Por ejemplo, a la mamá y al papá, a los policías y a los ladrones, a los doctores, y distintas profesiones. Ramírez (2018) afirma que las profesiones son parte de la vida del individuo y que al asumir una, se asume un rol; es decir, un deber dentro de una realidad social.

También recrean representaciones de distintos personajes mediante disfraces. Este tipo de juegos fomenta la imitación. Con la finalidad de que el alumno comprenda la realidad, los distintos problemas sociales, los sentimientos, etc. Se busca transformar la realidad sin elidir la conciencia de la ficción.

Juegos motores

Son juegos donde se fomenta la actividad física; es decir, actividades donde prevalezca el movimiento. En este tipo de juegos se desarrollan los diferentes tipos de motricidad: fina, gruesa, etc. Entre algunos juegos se encuentran: la soga, las escondidas, bolitas, juegos con pelota, entre otros.



Juegos de mesa

En este tipo de juegos se busca desarrollar el ingenio del estudiante y, algunas veces, el aspecto cognitivo. Dentro de la gama de juegos se encuentra el ajedrez, los naipes, dominó, ludo, entre otros. Generalmente se necesitan elementos adicionales como fichas, tableros, etc.

Juegos electrónicos

Son todos los juegos que se relacionan con el ámbito digital. Requieren de cierta habilidad motora (coordinación) y de ciertos conocimientos tecnológicos (manejo de teléfonos móviles, computadoras, entre otros equipos). Pueden jugarse de manera individual o interactiva. Entre los más conocidos se encuentran el PlayStation, X-Box, Wii, entre otros.

Otros juegos

Dentro de este grupo se encuentran todos los demás juegos (conocidos o inventados). Se incluyen juegos de habilidad, de creatividad, de agilidad, etc. Por ejemplo: rompecabezas, pinturas, dibujos, armado de pulseras, Lego, armado de objetos a partir de piezas de diversos materiales, entre otros.

2.2. Importancia de las técnicas lúdicas en el aprendizaje

En el ámbito educativo, las técnicas lúdicas representan un soporte para impulsar la adquisición de nuevos conocimientos a través de dinámicas que reemplacen la educación tradicional basada en textos y el aprendizaje memorístico por un nuevo tipo de aprendizaje que busque que el educando resuelva problemas de forma participativa y colaborativa por medio de la creatividad. De esta forma el alumno pasa de ser un recipiente pasivo de información a poner en marcha sus capacidades y su autonomía para aprender (tomando en cuenta sus aptitudes y sus saberes previos). Según Morillo y Rogel (2017):

Por medio de la actividad lúdica se logra el cambio de comportamiento de los educandos y por ende la adquisición de nuevos aprendizajes en diferentes formas de concebir, tomando en cuenta la teoría de inteligencias múltiples. (p. 7)



A través de técnicas lúdicas se puede lograr un aprendizaje significativo y duradero que incluya al alumno como agente participante; y para ello es importante integrar dinámicas que apuesten por el aprendizaje cooperativo, donde cada estudiante pueda enriquecer con sus capacidades los conocimientos que recibe.

Este tipo de aprendizaje no solo impacta en el papel del alumno, sino que también representa un cambio en el papel del docente, pues este último deja de ser un mero vehículo de información para comenzar a elaborar una relación más estrecha con los estudiantes, respetando sus saberes individuales y sus capacidades para poder optimizar todo el bagaje de aptitudes con el que cada uno de ellos comienza. Esta práctica pedagógica permite identificar las necesidades y requerimientos individuales.

Las técnicas lúdicas en el aprendizaje son de gran utilidad para los estudiantes porque no sólo cooperan con la adquisición de conocimientos y destrezas, sino que crean un ambiente más confiable para que el aprendiz se comunique con más libertad, además incrementa su motivación y esto último es el factor clave para un desenvolvimiento óptimo (Cepeda, citado en Urgilés, 2020)

Jiménez, citado por Gómez, Molano y Rodríguez (2015) sostiene que la lúdica es una manera de relacionarse en la cotidianidad y que permite disfrutar de la vida, pues hay elementos como el humor, el goce, la tranquilidad espiritual, mental, etc. que hacen de las relaciones, situaciones más agradables; en ese sentido juega un papel preponderante en las relaciones interpersonales.

2.3. Tipos de técnicas lúdicas

Las técnicas lúdicas en el proceso de aprendizaje tienen muchas clasificaciones; estas dependen de la materia que lo aborde, de las necesidades que se busque desarrollar, de la edad de los participantes, etc. Por ejemplo, Anchundia y Castro (2017) clasifican, a las técnicas lúdicas, desde una perspectiva social, en cuatro grupos, a saber: técnicas vivenciales, juegos pautados, técnicas de organización y planificación, y técnicas de evaluación.

Por otro lado, Lalaleo (2018) señala siete tipos de técnicas lúdicas en el aprendizaje activo: técnica de la dramatización, técnica del collage, técnica del crucigrama, técnica de la palabra clave y técnica de Philips 66, técnica operativa, técnica de tiro al blanco.



Choez (2018) realiza una clasificación de técnicas lúdicas que se adaptan a cualquier etapa escolar del y las define:

- Técnicas simbólicas. Estas técnicas buscan que el estudiante explore su imaginación y exhiba sus emociones mediante representaciones mentales, señas, signos, imágenes, entre otros. Dentro de estas técnicas se encuentran las imitaciones, las adivinanzas, las mímicas, las pinturas, etc.; y es aplicable en las áreas sociales, lingüísticas, matemáticas y muchas otras.
- Técnicas de presentación. Esta técnica es aplicada al inicio de un ciclo escolar, pues busca que todos los participantes se conozcan a partir de una descripción propia, dando a conocer sus cualidades, gustos, habilidades, etc. Esta técnica genera confianza y crea una situación comunicativa activa. Puede ser oral o escrita. Además, es aplicable en cualquier materia.
- Técnicas de afirmación. Esta técnica busca que el estudiante desarrolle su seguridad, pues el docente realiza preguntas y el alumno responde si son o no correctas.
- Técnica de confianza. En esta técnica el docente adapta el rol de psicólogo y genera estímulos para que los estudiantes interactúen con respeto y solidaridad, creando un ambiente armónico. Se busca que el estudiante se desprenda de toda actitud negativa.
- Técnicas cooperativas. Son técnicas aplicadas durante las clases propiamente. Esta técnica consiste en formar grupos para la resolución de una tarea determinada, fomentando el diálogo y la participación de todos los estudiantes mediante las opiniones. Además, promueve el respeto por las ideas diferentes.
- Técnicas o juegos reglamentarios. En esta técnica se incentivan diversos juegos donde se establecen normas y se crea un ambiente divertido, pueden ser juegos escritos como el crucigrama o juegos donde haya actividad física.
- Técnicas de ejercicio. Esta técnica busca generar interacción entre el docente y el estudiante; el docente crea ejercicios de agilidad mental o de azar y fomenta la participación de los estudiantes, es una técnica de práctica.



- Técnicas creativas. Esta técnica busca desarrollar la creatividad del estudiante, pues el docente solicita la creación de elementos innovadores para determinadas áreas. Esta técnica permite visualizar las diferentes inteligencias de los alumnos.

La variedad de técnicas lúdicas que se pueden emplear durante el aprendizaje es amplia y su uso está sujeto a muchos factores como el tema de la clase, el grado escolar de los estudiantes, la orientación de la clase, entre otros factores. Cabe precisar que todas ellas son aplicadas mediante juegos sistematizados que permitan potenciar el aprendizaje.

2.4. Incorporación del factor lúdico en la escuela

La ludificación del aula, es decir, ‘integrar las dinámicas y los elementos de la lúdica al salón de clase’, es un proceso que requiere de una serie de pasos y guías para que no se quede solo en el “jugar por jugar” sino que hay que marcar objetivos que los conviertan en una proficua herramienta de aprendizaje.

Perdomo y Rojas (2019) han estructurado este proceso en algunos pasos, que, a manera de sugerencia pueden servir para cumplir con el propósito de incorporar el juego al salón de clases de forma eficiente. Estos son los siguientes:

Determinación de las características de los aprendices

Antes de incorporar un nuevo método de enseñanza, es fundamental elaborar el perfil de cada estudiante para poder reconocer sus requerimientos; el planteamiento de las siguientes interrogantes puede ser de gran ayuda: ¿qué es lo que el estudiante necesita? ¿qué áreas reforzar mediante el juego?, ¿qué comportamientos hay que potenciar?, ¿qué destrezas se pueden desarrollar?

Definición de los objetivos de aprendizaje

Hay que delimitar de forma clara y precisa cual es la meta que se quiere lograr mediante el juego; es decir ¿qué se desea conseguir? A partir de esta delimitación es posible diseñar los mecanismos lúdicos más apropiados de acuerdo a los objetivos planteados.



Creación de contenido educativo y actividades para la ludificación

Este debe de ser divertido y atractivo, pero a la vez tiene que generar compromiso en los estudiantes. El autor propone que haya un número significativo de elementos multimedia.

Adición de mecanismos y elementos lúdicos

Las actividades de los aprendices deben de basarse en establecer un sistema de competencia motivador, que mantenga al estudiante estimulado. La creación de un sistema de recompensas que valore los logros y el aumento de la dificultad de forma gradual pueden ser mecanismos muy provechosos, pues evitan que el estudiante se aburra.

Aunque todas estas sugerencias son importantes, hay que tener en cuenta que fijar objetivos y metas es la actividad articulará dichos pasos. Por esa razón, es primordial entender que la finalidad del proceso de ludificación es el aprendizaje. Si no se direccionan los objetivos a ese fin, se puede caer en un riesgo grave: el alumno puede terminar con la sensación de que se ha divertido, pero no ha aprendido nada (Foncubierta y Rodríguez, 2014); entonces se puede concluir que una mala planificación puede conllevar a desperdiciar horas lectivas valiosas.

2.5. Aprendizaje escolar

El aprendizaje es un concepto abordado desde tiempos remotos por estudiosos de diferentes disciplinas. Por esa razón, la definición que se le atribuye varía. Algunas de las corrientes más conocidas que abordan el aprendizaje son el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo.

Aprendizaje según el conductismo

El conductismo es una teoría que define al aprendizaje como aspecto asociado a la conducta, por lo tanto, conforma un elemento medible y observable. Esta teoría sostiene que el aprendizaje tiene repercusiones en la conducta humana: produce cambios; y para lograrlo, es necesario considerar algunos principios básicos como: estímulo-respuesta, ensayo-error y refuerzos. Estos principios incentivan o inhiben a la repetición de una conducta (Estrada, 2018).



Aprendizaje según el cognitivismo

Desde el enfoque cognitivista, el aprendizaje es explicado como un proceso más profundo, donde la adquisición de conocimientos requiere de procesos mentales y no solo observables. Esta teoría psicológica toma en cuenta elementos como la percepción, la memoria, la retención, entre otros. El representante más destacado es el psicólogo suizo Jean Piaget (Estrada, 2018).

Aprendizaje según el constructivismo

Esta teoría define al aprendizaje como un constructo individual, donde el individuo internaliza los conocimientos desde una perspectiva personal. No solo es un receptor de información, sino que transforma los conceptos y los relaciona con su realidad (conocimientos previos experiencias, creencias, intereses, etc.). Esta teoría concibe el aprendizaje como una actividad constante a lo largo de la vida (Sáez, 2018).

Es evidente que las definiciones pueden extenderse aún más si se toma en cuenta más enfoques; en ese sentido, Gómez et al (2015), definen al aprendizaje, en términos generales, como un proceso en el que se adquiere habilidades, conocimientos, actitudes, etc. mediante la enseñanza o la propia experiencia.

Por su parte, Lalaleo (2018) sostiene que “el aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia” (p.26).

Ahora bien, el aprendizaje en el ámbito escolar es una actividad constructiva a partir de los contenidos escolares y la interacción con su entorno (Taipicaña, citado en Lalaleo, 2018), donde se busca que el estudiante reciba las herramientas suficientes para poder resolver distintos problemas de la vida diaria, es decir un aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo es concebido como un proceso en el que se realiza una integración, es decir, el estudiante interrelaciona sus conocimientos previos con los que adquiere, de esa manera logra una aprehensión de conocimientos más particular y por ende un aprendizaje más sólido (Moreira, citado en Andrade, 2018).



Es importante que las escuelas dirijan sus metas hacia el logro de aprendizajes significativos porque, como afirma Rodríguez, citado en Contreras (2016), son mecanismos por excelencia para almacenar y retener información, pues cumplen con dos principios fundamentales: carácter no arbitrario y sustancialidad.

La cuestión que emerge es la siguiente: ¿cómo lograr un aprendizaje significativo?, Contreras (2016) plantea dos condiciones básicas:

- Predisposición para el aprendizaje significativo. Esta condición alude a las condiciones intrínsecas que tiene el estudiante. El autor afirma que, si un estudiante no se encuentra motivado, no logrará un aprendizaje significativo; y que para ello es indispensable la labor del docente.
- Presentación de un material potencialmente significativo. Para lograr un aprendizaje significativo es medular que los conceptos se presenten mediante materiales de fácil comprensión para el estudiante y no de forma arbitraria. El autor precisa que estos materiales deben propiciar la interacción docente-estudiante (deben ser herramientas mediadoras).

CAPÍTULO III

BASES TEÓRICAS SOBRE LA TOMA DE DECISIONES VOCACIONALES

Todas las personas, desde los primeros años, se ven a diario en situaciones en las cuales deben tomar una decisión entre diferentes alternativas. La opción por una alternativa está en función de las ventajas que se le atribuyen, en ese momento, en comparación con las demás. Pero no todas las tomas de decisión que se presentan a diario tienen la misma importancia. Muchas son casi intrascendentes; otras, en cambio, revisten una mayor trascendencia debido a las importantes consecuencias favorables o desfavorables que suponen para la vida de la persona que las toma.

El aprender a tomar decisiones es una parte muy importante de la preparación para la vida y por tanto, merece la pena no dejarlo a la improvisación, sino que hay que procurar conocer primero, para poner en práctica después, todos aquellos resortes, todos aquellos recursos que permitan tomar las decisiones del modo más objetivo posible.

3.1. Importancia de la toma de decisiones en la orientación vocacional

Existen miles de maneras de decidir, así como existen miles de formas de llevarlas a cabo. Por un lado, las decisiones y de forma permanente, hacen uso de ellas alguna vez en su vida, de allí que las decisiones formen parte de la vida de



los individuos. Y por el otro, las decisiones pueden generar algunas dificultades, ya que estas pueden en alguna oportunidad hacer que algo avance, o por el contrario que algo quede estancado. No hay espacio en que los sujetos no tomen decisiones, por lo tanto, decir que las decisiones no forman parte de la vida de los hombres, sería caer en una grave falta. Para Navarro (2020) la toma de decisión es un:

Proceso racional continuo mediante el que se llega a tomar una decisión final partiendo de unos datos y realizando un análisis y una valoración sobre la convivencia y consecuencias de las soluciones a las alternativas posibles respecto a un determinado objetivo (p.12).

No obstante, tomar decisiones es una competencia netamente humana, ella deriva en ese sentido, del poder de razonar sobre algún acontecimiento, por un lado, y por el otro, de la voluntad de decidir sobre ese hecho, acontecimiento o circunstancia.

En este mismo contexto, las decisiones pueden obedecer, también a un proceso de análisis, pero también de organización y de planificación que tiene un objetivo específico o definido. De forma frecuente los seres humanos deben y están en la capacidad de decidir entre diversas opciones, su elección será lo que su criterio le haya dictado.

La toma de decisiones se puede hacer presente en diversos contextos, tanto a nivel personal como laboral, social sentimental y organizacional entre otros contextos de acción. La diferencia estriba en cómo y de qué manera se llegan a las decisiones que no vayan en contra de los principios éticos y morales de los sujetos. Sin embargo, las decisiones que se tomen en cualquier contexto determinarán la capacidad de inteligencia de los individuos, así como los resultados que se obtengan de dicha decisión, sus implicancias, así como sus consecuencias.

En el contexto educativo y vocacional, la toma de decisiones es un hecho crucial, puesto que a partir de las decisiones que se tomen, el sujeto evaluará si acaso la decisión que tomó fue la más adecuada, o, por el contrario, si no lo fue. De allí la importancia de decidir si se tomó el mejor rumbo en cuanto a las vocaciones. De una buena decisión se determinará si el individuo tendrá éxito en sus desempeños o si por el contrario, afecte su labor como profesional y en lo sucesivo incide en otras etapas de su vida.



Para muchos jóvenes, en los ámbitos escolares y académicos, la toma de decisiones puede ser el resultado de un sentimiento, más que de un proceso racional, por lo que su decisión puede afectar de forma directa su desempeño futuro como estudiante, y posteriormente como profesional. Cuando un joven hace uso de una decisión este debe estar no sólo capacitado para hacerlo, sino que también debe tener claro qué se está decidiendo, es decir, las implicancias que esta decisión puede llegar a tener, así como las consecuencias y las repercusiones en su vida futura.

La toma de decisiones en los aspectos relacionados con la vocación educativa comporta una serie de aspectos que deben considerarse para no caer en el error de cometer faltas, así como ir por un sendero errado, por lo que las decisiones tienen un tiempo, así como sus momentos. Para Rubio – Jiménez y González (2018) señalan que:

La toma de decisiones vocacionales es un proceso por el que pasan la mayoría de los adolescentes escolarizados al finalizar la educación secundaria. Se trata de un momento de transición vital que implica, en tanto trabajo subjetivo, revisar el propio recorrido escolar y personal para poder ir construyendo algunas alternativas de futuro. En ciertos casos esas alternativas pueden estar bastante claras ya que los recorridos académicos, personales y sociales avalan, por ejemplo, la continuación de estudios universitarios o la formación superior (p.2).

Con el arribo de la educación formal, los educandos se ven y de forma permanente permeados de importantes contenidos, así como enfoques y métodos que están contenidos inicialmente en los planes de estudio, los cuales se les conoce como currículos, seguidamente el educando, es conducido por otros procesos y una vez transitada la educación básica pasa a formar parte de los contenidos mucho más especializados que forman parte de las estructuras académicas. En la medida en que el educando va avanzando los intereses, así como las tendencias se van orientando en función de algo, es decir, de acuerdo a las inclinaciones, y por qué no hacia ciertos perfiles que el estudiante verá como insumos para tomar decisiones, y por supuesto, hacia su vocación profesional que será la última fase del proceso de selección que el estudiante tendrá por delante. No obstante, se debe tener en cuenta, que no solo basta con los contenidos que suelen ofrecerse en el sistema educativo formal, puesto que, en muchas ocasiones, las vocaciones no es un asunto que solo debe ser medidos por los conocimientos que se logran adquirir en el aula, sino a otros, ligados casi siempre a ciertas motivaciones, procesos cognitivos, entre otros aspectos (Andrade et al., 2018).



En este contexto, las decisiones cumplen un factor decisivo en la vocación del educando, no obstante, estas casi siempre están determinadas por diversos factores tanto internos como externos. Por lo general, en las vocaciones suelen actuar de forma indirecta motivaciones implícitas, pero también inconscientes, generando en su conjunto una serie de dificultades a la hora de tomar una decisión.

Por otro lado, es determinante y que suelen actuar agentes influyentes, personas con más experiencia en las áreas, como por ejemplo profesores, o personas quienes han transitado antes por estas profesiones. Por lo general, los adolescentes en las etapas educativas y de formación aún se encuentran en procesos de maduración desde el plano psíquico – emotivo como físico, por lo tanto, sus capacidades de decidir pueden ser moldeadas de acuerdo a las experiencias de estos agentes que fungen como orientadores hacia la toma de decisiones, las cuales pueden ser las más adecuadas o las más convenientes (Andrade et al., 2018) para los educandos. Un factor clave en la toma de decisión acertada se halla alojada en la vocación que el educando elija, lo que será no sólo una certeza emanada de una conciencia sobre el quehacer de una disciplina, sino de un proceso de conciencia (Arreola, González y Dino, 2018).

¿Qué consecuencias puede tener una mala decisión?

Uno de los inconvenientes que suelen hacerse presentes a la hora de escoger una carrera, luego de un ciclo educativo formativo, es saber hasta qué punto se ha hecho la mejor y adecuada selección de la carrera universitaria. “ Cuando esta decisión no es tomada con la madurez suficiente y siguiendo las preferencias de lo que más le gusta hacer (vocación), se presentan los problemas consecuentes que van desde un deficiente rendimiento académico, hasta abandonar la carrera elegida” (Medina, Watanabe y Jiménez, 2018, p. 1074), con consecuencias casi siempre asociadas al factor tiempo el cual se ha perdido, además del dinero que se invirtió en los procesos formativos, matrículas, materiales didácticos, manutención, entre otros.

Un aspecto que no casi siempre se dice o se comenta, es que muchos estudiantes eligen o hacen uso de la toma de decisiones no casi siempre por la carrera que desean, o por las cuales tienen una mayor inclinación, o por tener lo que se llama vocación, sino que su decisión se va por aquellas carreras las cuales pueden financiar, también a las facilidades de ingreso, también al acceso de los centros de educación, centros de estudio o facultades, entre otros, generando que las



decisiones que se tomen no sean casi siempre las más idóneas, e incluso las más acertadas, trayendo como consecuencia bajo interés o deserción entendida esta como el retiro escolar, bien sea transitorio, o prolongado, “ en su mayoría se debe a situaciones dadas dentro de la institución escolar” (Ricoachury y Lara por Hincapié et al, citados por Gutiérrez, Mondragón y Santacruz, 2019, p. 243).

Otro de los aspectos fundamentales, es que el estudiante, a la hora de tomar decisiones, y una vez seleccionada la carrera, se brinde la suficiente información para que de este modo se logre crear un lazo o “vínculo afectivo positivo con la profesión” (Davalos, Figueroa, Cabrera, 2018, p. 4).

Los estudiantes de forma permanente toman decisiones, elegir una materia entre las demás es un ejercicio de decisión, pero también están aquellas cuyo centro de atención la ocupa las especializaciones o las disciplinas que este debe tomar en cuenta para hacerlas parte de su vida por un largo periodo de tiempo. De allí la importancia de contar con agentes que estén actuando de forma constante en dicha dinámica, y de esta manera, hacer un uso adecuado de una decisión. Las decisiones están presentes en la vida de los seres humanos, por lo que se entiende que estas deben basarse bajo acciones que tengan como principal característica el pensamiento razonado, y nunca apresurado, puesto que las consecuencias de una mala decisión podrían causar repercusiones futuras en los educandos.

3.2. La toma de decisiones en el aspecto vocacional

Al ver culminados los estudios secundarios, los jóvenes suelen enfrentarse a enormes problemas para decidir qué carreras elegir, así como qué áreas resultan ser las más convenientes, así como las más viables y que por supuesto no generen problema alguno. De una forma permanente, los jóvenes se ven en la difícil tarea de decidir cuál es el mejor rumbo, por lo que la orientación debe ser no solo lo más esencial, sino que la orientación puede convertirse en una importante herramienta de selección, generando en su conjunto, procesos de gran relevancia. La orientación en este sentido debe saber acompañar a los sujetos a alcanzar sus procesos de autorrealización, de allí que es importante saber qué fortalezas tiene y, por ende, puede aportar el educando para su formación, así como para su entorno (Martínez – Clares, Pérez – Cusó y Martínez – Juárez, 2014).

En la etapa educativa donde suelen hacerse presentes los diversos cambios que los estudiantes con frecuencia enfrentan, por lo que la orientación debe ser lo



que acompañe a los estudiantes para hacer buen uso de su capacidad de elegir una carrera o estudios superiores, además, que estos tengan que ver con la vocación. Sin embargo, muchas veces la vocación queda relegada a un segundo plano generando en su conjunto algunos inconvenientes a la hora de tomar decisiones educativas.

En este mismo contexto, el sistema educativo cumple un papel importante en cuanto al acompañamiento y por supuesto, a la orientación vocacional de los educandos por lo que se hace indispensable que los docentes estén también equiparados para conducir y guiar a los estudiantes en cuanto a sus decisiones, sin embargo, esta intervención debe hacerse para guiarlos para que de este modo estos puedan hacer uso de una elección y toma de decisiones.

Por otro lado, es bueno insistir que para que exista una debida y oportuna orientación esta debe responder a las nuevas exigencias, así como a las demandas actuales, por lo tanto, la orientación debe pasar por una recontextualización que combine con “las distintas coordenadas individual, colectiva y laboral” (García, Olivares y Racionero, 2017, p. 198).

Una buena orientación debe partir de presupuestos que ayuden y apoyen al educando en su madurez vocacional, que forma parte de un punto de partida que servirá en una adecuada toma de “decisiones vocacionales y para que el proceso de transición a la vida adulta se desarrolle de forma satisfactoria” (Palomo, 2018, p. 11).

Al momento de elegir, los jóvenes, suelen caer en situaciones de indecisión acerca de cuál sería el mejor rumbo. De allí que la orientación es necesaria puesto que esta posibilita al educando interactuar de forma amplia no solo con las características propias de cada disciplina, sino que también maneje con propiedad otros escenarios necesarios en un mundo y en una sociedad tan cambiante como la actual. Por otro lado, la orientación busca saber qué competencias posee el educando a fin de ser aprovechadas al máximo, y de este modo hacerlas prácticas no solo para él, sino también para su contexto.

3.3. Factores que influyen en la toma de decisiones vocacionales

Existen diversos factores que pueden incidir o no en las decisiones vocacionales, entre las cuales se pueden mencionar las siguientes: la suerte o la causalidad, las demandas en el mercado laboral, también la familia, los recursos económicos,



los deseos por alcanzar las metas para el logro de un estatus social reconocido, entre otros factores. No obstante, y en muchas ocasiones, uno de los factores que más puede ejercer influencia en las decisiones es aquel que está relacionado con los ingresos familiares. Otro de los aspectos que suelen ser determinantes, es el relacionado con la fijación o el vínculo amoroso que tiene el padre con su profesión, por lo que este suele transferirlo a su hijo. De este modo, si el hijo tiene o mantiene un vínculo cercano con su padre, posiblemente su decisión vocacional esté orientada a la carrera paterna.

Por otro lado, están los factores exógenos o externos, como, por ejemplo, los aspectos culturales, fuentes de trabajo, capacidades económicas de los progenitores, también infraestructuras educativas. Si se mencionan los internos se estarían hablando de la constitución física, también en lo intelectual, motivaciones, así como afectivas, entre otros factores importantes y que llegan a ser influyentes en las decisiones.

Otro de los aspectos que suelen estar presentes, es el relacionado con el atractivo que pueda llegar a tener, así como el prestigio que una determinada profesión, un ejemplo se tiene en las carreras militares, puesto que estas confieren ciertos riesgos que en muchas ocasiones el joven quiere experimentar, también por el uniforme y el respeto que infunde este en las demás personas. Por otro lado, existe otro factor asociado al interés, también a la utilidad y las oportunidades que algunas profesiones dan.

Otro de los factores que suelen actuar de forma directa es aquel que está relacionado con el ambiente o contexto donde el individuo crece y se desarrolla. Por lo general, el ambiente juega un papel crucial en las decisiones puesto que en muchas ocasiones el joven quiere hacerse independiente o simplemente alejarse de su familia, por lo que su elección podría estar asociada más a un escape que a una vocación en sí.

En este mismo contexto, los factores personales, psicológicos, también los subjetivos o intrínsecos del educando suelen ser determinantes a la hora de elegir una profesión. De igual modo se encuentran los factores genéticos, entre otros factores no menos importantes. Diversas contribuciones han señalado que otro de los factores que actúan de forma directa es el relacionado con las profesiones que detecten los progenitores. A continuación, se dará una serie de factores que están relacionados con las decisiones vocacionales.



Factor económico

El factor económico suele jugar un papel importante en las decisiones de los estudiantes debido a que en muchas ocasiones el estudiante se mueve en una dinámica ejercida principalmente por el consumismo, por lo que sus decisiones vocacionales estarían volcadas hacia estas profesiones.

Factor familia

De una forma general, los padres ejercen una poderosa y crucial influencia en las decisiones vocacionales, impidiendo de manera libre y espontánea que los hijos eligen libremente sus profesiones, revelándose como un elemento no solo clave en las decisiones, sino que también crucial (Fernández – García, García – Pérez y Rodríguez – Pérez, 2016).

El plan de estudio

No es extraño creer que el plan de estudio o currículo suele ejercer una gran influencia en las decisiones de los estudiantes a la hora de elegir una carrera. Si este plan de estudio le resulta fácil o sencillo de abordar, su decisión será hacia estas áreas.

Factor prestigio

Tal y como su nombre lo señala, este factor se relaciona con la influencia que suelen tener algunas profesiones, las cuales suelen tener influencia tanto en el contexto como en las demás personas. Carreras como medicina o abogacía suelen tener mayor prestigio que otras profesiones.

Factor de género

Existe un prejuicio de que algunas profesiones son y deben solo ser ejercidas por mujeres, como también en aquellas profesiones que solo deben ser asumidas por los hombres, un ejemplo claro son las carreras de ingeniería que por lo general son estudiadas por hombres, también las carreras de veterinaria.



El factor social y sus necesidades

El factor social puede ejercer una presión en cuanto a las decisiones de muchos estudiantes, los cuales deben sacrificar sus vocaciones para satisfacer las necesidades del contexto.

Factores relacionados con el interés, las habilidades y la personalidad

Otros factores que suelen ejercer influencia son los amigos, los parientes, también el mercado laboral entre otros, así como los programas educativos que suelen ser o no determinantes a la hora de elegir una carrera. En ese sentido, “las prácticas de enseñanza poco estimulantes provocan en los estudiantes un desagrado por la clase, lo que puede implicar el riesgo adicional de distanciarlos del área disciplinar” (Gómez – Arizaga et al., 2020, p. 1052).

3.4 Plazos en la toma de decisiones vocacionales

Los plazos para la toma de decisiones, por lo general, suelen variar de acuerdo a las necesidades, no obstante, los plazos van desde corto, mediano y largo plazo. Cada uno de ellos, claro está, tienen sus propias dinámicas, así como sus propios objetivos, y por supuesto, sus propios alcances. El principio rector de la toma de decisiones es que el educando en la etapa escolar sepa y esté consciente de las decisiones, puesto que estas llegarán a ser determinantes en la vida no solo educativa sino también en otros planos, como el social, cultural entre otros.

Entre los plazos más destacados se encuentra el corto, mediano y largo plazo. En los primeros se encuentran aquellas decisiones que ameritan un tiempo menos prolongado que otros, por lo general, estos son: objetivos de corto alcance, como necesidades que el ser humano necesita cubrir de forma inmediata (situaciones familiares que cubrir, alimentación, seguridad, entre otros).

En segundo lugar, se tienen aquellas decisiones cuyo centro lo suelen ocupar aquellas que no necesitan ser cubiertas de forma inmediata. Estas pueden ir desde las necesidades educativas, hasta aquellas formativas que demandan atención y precisión.

En tercer lugar, se encuentran aquellas que ameritan ser mucho más estudiadas. Un ejemplo puede ser cubrir necesidades vocacionales como una carrera en sí, también, un proyecto de mayor trascendencia cuya planificación necesite mu-



cho más tiempo. Por lo general, el plazo suele ser mucho más extenso puesto que así lo exige.

3.5 El proceso de la toma de decisiones en la orientación vocacional

Los seres humanos de forma constante se enfrentan no solo a retos, sino también a desafíos que le pone delante la sociedad, de allí la importancia de tomar decisiones acertadas. En materia de vocación, los jóvenes se ven día a día en estas situaciones, de allí que se ha propuesto una serie de alternativas que sirvan de guía para la toma de decisiones, con lo cual esta acción no se traduce en el éxito per se del proceso, sino más bien, procesos que van dirigidos hacia el logro de objetivos o para la superación de tales retos o desafíos.

No obstante, para una acertada toma de decisiones es fundamental que se logren desarrollar pautas, así como fases que servirán de guía para una correcta y oportuna toma de decisiones.

Fase inicial

Esta fase la componen aquellas vivencias, también las experiencias previas que se han construido en los diversos contextos de acción del individuo. Por lo que es crucial que estos cuenten con orientaciones precisas acerca de cuáles son sus vocaciones y de esta manera, hacer que las decisiones que se tomen sean las más adecuadas.

Fase de información y planificación

Tanto una como la otra se dan en forma simultánea, no obstante, la intervención del sujeto en esta fase será crucial puesto que él será el responsable de su propia orientación. En ese sentido, esta fase busca que el educando no solo se base en la información que tiene, sino que lleve a cabo un proceso de selección entre las muchas alternativas y de este modo, elegir la que más le convenga o le resulte satisfactoria para sus intereses.

Fases de análisis

Para esta fase es fundamental que el educando lleve a cabo un proceso en el cual va a confrontar su proyecto inicial, conjuntamente con las oportunidades que están presentes, asimismo, con “los condicionantes, tanto personales como si-



tuaciones que puedan incidir” (Bauzá por Calvillo, 2013, p. 33).

Las fases expuestas dejan claro que el educando debe pasar por ciertas etapas para llegar a las decisiones que por supuesto, favorezcan más adelante su desempeño como profesional, pero también como sujeto que está inmerso en un contexto determinado. Por otro lado, la orientación vocacional sui generis, pretende, a grandes rasgos, que el individuo logre un desarrollo óptimo, al tiempo que sea capaz de interiorizar (Ureña,

2015), y hacer posible que las decisiones que se tomen sean las más adecuadas, oportunas y acertadas. Los aciertos involucran todos los aspectos del individuo: personal, familiar, social, profesional. Solo con una situación estable en todos los campos, se puede obtener una sensación de sosiego.

CAPÍTULO IV

LAS TÉCNICAS LÚDICAS VOCACIONALES Y LA ORIENTACIÓN EN LA TOMA DE DECISIONES LABORALES: UN ESTUDIO EN ALUMNOS DE PRIMARIA

Existe en la UGEL N.º 16 de Barranca la preocupación de brindar una orientación vocacional temprana en las diferentes profesiones y opciones ocupacionales a los alumnos del sexto grado, ya que, al egresar de las instituciones educativas, lo hacen confundidos o sin orientación. Muchas veces la información se desliga de sus condiciones y necesidades concretas, conduciéndolos a tomar una decisión sin fundamentos o de una manera precipitada, por esa razón es importante la incorporación de técnicas lúdicas que aparte de cooperar con la socialización y el aprendizaje, permiten ampliar el panorama de las diferentes carreras profesionales.

En ese sentido, este estudio pretende dar cuenta de la influencia existente entre las técnicas lúdicas aplicadas por los docentes y la orientación vocacional realizada en la escuela con la toma de decisiones laborales de los estudiantes de primaria de una institución educativa perteneciente a la UGEL antes mencionada. Para ello se llevó a cabo una investigación de tipo cuasi experimental con dos grupos de control y dos experimentales, no aleatorizados y aplicada. El diseño seleccionado al responder al siguiente esquema:

Tabla 1

Grupos de control y grupos experimentales

Grupo	Pre-test	Var. Indep.	Post-test
G.E.	O1	x	O2
	O3	x	O4
G.C.	O5	No	O6
	O7	No	O8

Sistema de variables

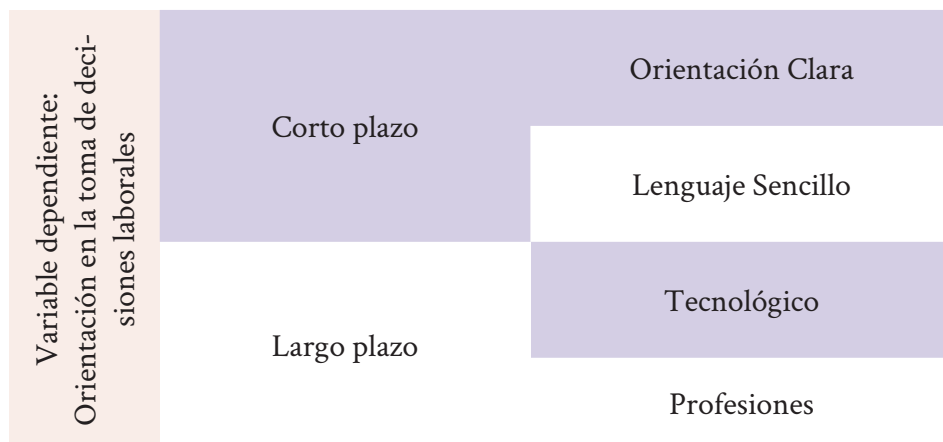
Variable Independiente (VI): Aplicación técnicas lúdicas vocacionales.

Variable Dependiente (VD): Orientación en la toma de decisiones laborales.

Tabla 2

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Aplicación de técnicas lúdicas vocacionales	Motivante	Relacionado a interés
		Satisface expectativas.
	Participativa	Atractivos
		Fácil acceso
	Comprensiva	Democracia



Población y muestra

La población estuvo conformada por 600 estudiantes del nivel primario de la institución educativa, mientras que la muestra a todos los estudiantes (de ambos sexos) de sexto grado (secciones A, B Y C) presentes al momento de la aplicación en la institución educativa.

Técnicas de recolección de datos

Se aplicó la encuesta, por lo que el instrumento utilizado fue el cuestionario.

Análisis e interpretación de resultados

Tabla 3

Tendencias laborales básicas

Carreras ocupacionales	Grupo control (%)		Grupo experimental (%)	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Medicina Humana	6,56	7,38 (2)	7,38	9,84 (1)
Exportación	3,28	2,46	1,64	9,84 (2)

Carreras ocupacionales	Grupo control (%)		Grupo experimental (%)	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Agronomía	1,64	1,64	2,46	9,02 (3)
Zootecnia	1,64	0,84	1,64	7,38 (4)
Computación	7,38	8,20 (1)	8,20	6,56 (5)
Educación	6,56	5,74 (5)	7,38	6,56 (6)
Derecho	3,28	4,10 (9)	3,28	6,56 (7)
Policía Nacional	5,74	6,56 (4)	6,56	5,74 / (8)
Administración	2,46	2,46	1,64	5,74 / (9)
Empresas	3,28	2,46	3,28	4,92 (10)
Periodismo	3,28	2,46	1,64	4,92 (11)
Ingeniería de Minas	1,64	0,84	0,84	1,64
Técnico Depor- tivo	6,56	7,38 (3)	7,38	3,28
Economía	1,64	0,84	0,84	4,10
Ingeniería Mecá- nica	1,64	1,64	0,84	3,28
Taxista	5,74	4,92 (7)	6,56	3,28
Cantante	4,92	5,74 (6)	5,74	--
Odontología	0,84	0,84	0,84	--
Arqueología	0,84	0,84	0,84	--
Contabilidad	1,64	3,28	1,64	--
Enfermería	3,28	3,28	4,10	4,10
Trabajo Social	3,28	1,64	2,46	--
Ingeniería Civil	0,84	2,46	0,84	1,64
Electrónica	5,74	4,10(10)	4,92	1,64

Carreras ocupacionales	Grupo control (%)		Grupo experimental (%)	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Cosmetología	2,46	4,10(11)	3,28	--
Fotografía				
Vendedor	5,74	4,92 (8)	4,92	--
Costura	3,28	4,10	4,10	--
Carpintería	3,28	3,28	3,28	--
No responden	--	--	--	--
Total	100,0	100,0	100,0	100,0
Total de estudiantes	122	122	122	122

En la tabla 3 se puede observar que los estudiantes del grupo experimental en el pre test manifestaron sus tendencias vocacionales por carreras universitarias. La carrera de mayor aceptación fue la de Computación, con 8.20 %; seguida por las carreras de Medicina Humana, Educación y Técnico Deportivo, con 7.38 %. Luego optaron por la carrera de Policía Nacional, con 6.56 %. El grupo de control, por su parte, tuvo preferencias muy dispersas: elección de carreras profesionales y técnicas, esto correspondiente a Pre Test; sin embargo, el Post Test arrojó que el 9.84 % desea estudiar la carrera profesional de Medicina, exportación (9.84 %) o agronomía (9.02%), mientras que la especialidad de Ingeniería de Minas fue la de menor aceptación por los estudiantes.

Tabla 4

Relación de juegos lúdicos y sectores laborales

N.º	Juegos Lúdicos	Sectores Laborales Próximos
01	Científicos - Juegos experimentales - Zoograma - Jugando con el agua - Jugando con el aire - La contaminación	Medicina humana, Medicina veterinaria, Física, Química, Biología, Enfermería, Odontología, Nutrición, Astronomía, Zootecnia, Agronomía.
02	De Negocios - Conociendo los deberes y derechos - Crucigrama - Buscando palabras - El cuadro mágico - Laberinto numérico - La tienda escolar - El banco infantil - La lotería de la multiplicación - Zoograma - El maletín de las oportunidades - Los trabajadores	Administración, Economía, Empresariado, Contabilidad, Exportación, ventas, Arquitectura, Auditoría, Secretaría, Gerencia, Relaciones Públicas, Supervisión, Asesoría, Dirección, Programación
03	Tecnológicos - Crucigrama - Laberinto numérico - Jugando con el agua - Jugando con el aire - La contaminación - Elaboramos perfumes - Elaboramos crayolas - Construyendo una balanza - Juego de construcción y montaje - Juguetes mecánicos - Construyendo una casa	Ingeniería, Construcción civil, Computación, Electricidad y Electrónica
04	Juego de roles - Los trabajadores - La lotería de la multiplicación - Banco infantil - La tienda escolar - Los oficios	Fuerzas Armadas, Policía Nacional, Medicina, Enfermería, Ingeniería, Construcción civil.



05	Artísticos - Sueño despierto - Dramatización - Elaboramos crayolas - Jugar con doce líneas y punto - Construyendo una casa - El mundo del trabajo	Docencia, Actuación, Dirección de cine y teatro, escultura, pintura, Arquitectura
06	Lingüísticos - Palabra de un niño - Los trabajadores - Crucigrama - Buscando palabras - Juego de sinónimos - Así soy	Periodismo, Docencia, Literatura, Investigación.

En la tabla 4 se observa las relaciones que existen entre las técnicas lúdicas con los sectores laborales próximos. Los juegos lúdicos están organizados por áreas que tienen mayor nivel de compatibilidad con los sectores laborales determinados por los propios estudiantes.

El juego es una de las prácticas culturales más significativas en la infancia, la juventud y la adultez, por esa razón se considera al juego como una puerta de acceso para comprender la cultura, las dinámicas entre sujetos y las relaciones que se tejen durante cada juego disputado y posteriormente al mismo. Las temáticas, los roles, las elecciones, las normas y los resultados son elementos constitutivos de los juegos. Ahora bien, pensar al juego como actividad cultural supone comprender los imbricados con discursos que rodean a sus jugadores y a las condiciones de posibilidad que estos tienen para llevarlos a cabo. Jugar no es un juego. Hay, también, series de prácticas lúdicas que no son necesariamente consideradas “canónicamente” como juegos, pero que los sujetos que las practican sí les adjudican un carácter lúdico. En cualquier caso, este número se abre a trabajos que aborden el juego como parte constitutiva e insustituible de la vida cotidiana. ¿Qué significa jugar? ¿Qué supone la ausencia de juegos o de percepciones lúdicas? ¿Cuál es el lugar que en la contemporaneidad tiene el juego en la relación con pares significativos? ¿Qué objetos se utilizan en los juegos? Todas estas preguntas organizan el arco que se incluye en la convocatoria del número 1 de la revista *Lúdicamente*.

Tabla 5

Relación entre los juegos lúdicos y las decisiones laborales

N.º	Juegos Lúdicos	Sectores Laborales Próximos
01	Científicos	Medicina Humana, Medicina Veterinaria, Física, Química, Biología, Enfermería, Odontología, Nutrición, Astronomía, Zootecnia, Agronomía.
02	De Negocios	Administración, Economía, Empresariado, Contabilidad, Exportación, ventas, Arquitectura, Auditoría, Secretaría, Gerencia, Relaciones Públicas, Supervisión, Asesoría, Dirección, Programación
03	Tecnológicos	Ingeniería, Construcción Civil, computación, electrónica
04	Juego de roles	Fuerzas Armadas, Policía Nacional, Medicina, Enfermería, Ingeniería, construcción civil.
05	Artísticos	Docencia, Actor, director de cine y teatro, escultura, pintura, Arquitectura
06	Lingüísticos	Periodismo, Docencia, Literatura, investigación
07	Musicales	Música, docencia, canto, interpretación
08	De servicio social	Sociología, Trabajo Social, Psicología, Policía, Militar, Antropología, Derecho, Ciencias Sociales, Sacerdocio, Docencia en general, Dirección de instituciones, política, gestión de servicios sociales
09	Deportivos	Atletismo, Jugadores de fútbol, Vóley, Profesor de Educación Física, Entrenamiento
10	Electrónicos	Mecatrónica, Robótica, Ingeniería Electrónica, electrónica

Tratamiento estadístico e interpretación de datos y tablas

En la base de datos, en el análisis de los resultados y en la determinación de la estadística (descriptiva e inferencial), se ha utilizado Excel (Estadística descriptiva)



y el software SPSS, en su versión 21.

Para las pruebas de hipótesis se utilizó la prueba de muestras relacionadas. Para la determinación de la Prueba de Hipótesis, se siguió el criterio más aceptado por la comunidad científica, empleando un nivel de significancia α del 5 % (0,05), y también se fijó un nivel de confianza del 95 %.

Eso quiere decir que los resultados hallados en el Software SPSS, denominado p Estadístico (Dado como valor Sig), se compara con el nivel de significancia α 5 % (0,05).

Si el p Estadístico es mayor que α , entonces se acepta la hipótesis nula.

Si el p Estadístico es menor que α , entonces se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alternativa.

Análisis estadístico y resultados de la utilidad de la técnica lúdica en la elección profesional

Se ha realizado la estadística descriptiva para identificar la utilidad de la técnica lúdica en la elección de la carrera profesional de los estudiantes de sexto grado de la I.E. N° 20505 del distrito de Pativilca.

Se ha realizado el estudio de estadística descriptiva para 122 alumnos de sexto grado, cuyos resultados por cada factor son los que se muestra a continuación:

A. Distribución de la muestra según la tabla que evidencia la utilidad de la información ofrecida por la técnica lúdica

El estudio estadístico se realizó para saber si las técnicas lúdicas ayudan o no a elegir una opción profesional en los estudiantes de sexto grado. En el cuadro se observa las tres potenciales opciones (muestras) de la utilidad de las técnicas lúdicas, así como su distribución porcentual de acuerdo a los 122 alumnos.

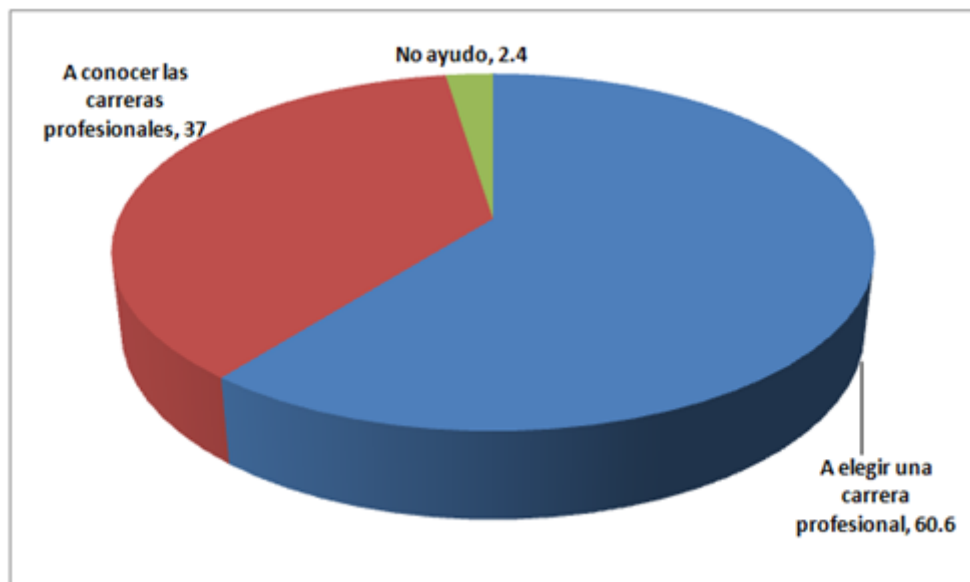
Tabla 6

Utilidad de la información ofrecida por la técnica lúdica en el proceso de elección profesional

Ítems	Encuestados	%
A elegir una carrera profesional	74	60.6
A conocer las carreras profesionales	45	37.0
No ayuda	03	2.4
Total	122	100%

Figura 1

Utilidad de la información ofrecida por la técnica lúdica en el proceso de elección profesional





En la tabla 6 se aprecia que la información de las técnicas lúdicas permite al 60.6 % de los estudiantes elegir una carrera profesional, mientras que un 37.0 % a conocer las carreras profesionales.

Seguidamente, en la figura 1, se muestra un gráfico que representa la forma de ayuda de las técnicas lúdicas para elegir una carrera profesional en los estudiantes de sexto grado. Cabe recalcar que estos resultados se interpretan a la luz de los datos mostrados por el investigador.

B. Distribución de la muestra según la tabla que evidencia la influencia de las técnicas lúdicas en la elección profesional

El estudio estadístico se realizó para saber si las técnicas lúdicas ayudan a elegir una opción profesional en los estudiantes de sexto grado. En el cuadro se muestra las dos categorías para elegir una profesión, así como su distribución porcentual de acuerdo a los 122 alumnos.

Tabla 7

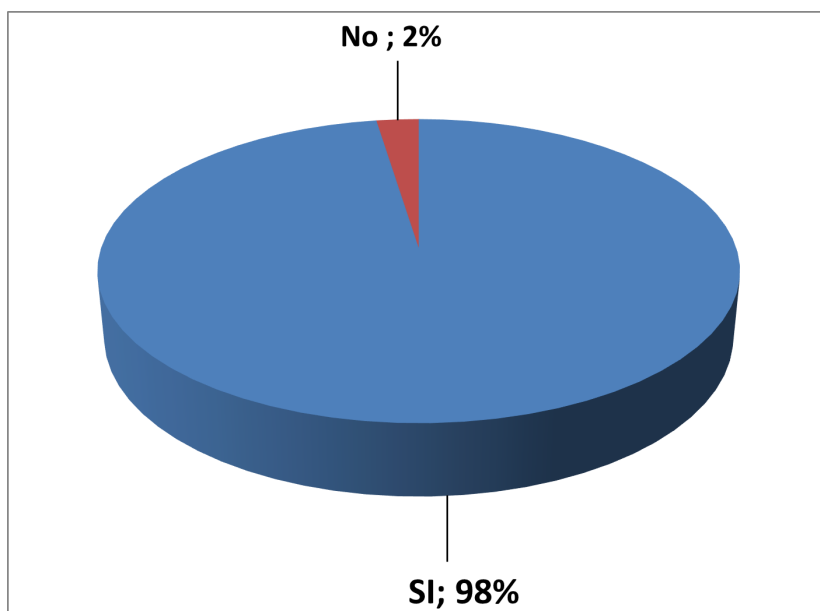
La influencia de la técnica lúdica en la elección de una carrera profesional

Ítems	Encuestados	%
Sí	119	98
No	3	2
Total	122	100%



Figura 2

La influencia de la técnica lúdica en la elección de una carrera profesional



En la Tabla 7 podemos apreciar que el 98 % de los estudiantes afirma que la técnica lúdica sí influye en la elección de una carrera profesional, mientras que un 2 % consideró que no.

Luego, en la figura 2 se presenta, de manera porcentual, la forma en que las técnicas lúdicas influyen en la elección de una carrera profesional en los estudiantes de sexto grado, tomando en cuenta que los resultados se interpretan a la luz de los datos mostrados por el investigador.

C. Distribución de la muestra según la tabla que evidencia la influencia de las técnicas lúdicas en las expectativas y decisiones vocacionales

El estudio estadístico se efectúa para identificar si las técnicas lúdicas de orientación vocacional desarrolladas han llenado las expectativas y ha contribuido para mejorar las decisiones vocacionales de los estudiantes de sexto grado. En el cuadro se muestra las dos categorías para elegir una profesión, así como su distribución porcentual de acuerdo a los 122 alumnos.



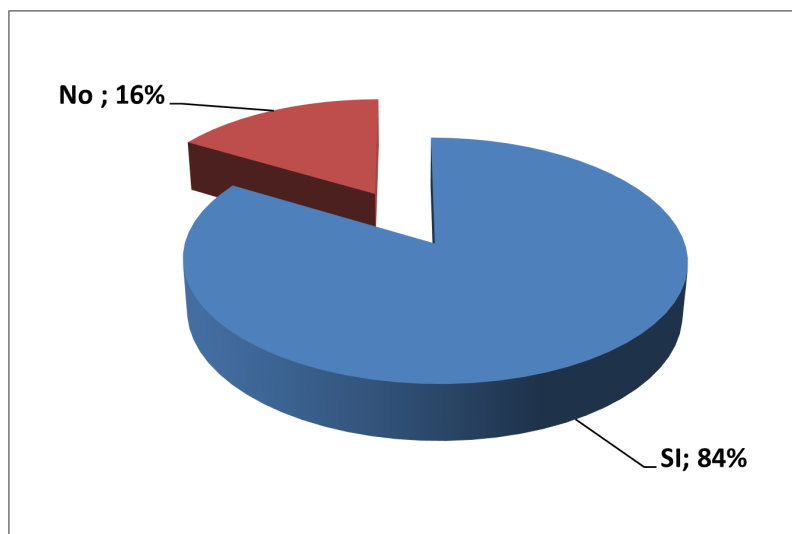
Tabla 8

Apoyo de las técnicas lúdicas de orientación vocacional en las expectativas y en las decisiones vocacionales

Ítems	Encuestados	%
Sí	102	87
No	20	13
Total	122	100%

Figura 3

Apoyo de las técnicas lúdicas de orientación vocacional en las expectativas y en las decisiones vocacionales.



En la Tabla 8, se puede apreciar que el 87 % de los estudiantes afirman que las técnicas lúdicas de orientación vocacional sí han llenado las expectativas y han contribuido a mejorar sus decisiones vocacionales, mientras que un 2 % aseguró que no.



Posteriormente, en la figura 3 se muestra un gráfico para representar en qué medida las técnicas lúdicas han contribuido en la elección de una carrera profesional en los estudiantes de sexto grado, precisando que los resultados mostrados se interpretan a la luz de los datos proporcionados por el investigador.

Constatación de la hipótesis

En la base de datos, el análisis, la recodificación de variables y la determinación de la estadística descriptiva e inferencial, se ha utilizado el software SPSS, en su versión 21.

Para las pruebas de hipótesis se ha empleado la prueba T de muestras relacionadas.

La Prueba T para muestras relacionadas se utiliza para comparar los promedios de dos variables dentro de un mismo grupo. Por ejemplo, se podría usar para observar si existe diferencia significativa entre los pesos iniciales y los actuales para un determinado paciente.

Esta prueba se utiliza cuando se tienen mediciones para una variable en un momento “anterior” y en un momento “posterior”.

La prueba T de Student sobre muestras relacionadas se utiliza para comparar la hipótesis nula: la muestra procede de una población en la que la media de x e y son iguales.

$H_0: \mu_x = \mu_y$ (hipótesis nula)

$H_1: \mu_x \neq \mu_y$ (hipótesis alternativa)

Para la determinación de la prueba de hipótesis, se sigue el criterio más aceptado por la comunidad científica, empleando un nivel de significancia α del 5 % (0,05), y también hemos fijado un nivel de confianza del 95 %.



Eso quiere decir que los resultados hallados en el Software SPSS, denominado p Estadístico (Dado como valor Sig.), se compara con el nivel de significancia α 5 % (0,05).

Si el p Estadístico es mayor que α , entonces se acepta la hipótesis nula.

Si el p Estadístico es menor que α , entonces se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alternativa.

Análisis estadístico y resultados de las variables pre test y post test del grupo experimental

Tabla 9

Estadísticos de muestras relacionadas

Grupo experi- mental	Media	N	Desviación tí- pica	Error típico de la media
Pre test del gru- po experimental	30.620	10	10.0315	3.1722
Post test del grupo experi- mental	57.020	10	18.0871	5.7197

En la Tabla 9 se observa que el promedio del pre test del grupo experimental es 30.62, mientras que el post test del grupo experimental es 57.02, evidenciando una diferencia entre uno y otro, lo que muestra claramente que las técnicas lúdicas sí influyeron en la orientación y en la toma de decisiones de los estudiantes respecto a la elección de una carrera profesional.

La Hipótesis que se va a demostrar es la siguiente:

- La Hipótesis Nula H_0 : El promedio de la calificación antes de efectuarse la orientación es igual al promedio de la calificación después



de aplicarse la orientación.

En otras palabras, se señala que una variable no muestra diferencias entre antes y después de realizar la orientación para elegir una carrera profesional.

- La Hipótesis Alternativa H1: El promedio de la calificación antes de la orientación es diferente al promedio de la calificación después de la orientación.

En otras palabras, se indica que una variable sí muestra diferencias con la presencia de la orientación para elegir una carrera profesional respecto a cuando no se presenta dicha orientación.

Si el p valor asociado al estadístico de contraste (sig.) es menor que α (alfa) se rechazará la hipótesis nula a nivel de significancia 0.05; es decir, se asume que hay influencia entre una variable y otra.

También se realiza la comparación, entre el p estadístico de prueba que es 0.000 y el nivel de significancia α que asumido es 0.05, y se observa que 0.000 es menor que 0.05; por tanto, se concluye que sí existen diferencias significativas entre ambas variables, por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 10

Prueba de muestras relacionadas

Prueba de muestras relacionadas								
	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación tip.	Error tip. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 pre test del grupo experimental - pos test del grupo experimental	-26.4000	14.9375	4.7237	-37.0856	-15.7144	-5.589	9	.000



Si se rechaza la H_0 , entonces se acepta la hipótesis alternativa, que indica que el promedio de la calificación antes de la orientación es diferente al promedio de la calificación después de la orientación.

Entonces se concluye que sí hay influencia de las técnicas lúdicas en la toma de mejores decisiones de los estudiantes del sexto para elegir una carrera profesional, por lo que queda demostrada la hipótesis de la tesis.

Discusión de los resultados

Los resultados de la investigación muestran que la aplicación de las técnicas lúdicas en la toma de decisiones vocacionales genera cambios en el grupo experimental: los estudiantes sí logran una mejor y adecuada decisión profesional.

La pedagogía lúdica surge como una respuesta a esta realidad y como un horizonte hacia nuevas posibilidades educativas. A partir de este marco, se sostiene la necesidad de repensar con profundidad la importancia del juego y del clima lúdico como ámbito de encuentro pedagógico e interacción didáctica.

La Filosofía contemporánea otorga al juego y a la actividad lúdica un lugar destacado que responde a la valoración cada vez más alta y necesaria de la creatividad. (López, 1977)

Para comprender el sentido del juego hay que partir de una concepción relacional-dinámica de la realidad. Esta se revela en toda su complejidad (multidimensionalidad) a partir de un método de abordaje vivencial-conceptual. Las múltiples variables que componen lo real -su cambio continuo- solo pueden ser percibidas globalmente con una actitud de inmersión y apertura, con un permanente juego de relaciones que posibiliten la comprensión de nuevos y variados horizontes.

Todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global, integral, motivadora y significativa, a partir de la cual se puedan elaborar



racionalmente esquemas de contenidos. Todo juego crea campos de posibilidades, abre caminos, horizontes; permite el riesgo, la oportunidad, el desafío. Jugar es ser capaz de vivenciar la trama existencial en una constante apelación/respuesta.

Para la pedagogía lúdica, el juego (actividad creadora) se convierte en una función educativa plena de sentido y significación. Dota de una singular ductilidad al educando/jugador que "se juega", se implica, en una experiencia libre y creadora. Le permite apelar, imaginariamente, a su entorno y responder con nuevas acciones.

Esto lo forma y capacita para asumir nuevos roles, cambios, complejidades y desafíos. Al poner en práctica la espontaneidad, le permite ser lo que es capaz de ser y hacer y proyectarlo. Jugar —"entrar en juego"— genera un compromiso global, produciendo una tensión relacional-lúdica que posibilita recrear ámbitos de encuentro y ejercitar la libertad.

El abordaje pedagógico del juego es complejo. Desde una perspectiva antropológica, el juego se muestra como una actividad creativa esencialmente humana, actividad que relaciona al hombre con los otros y con su entorno (relación primigenia) o "urdimbre constitutiva", en palabras de Rof Carballo (1977).

Huizinga (1990) en su obra "Homo Ludens" ubica al juego en los comienzos de la cultura. El autor afirma que el hombre primitivo crea y juega con figuras y metáforas; y que el marco de la cultura primitiva es un campo de juego; el arte, ciencia y religión son, a menudo, campos de juego.

López (1977) señala que el juego en todas sus dimensiones no puede identificarse mediante un esfuerzo especulativo o mediante la reflexión subjetiva del jugador. Tal conocimiento solo se alumbra en el seno mismo de la experiencia lúdica, pues en ella interactúan fecundamente el jugador y el juego, visto como dos campos de realidad, donde el jugador es un campo de posibilidades de acción reglada por normas lúdicas; y el juego es un campo de acción con sentido.



El conocimiento de lo que es el juego, la experiencia del juego y la creación de ámbitos lúdicos son aspectos complementarios de un hecho complejo. Del análisis de esta complejidad se desprende que el juego es profundamente serio, pues exhibe un modo de ser relacional, dador de sentido" (López, 1977)

La progresiva implantación de los orientadores escolares en la educación pública debe suponer un proceso de crítica y de búsqueda de modelos de intervención adecuados a ese contexto de trabajo, que no es asimilable ni reducible a otros ámbitos de actuación. La orientación es "el proceso de ayuda técnica, inserto en la actividad educativa, dirigido a la persona con el fin de que sea capaz de integrar aprendizajes de una manera autónoma" (Lázaro, 1976, p. 16). La definición que antecede implica una orientación que debe realizarse junto al alumno, desde la figura del profesor o tutor.

El concepto de orientación, tutoría y educación se funden en un único proceso, en el sentido de que orientar es estructurar de forma personalizada e integral el proceso de la enseñanza. Esta tarea está en manos de todo docente o tutor, y junto a ello, es necesaria la figura del orientador que anime, asesore y colabore en la orientación, proporcionando los medios, las técnicas y los datos para que no se quede en una mera intención, sino en una actuación científicamente diseñada y eficaz.

Gordillo (1975) indica que la actuación del maestro debe ser un eslabón más del proceso educativo, ya que: la educación tiene una meta a la que debe buscar llegar y la orientación solo cumple la función de ser el camino por el que cada individuo puede desplazarse para llegar a ella. Por ello, la coordinación con todos aquellos programas que inciden en el hecho educativo es fundamental para que la educación no se convierta en una convergencia de múltiples influencias que la arrastren por senderos diversos, sino en el eje de una confluencia de esfuerzos que la impulsen por el camino socialmente necesario.

Por su parte, Molina (2001), respecto a la orientación vocacional en la Educación Básica, sostiene que es un proceso dirigido al conocimiento de



diversos aspectos personales: capacidades, gustos, intereses, motivaciones personales, en función del contexto familiar y de la situación general del medio donde se está inserto para poder decidir acerca del propio futuro.

De acuerdo con De Codés (1998), el concepto de orientación, sus funciones y el modo de planificarla fueron, desde el comienzo, imprecisos, problemáticos y, con frecuencia, contradictorios. Dada la complejidad de este término, la comprensión del mismo exige recurrir a una diversidad de fuentes y perspectivas que ayuden a aproximarse a su definición. Por ello, es necesario hacer una revisión y un análisis del significado de la orientación.

Con el fin de comprender la conceptualización de la orientación educativa, Bisquerra y Álvarez (1998) sugieren que ello sea analizado desde los siguientes niveles: histórico, teórico, conceptual, prescriptivo, descriptivo, normativo y crítico.

El análisis, desde el punto de vista histórico, nos permite asumir su evolución, comprender el presente y entender el futuro desde una perspectiva más amplia, retomando las fortalezas y disminuyendo las debilidades en relación con los nuevos enfoques y las novedosas posturas acerca de la orientación.

El nivel conceptual hace referencia a la necesidad de establecer acuerdos acerca del uso del lenguaje. En el campo de la orientación existen diversos enfoques, teorías, modelos y tendencias, de las cuales se han derivado conceptos y términos que no siempre son utilizados con el mismo sentido. Esto obliga a definir con precisión los términos utilizados.

El nivel prescriptivo implica formular propuestas y recomendaciones para el diseño de programas, basados en resultados de investigaciones psicopedagógicas, en teorías y modelos de intervención de probada eficacia y la opinión de los expertos.



El nivel descriptivo tiene como objetivo describir lo que se está haciendo; contempla las experiencias de orientación en los centros educativos o en una comunidad, estudios de casos, entre otros; es decir, los hechos y fenómenos, tal como suceden.

El análisis normativo se fundamenta en instrumentos legales y en elementos que prescriben los especialistas, que sirven de patrón y/o referencia para el proceso orientador.

Por último, la reflexión crítica de la práctica de la orientación es un factor decisivo para la mejora de la propia praxis. Las discrepancias entre lo normativo (deber ser) y la práctica (ser) puede llevar a un discurso crítico, orientado a una postura constructiva que, en última instancia, contribuya a la mejora de la orientación.

Partiendo de que no existe una definición única acerca de la orientación educativa, y tomando como premisa estos niveles, se trata de organizar los conceptos de acuerdo a su ubicación histórica, los objetivos que se persiguen, las áreas que se indagan, los principios en los que se basa, las funciones que se comparten, y, en definitiva, lograr una cercanía a una mejor comprensión de los objetivos.

Conclusiones

- Al 60.6 % de los estudiantes le permitió elegir una carrera profesional, mientras que al 37 % le permitió conocer las carreras profesionales que existen en el mercado laboral.
- El 98% de los estudiantes afirma que sí influyen las técnicas lúdicas en la elección de una carrera profesional.
- El 87% de los estudiantes asegura que las técnicas lúdicas de orientación vocacional sí han llenado las expectativas y han contribuido a mejorar la decisión vocacional.



- Los alumnos del grupo experimental sí lograron mejores capacidades orientadas a la toma de decisiones profesionales al utilizar las técnicas lúdicas.
- Sí existe influencia entre una variable y otra; por lo tanto, las decisiones laborales próximas están influenciadas por la práctica sistemática de los juegos lúdicos.

Recomendaciones

- A través de la Facultad de Educación, organizar eventos académicos para compartir con los estudiantes y docentes de todos los niveles y especialidades sobre los fundamentos y aplicaciones de la Técnica Lúdica vocacional.
- Dar a conocer el estudio a las oficinas de la UNESCO, a la Organización Internacional del Trabajo, al Ministerio de Educación, al CONCYTEC y a otras instituciones pertinentes con la finalidad de difundir los resultados de la presente investigación y aplicarlos contextualmente en otros espacios.

CAPÍTULO V

CONSIDERACIONES FINALES

La toma de decisiones, en general, no es una acción fácil de efectuar. Más aún si se trata del futuro de las personas. Por esa razón la elección de una carrera vocacional es una tarea muy compleja que no puede resolverse en un tiempo breve; por el contrario, se necesita tiempo para evaluar las posibilidades y herramientas para decidir.

En la actualidad, la problemática en la elección de una carrera profesional es una cuestión que merece una importante atención, pues el área laboral forma parte de la vida del ser humano y como ya se ha indicado, de ella dependen que muchos otros aspectos de la vida se encuentren en condiciones óptimas, a saber: aspectos de salud, aspecto emocional, profesional, económico, etc.

Por esa razón, y en base a la data expuesta, es necesario implementar en los sectores educativos un sistema de orientación vocacional que tenga la capacidad, de guiar al estudiante, desde edades tempranas, a sus metas profesionales, brindando las herramientas que le permitan conocer y descubrir aspectos sobre sí mismo en términos cognitivos, emocionales, personales, etc.



La problemática en el proceso de orientación vocacional inicia desde la conceptualización. Muchas veces se piensa que un alumno sí ha recibido una orientación vocacional cuando ha pasado una prueba escrita de unos minutos en el último año escolar, pero ello no es orientación vocacional. Es solo una prueba psicológica que poco puede ayudar si no se ha realizado una labor organizada durante toda la etapa de educación básica.

La orientación vocacional implica entonces un proceso ordenado y constante que se aplique desde edades tempranas; y para ello requiere de una organización que involucre a participantes de todos los ámbitos, partiendo del ámbito político-social (Estado) hasta el familiar (entorno cercano del estudiante); es decir, crear un sistema articulado de comunicación con un objetivo en común: brindar las bases necesarias para el futuro más próspero de los estudiantes.

Ahora bien, es frecuente observar que las escuelas realizan esta tarea de orientación de forma sesgada, con un test escrito donde, apelando a la sinceridad del alumno, emiten un resultado. Sin embargo, este dato es ineficaz, pues el estudiante muchas veces apenas comprende las preguntas.

Para lograr una orientación vocacional adecuada es necesario la participación de toda la comunidad educativa, desde los directores hasta los propios alumnos. No es una tarea que solo se le debe delegar a los psicólogos y menos aún si esta participación solo consiste en la aplicación de un test escrito.

Los directores deben cooperar con la gestión de actividades (talleres, eventos, etc.) que le permitan al alumno ampliar su campo de conocimiento. Por ejemplo, la planificación de visitas a centros de educación superior o emitir solicitudes para que alumnos de universidad e institutos visiten los centros escolares. Incluso gestionar convenios que funcionen como alternativas profesionales. Es un hecho que la interacción constante y directa con personas que pertenecen a otro nivel educativo (superior) ayuda considerablemente al estudiante en la planificación de sus objetivos futuros.

Por otro lado, los psicólogos, en coordinación con la institución educativa deben programar, más que pruebas escritas, charlas, donde puedan brindarle a los alumnos las herramientas necesarias para conocerse mejor, guiar sus acciones, elevar su autoestima, incentivar su pensamiento crítico, proyectar su futuro, etc. Esas herramientas influyen en gran medida en la toma de decisiones vocacionales, junto con otros factores externos. También es importante que se iden-



tifiquen los casos especiales (alumnos con dificultades sociales, con problemas familiares, personales, etc.) y enfatizar el apoyo hacia ellos.

Los familiares o apoderados de los estudiantes cumplen un papel muy importante, pues es el espacio social-afectivo en el que se sientan las bases de la personalidad. Los estudios demuestran que, si un alumno no tiene un espacio familiar saludable, difícilmente pueda desenvolverse de manera óptima en los demás campos. En ese sentido es fundamental que los padres de familia o apoderados se involucren con las preferencias de sus hijos y adopten una actitud cooperativa. En múltiples ocasiones es visible que los deseos o necesidades de los estudiantes no compatibilizan con los ideales de los padres y ello es causa de innumerables conflictos que rompen con lazos afectivos y comunicativos. En ese sentido, resulta proficuo que las instituciones no solo promuevan talleres o conversatorios con los alumnos, sino también con los familiares (principalmente padres de familia o apoderados), pues ellos necesitan conocer y comprender las necesidades de sus hijos y la complejidad de sus decisiones.

Otro agente importante en la orientación vocacional es, sin duda, el maestro, pues éste es portador de conocimientos y un factor importante en la construcción social de un individuo. El énfasis que se debe tomar a este agente comienza desde su elección, como bien señala Reyes y Novoa (2014) es importante seleccionar un docente que “se comprometa con el acompañamiento a los estudiantes desde el inicio de su formación educativa” (p. 10). Además, afirman que cualidades como la empatía y la capacidad de escucha son importantes en el proceso de orientación.

Las autoras también señalan la relevancia que tiene el papel de la institución con la organización de los docentes respecto a la orientación vocacional, ya que debe promover que los docentes colaboren con la identificación de casos excepcionales y a partir de ello, realizar un seguimiento particular de cada alumno.

Un aspecto que no se puede soslayar es las metodologías del docente en las escuelas, donde, a base de la evidencia, se debe incorporar técnicas lúdicas que faciliten los aprendizajes de los alumnos, pues ya se ha evidenciado que el juego es un mecanismo de aprendizaje eficaz y que la disminución del factor lúdico en la escuela desequilibra en gran medida la relación enseñanza- necesidades estudiantiles.



Además, la solidez en los aprendizajes de las distintas áreas puede servir de guía para que los estudiantes orienten sus decisiones. Un alumno difícilmente puede optar por una carrera de un área que no domina en la escuela. Una cuestión emergente es la siguiente: ¿por qué no domina ninguna área? Muchas veces la respuesta está relacionada con la capacidad cognitiva del alumno, y aunque esto no deja de ser una opción, existen otras de mayor relevancia como las metodologías deficientes. En ese sentido, utilizar métodos de aprendizaje incompetentes significa restar al estudiante una posibilidad de dirigir sus intereses a determinada área.

Por esa razón, es importante que las metodologías sean eficientes, pues representan un factor altamente influyente en la elección de las carreras profesionales, más aún en el nivel de educación primaria, que es la etapa donde el niño requiere especial atención en su proceso de aprendizaje.

La orientación vocacional es un ámbito que requiere ser enfatizado desde edades tempranas y para lograrlo es necesario incorporar metodologías lúdicas, pues los niños tienen como factor inherente al juego. Esto mejorará los aprendizajes, los mismos que acompañados de una orientación vocacional permanente lograrán una elección vocacional eficaz.

Por último, es importante tomar en cuenta al propio estudiante, pues finalmente es este quien decidirá sobre su futuro, esta decisión no solo depende de factores personales o internos, es decir, los aspectos asociados a la psicología del individuo; sino también a factores externos en los que es importante trabajar. Por ejemplo, las cuestiones asociadas al género, al prestigio, al machismo son temas que se deben abordar en las escuelas, con la finalidad de que no influyan de manera negativa en sus decisiones profesionales.

Además, en el contexto nacional urge la implementación de una orientación vocacional sistematizada que incluya a los diferentes agentes de la comunidad educativa. Las evidencias sustentan que las familias no se involucran en este proceso escolar y que en muchas ocasiones consideran que su aporte no tiene relevancia.

Este estudio busca, en base a pruebas teóricas y empíricas, que se concientice a las instituciones escolares a mejorar sus sistemas de enseñanza y sus procesos de orientación vocacional. Para mejorar los sistemas de enseñanza es importante no solo limitarse al contexto local, sino también expandir los horizontes hacia instituciones de mayor rango legal, como, por ejemplo, al Ministerio de Edu-



cación, el Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (CONCYTEC), pues los cambios, si bien parten de espacios menores, se generalizan y se expanden desde la base legal de instituciones que gobiernan un país.

La data mostrada sustenta además que un mecanismo eficaz en el aspecto metodológico es el uso de técnicas lúdicas, y por ello urge incorporarlas en los centros educativos o reforzarlas en el caso de que ya las hayan incorporado, pues la repercusión de su uso se visualizará en los aprendizajes y en general en la formación de los alumnos.

Las técnicas lúdicas despiertan el interés por los estudios y ello contribuye a formar estudiantes más competentes y más conscientes de su futuro profesional.

Finalmente, esto mejora el desarrollo integral de un país, pues a mayor cantidad de profesionales con verdadera vocación, más estabilidad económica, social y mental.

En el contexto nacional, las medidas de difusión en torno a los temas de orientación vocacional o pedagogías lúdicas no son sólidas, pero una forma de promoverlas es abordando estos temas en estudios de investigación y por su puesto desde espacios menores, como la escuela. La meta de lograr niños con mejores futuros profesionales es una tarea que involucra a todos los sectores; y por supuesto los resultados también contribuyen de forma global.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anchundia, D. y Castro, J. (2017). *Las técnicas lúdicas en el desarrollo social. propuesta: guía de juegos para mejorar la convivencia*. [tesis de grado, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/25976/1/BFILO-PD-EP1-5-035.pdf>
- Andrade, D., Valarezo, A., Torres, S. y Sizalima, S. (2018). Orientación vocacional y elección de la carrera profesional en la Universidad Nacional de Loja. *EPISTEME, Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 5(4), 372 – 387. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6756290>
- Andrade, J. (2018). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo del subnivel preparatorio. guía de técnicas lúdicas*. [tesis de grado, Universidad de Guayaquil, Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/42021/1/BFILO-PD-EP1-10-230.pdf>
- Arreola, L., González, A. y Dino, L. (2018). La vocación profesional en las Instituciones Formadoras de Docentes frente a la socioformación. *RECIE*, 4(1), 349 – 374. <https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/recie/article/view/287>
- Bernal, I. (2015). La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. *Universidad de la Salle*. https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/152



- Bisquerra, R. (1998). *Modelos de Orientación e Intervención Psicopedagógica*. Praxis.
- Calvillo, Y. (2013). *Orientación vocacional: el proceso de toma de decisiones para realizar un proyecto de vida*. [tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional, México]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/123456789/11381>
- Castellanos, L., Peña, J., Aravena, M. y Chavarría, C. (2017). Percepción de estudiantes de educación media sobre un programa de orientación vocacional: un estudio cualitativo. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento*, 8(1), 4-14. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rpcc/v8n1/2007-1833-rpcc-8-01-4.pdf>
- Choez, M. (2018). *Técnicas lúdicas en el proceso cognitivo. guía didáctica*. [tesis de grado, Universidad de Guayaquil, Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35241>
- Contreras, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de la Ciencia*, 6 (10), 30-140. <http://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/364/379>
- Davalos, P., Figueroa, M. y Cabrera, K. (2018). La importancia del currículo y la vocación en la formación de los profesionales universitarios. *Opuntia Brava*, 9(1), 225-232. <http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/135>
- De Lima, A., Flores, M. y Pastori, N. (2018). El uso de pruebas proyectivas para develar las características de personalidad en un sujeto con antecedentes de abuso sexual infantil. *Anuario de investigaciones*, 25, 423-435. <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/anuinv/article/view/13611>
- De Codès, M. (1998). *La Orientación Escolar*. Sanz y Torres.
- Espinoza, T., Villanueva, R. y Rodríguez, Y. (2018). Papel del maestro en la formación vocacional y orientación profesional en la educación primaria ROCA. *Revista científico-educacional de la provincia Granma*, 14(3), 85-96. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6759631>
- Estrada, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Redipe*, 7(7). <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>



- Fernández – García, C., García – Pérez, O. y Rodríguez – Pérez, S. (2016). Los padres y madres ante la toma de decisiones académicas de los adolescentes en la educación secundaria. *RMIE*, 21(71), 1111 – 1133. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-66662016000401111&script=sci_art-text&tlng=pt
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*. https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51. <http://hdl.handle.net/10433/6786>
- García, S., Olivares, M. y Racionero, F. (2017). Desarrollo de la madurez vocacional en adolescentes: Difícil reto para la obtención académica y profesional. *Revista de Pedagogía*, 38(102), 195 – 216. <https://www.redalyc.org/pdf/659/65952814010.pdf>
- Genain, L., & Lerond, M. (2017). *Los test psicológicos de aptitud y personalidad*. Parkstone International.
- Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. [tesis de licenciatura, Universidad del Tolima, Ibagué] <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1537>
- Gómez – Arizaga, M., Navarro, M., Roa – Tampe, K, Conejeros – Solar, M., Martin, A., Rivera – Lino, B., Valdivia – Lefort, M. y Castillo – Hermosilla, H. (2020). Exploración de las decisiones académicas en estudiantes con alta capacidad. *Cadernos de Pesquisa*, 50(178), 1041 – 1060.
- Gordillo, M. (1.975). *La orientación en el proceso educativo*. EUNSA
- Gutiérrez, J., Mondragón, V. Santacruz, L. (2019). Expectativas, necesidades y tendencias de la formación en educación superior en Colombia en pregrado y posgrado: entre la deserción – perfil y vocación profesional. *Universidad&Empresa*, 21(37), 313 – 345. DOI: <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6619>



- Guzmán Ramírez, G. M. (2019). *El rol del Psicólogo Educativo en el proceso de orientación vocacional en estudiantes de Décimo año de Educación General Básica de la "Unidad Educativa Francisco Flor" de la ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua* [tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/30252>
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Editorial Alianza.
- Jesús, R. (2016). Propuesta de un Programa de orientación vocacional para determinar la vocación en los estudiantes de educación secundaria de Tarapoto, 2016 [tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12978/jesus_zr.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kuz, A., Baldino, G., Castellini, F., Somincini, Y., Bornes, G., Fernandez, P. y Giandini, R. (2018). Test vocacionales como recurso TIC de orientación estudiantil: un análisis de casos desde la usabilidad. *Cic digital*, 67-79. <https://digital.cic.gba.gob.ar/handle/11746/8759>
- Lalaleo, F. (2018). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje de lengua y literatura. taller de técnicas lúdicas*. [tesis de grado, Universidad de Guayaquil, Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/33938/1/BFILO-PD-LP1-18-049.pdf>
- Lázaro, A. (1976). *Estructura de las actividades de orientación escolar*. Vida Escolar,
- López, A. (1977). *Estética de la Creatividad. Juego, arte y literatura*. Cátedra.
- Maucaylle, D. (2018). Desarrollo de un sistema experto para apoyar el proceso de la orientación vocacional de los estudiantes egresados del nivel secundario. [tesis de grado, Universidad José María Arguedas, Andahuaylas]. http://repositorio.unajma.edu.pe/bitstream/handle/123456789/352/Delie_Tesis_Bachiller_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, P., Pérez, F.J. y Martínez, M. (2014). Orientación Profesional en Educación Secundaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 17 (1), 57-71. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rei-fop.17.1.198841>
- Martínez – Clares, P., Pérez – Cusó, F. y Martínez – Juárez, M. (2014). Orientación Profesional en Educación Secundario. *Revista Electrónica Interu-*



- niversitaria de Formación del Profesorado, 17(1), 57 – 71. <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.17.1.198841>
- Medina, C., Watanabe, R. y Angulo, C. (2018). Influencia de la vocación profesional en el rendimiento académico de los estudiantes de Medicina Veterinaria y Zootecnia de una universidad privada de Lima, Perú. *Rev. Inv Vet Perú*, 29(4), 1073 – 1086. <http://dx.doi.org/10.15381/rivep.v29i4.15193>
- Minedu. (2020). Documento normativo “Lineamientos de Tutoría y Orientación Educativa para la Educación Básica”. *Ministerio de Educación*. <http://www.perueduca.pe/documents/10179/245cbca2-46ac-4715-9ccc-c281e5cb-78b9#:~:text=La%20tutor%C3%ADa%20y%20orientaci%C3%B3n%20educativa%20busca%20la%20participaci%C3%B3n%20e%20involucramiento,o%20ling%C3%BC%C3%ADstica%20de%20las%20familias>.
- Molina, D. (2001). Concepto de orientación educativa: diversidad y aproximación». *Revista Iberoamericana de Educación*, 1681-5653.
- Morales, J. (2017). La orientación vocacional para la elección de carreras universitarias dirigida a estudiantes de educación media. *Revista Internacional de Investigación y Formación Educativa*, 2, 39-76. <https://bit.ly/2MoGLmc>
- Morillo, V. y Rogel, P. (2017). Técnicas lúdicas creativas para desarrollar destrezas en el aprendizaje del inglés en estudiantes del séptimo año de educación básica en la Unidad Educativa “Duchicela XXII” de la ciudad de Santo Domingo en el periodo 2016-2017. [tesis de licenciatura]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11141/1/T-UCE-0019-I001-2017.pdf>
- Navarro, E. (2020). *Resolución de problemas y toma de decisiones en ámbito laboral: Fases, evaluación de riesgos y estrategias. Técnicas para fomentar la creatividad, estudiar y resolver problemas*. [trabajo de maestría, Universidad de Jaén, España]. Repositorio Institucional. <https://hdl.handle.net/10953.1/13535>
- Ormaza, P. (2019). Educación: Orientación Vocacional y Profesional, garantía de derechos y construcción de proyectos de vida. *Revista Ciencia UNE-MI*, 12(30), p. 87-102. <http://dx.doi.org/10.29076/issn.2528-7737vo-112iss30.2019pp87-102p>



- Pacheco, B. (2018). Violencia escolar: la perspectiva de estudiantes y docentes. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), 112-121. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412018000100112&lng=es&tlng=es.
- Palacios. (2015). Técnicas lúdicas. *Iesordonosegundo. Centros. Educa*. http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word_Tema_.pdf.
- Palomo, M. (2018). Propuestas para la elaboración de un plan de orientación académica y profesional. *Revista de Innovación Didáctica de Madrid*. (57), 9 – 18. <https://www.csif.es/contenido/comunidad-de-madrid/ensenanza/205631>
- Perdomo, I., Rojas, J. (2019) La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 36(18), 161-175. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. [tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá]. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramírez, D. (2018). El juego de roles y la orientación vocacional – profesional. [tesis de licenciatura, Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín]. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4346/El%20juego%20de%20roles%20y%20la%20orientaci%3b3n%20vocacional%20-%20profesional.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramón, J. (2020). Plan de orientación vocacional, dirigido a los estudiantes de décimo de básica, de la Escuela de Educación General básica “Alfonso María Borrero” Año Lectivo 2018-2019. [tesis de grado, Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/10095>
- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la Lengua Española. <https://dle.rae.es/1%C3%BAdico?m=form>
- Reyes, F. (2014) *El aprendizaje lúdico: Una novedosa estrategia de capacitación*. <https://sp-marketing.com/el-aprendizaje-ludico-como-estrategiade-capacitacion>



- Reyes, I. y Novoa, A. (2014). Orientación vocacional. *Bogotá Humana*. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/download/1887/5667?inline=1>
- Rof, J. (1977). *Violencia y ternura*. Prensa Española.
- Rubio – Jiménez, J. y González, M. (2018). Proyectando el futuro: un estudio sobre toma de decisiones vocacionales desde un enfoque narrativo autobiográfico. *Forum: Qualitative Social Reserch*, 19(1), 1-33. <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/57711>
- Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. Universidad Nacional de Educación a Distancia. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fGVgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=aprendizaje+teorias+2018&ots=fSC0S-hB52&sig=OM9jXhRd_4MAQiA7zH6LYo-Sakeg#v=onepage&q=aprendizaje%20teorias%202018&f=false
- Stefani, G., Andrés, L. y Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria*, 31(1), 39-55. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180/18031545003>
- Taques, N. y Guzmán, A. (2020). *El proceso de orientación vocacional y profesional en los niños y niñas de la educación general básica media de la unidad educativa Víctor Manuel Peñaherrera en el año lectivo 2019-2020*. [tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/10812/2/05%20FECYT%203724%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Unicef. (2018) *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Ureña, V. (2015). Aportes de la orientación vocacional en el contexto laboral. *Actualidades Investigativas en Educación*, 15(1), 1-21. <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i1.17629>
- Urgilés, R. (2020). *Las técnicas lúdicas en el desarrollo de las destrezas del aprendizaje. producto multimedia*. [trabajo de investigación, Universidad de Guayaquil, guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/49411/1/BFILO-PD-INF15-20-001.pdf>

Abraham William García Chapoñan

Correo: agarcia@unjfsc.edu.pe

Perfil: Bachiller en Sociología, Bachiller en Educación, Lic. en Sociología, Lic. en Educación, Mg. en Ciencias de la Educación (mención: estimulación temprana). Dr. en Ciencias de la Gestión Educativa.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1035-063X>

Afiliación: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

Moisés Luis Cornelio Vicuña

Correo: luiscornelio74@gmail.com

Perfil: Licenciado en Sociología, magister en Sociología con mención en Gerencia Social. Doctor en ciencias de la Educación por la Universidad Nacional José Faustino Sanchez Carrión. Docente Nombrado e investigador de la Facultad de Ciencias Sociales de la (UNJFSC). Egresado de la Universidad Particular Inca Garcilaso de la Vega en la Maestría de Docencia Superior e Investigación.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3039-2968>

Afiliación: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

Walter Stalin Gil Quevedo

Correo: edvasdenas@hotmail.com

Perfil: Dr. en Sociología, Maestro en Administracion Estrategica y Licenciado en sociología. Docente Principal de UNJFSC, investigador, con producción en Scopus Informed and empowered citizens: Keys to the full exercise of health rights Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública 2017; 34(2) 311-315, Main problems in the management of health facilities in Peru. Revista Cubana de Salud Pública. Volumen 46, Número 4, 2020

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4219-6892>

Afiliación: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.



**EDITORIAL
KUNTUR**