

DAR PIE

PENSAR, INTERCAMBIAR, ELEGIR
MANUAL PARA DOCENTES



Presidencia
de la Nación

Ministerio de
Educación

PRESIDENTA DE LA NACIÓN

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

JEFE DE GABINETE DE MINISTROS

Cdor. Jorge Capitanich

MINISTRO DE EDUCACIÓN

Prof. Alberto E. Sileoni

SECRETARIO DE EDUCACIÓN

Lic. Jaime Perczyk

JEFE DE GABINETE

A.S. Pablo Urquiza

SUBSECRETARIO DE EQUIDAD Y CALIDAD EDUCATIVA

Lic. Gabriel Brener

DAR PIE

PENSAR, INTERCAMBIAR, ELEGIR
MANUAL PARA DOCENTES



Presidencia
de la Nación

Ministerio de
Educación

SUBSECRETARÍA DE EQUIDAD Y CALIDAD EDUCATIVA

Colaboradores: Gisela Andrade, Graciela Favilli, Gustavo Galli y Verónica Lorenzo.

PROGRAMA INFORMÁTICO

Autor y coordinador general: Sergio Rascovan

Desarrollo: Clic Multimedia

Producción fotográfica: Florencia Domínguez, Mariel Escobar y Malena Zanazzi
Fotografías de Juan Samyn y Malena Zanazzi, con la colaboración de Nahuel Colazo, Martín Heredia, Francisco López y Lulú Scalise

Agradecemos a las siguientes personas e instituciones por habernos cedido los derechos de reproducción de sus fotografías: Departamento de Prensa de la Comisión Nacional de Energía Atómica; TC 2000; Ministerio de Seguridad de la Nación; Laura Szenkierman; Coni Ciaramella (Scubasail Adventure); Hugo Adrián Sorbille; Armando Doria (Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, UBA); Valeria Palamarczuk (Conicet, UBA); Imágenes Ocupacionales (FOCUS); La Otra Jugband.

Coordinación de Materiales Educativos

Coordinador: Gustavo Bombini

Responsable de Publicaciones: Gonzalo Blanco

Diseño Gráfico: Paula Salvatierra

Corrección: Liza Battistuzzi

ÍNDICE

1. Introducción	6
2. Descripción del programa	7
3. Antecedentes	9
4. Breve fundamentación teórica	10
5. Acerca de la selección de fotografías	13
6. Sugerencias para tener en cuenta en la ejecución del programa	15
7. Ejecución del programa	17
7.1. Etapa 1. Identificar y seleccionar imágenes	17
7.2. Etapa 2. Definir entre “me gusta” y “no me gusta”	20
7.3. Etapa 3. Organizar y nombrar áreas	22
7.4. Etapa 4. Agregar un texto subjetivo en cada área	24
7.5. Etapa 5. Jerarquizar las áreas	26
7.6. Final A. Elegir tres imágenes	29
7.7. Final B. Imaginar el itinerario vocacional	31
7.8. Registro del juego	33

1. Introducción

El presente manual está pensado como instrumento de ayuda a docentes e integrantes de los equipos de orientación¹ para lograr una mejor utilización y aprovechamiento del programa computarizado de orientación vocacional **Dar Pie**.

Recomendamos una lectura atenta de cada una de sus secciones, particularmente “Acerca de la selección de fotografías” y “Sugerencias para tener en cuenta en la ejecución del programa”. Esto permitirá anticipar situaciones o dudas que puedan surgir en el acompañamiento del proceso de autoadministración que realizarán los alumnos/as.

Sugerimos que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación se autoadministren el programa, antes de hacerlo con los estudiantes. Consideramos que la concreción de estos pasos previos redundará en una práctica más eficaz y rigurosa.

El programa propone un recorrido que va conduciendo a los alumnos de etapa en etapa hasta llegar al final. La secuencia ayuda a clarificar el panorama futuro. Desde luego, no resolverá la problemática de la elección vocacional, pero podrá colaborar para que los y las estudiantes puedan organizarse mejor, logren identificar actividades de su interés, y vayan conectándose con diferentes situaciones inherentes al armado de su itinerario de vida de aquí en adelante.

Entendemos que la principal eficacia no está en el programa en sí, sino en su condición de soporte para intercambiar, hablar, pensar sobre los distintos aspectos que van apareciendo a medida que se va desplegando el juego. No hay técnica ni test que puedan resolver la complejidad que supone definir qué hacer en la vida. Por ello, nos proponemos a través de este recurso devolverle a los estudiantes el protagonismo de su propia elección, considerándolos actores de su propia vida.

¹ - Llamamos “integrantes de los equipos de orientación” a profesionales con formaciones académico-disciplinarias distintas: psicólogos/as, psicopedagogos/as, licenciados/as en ciencias de la educación, trabajadores/as sociales, etc. quienes, a pesar de sus diferencias, suelen denominarse genéricamente, también, *orientadores*.

2. Descripción del programa

El programa **Dar Pie** es una muestra representativa de actividades: oficios, carreras, ocupaciones, profesiones, *hobbies*. Está compuesto por cien fotografías que intentan dar cuenta de la oferta diversa de actividades que hay para hacer en la actualidad.

El programa invita a los estudiantes a operar con la complejidad, a través de un “ir y venir” de lo subjetivo a lo social, de la historia personal a las distintas oportunidades educativa, laborales y proyectos de vida. Las imágenes permiten desplegar un trabajo articulador entre el “adentro” y el “afuera”. Mientras los estudiantes se conectan con la variedad de actividades, se descubren, se sorprenden. O viceversa, mientras procuran explorar quiénes son, se confrontan con otros (los personajes que aparecen en las fotografías) que hacen diferentes actividades y que les generan sensaciones particulares.

El programa tiene, además, una cantidad ilimitada de **comodines**. Su inclusión otorga la posibilidad a los y las estudiantes de no restringirse sólo a la **oferta** (representada por las fotografías) que les presenta el juego, sino que permite agregar lo que cada uno considere conveniente. Es decir, supone la posibilidad de no limitarse a lo que se le ofrece sino también poder buscar y/o inventar algo nuevo para hacer.

Los objetivos del programa son:

- Promover el jugar en los procesos de elección vocacional.
- Facilitar la conexión con variadas actividades que hay para hacer en la vida, principalmente las vinculadas al estudio y al trabajo.
- Promover el reconocimiento de distintas actividades humanas y la relación particular que cada estudiante tiene con ellas.
- Colaborar con los y las estudiantes para que puedan identificar sus propios intereses y las sensaciones que las distintas actividades humanas le generan.
- Ejercitar los procesos de elección, promoviendo la valoración de lo que se elige y la tolerancia de lo que se deja.
- Desarrollar criterios lógicos y creativos para organizar el mundo caótico de las actividades humanas, a través de la conformación de áreas ocupacionales.
- Promover la expresión oral y escrita de los gustos, de las preferencias, de las

inquietudes, de las dudas y de los temores que la elección vocacional puede generar.

- Jerarquizar las preferencias reconociendo los diferentes criterios que se ponen en juego.
- Estimular la búsqueda de un proyecto de vida dinámico y abierto al cambio.

Consta de 5 etapas:

- Identificar y seleccionar imágenes.
- Definir entre “me gusta” y “no me gusta”.
- Organizar y nombrar áreas.
- Agregar un texto subjetivo en cada área.
- Jerarquizar las áreas.

Por último el juego tiene dos finales adicionales:

- Elegir tres imágenes.
- Imaginar el itinerario vocacional.

Al finalizar el programa se accede al ***Registro del Juego*** donde se puede observar -por escrito- lo efectuado en las distintas etapas y en los dos finales adicionales. La intención de este registro es permitir el reconocimiento de las elecciones realizadas durante el proceso, no para cristalizarlas como recorridos ***definitivos y verdaderos***, sino para que constituya un punto de inflexión a partir del cual los y las estudiantes puedan seguir pensando, soñando y construyendo su futuro proyecto de vida.

Por lo dicho, se desprende que lo decisivo del programa computarizado es promover la singularidad de cada estudiante en el proceso de elección vocacional, a través del despliegue creativo del jugar, evitando reforzar una visión ilusoria, rígida e ingenua acerca de la construcción de los proyectos vocacionales.

Al finalizar cada etapa, los alumnos tienen la opción de escribir en un **bloc de notas** sus sensaciones, opiniones y reflexiones personales en general sobre lo que van realizando durante la ejecución del programa. Para estimular el escrito, en este manual aparecerá luego de cada etapa una guía tentativa de preguntas que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación pueden aportar para facilitar su redacción.

3. Antecedentes

El programa **Dar Pie** es una versión renovada, propia del Ministerio de Educación de la Nación, del set Imágenes Ocupacionales desarrollado por Sergio Rascovan. La primera versión era en formato gráfico y luego se reeditó y digitalizó con nuevas fotografías.

La versión en papel de 1993² es un recurso que ha sido utilizado en procesos de orientación vocacional, en la clínica psicoterapéutica, en actividades pedagógicas, en procesos de externación psiquiátrica, en actividades recreativas, en procesos de búsqueda laboral y en selección de personal, por nombrar los más significativos. Los ámbitos en los que se ha empleado incluyen, entre otros, escuelas, universidades, consultorios, hospitales, clubes, centros de salud mental, centros comunitarios y empresas.

El material del programa surgió a partir de las tarjetas R-O (Realidad Ocupacional) creadas por Nora Sturm de Jaunarena y adaptadas clínicamente por Rodolfo Bohoslavsky en la década de 1970. Este material consiste en un conjunto de tarjetas blancas en las que el profesional y/o el consultante escribe/n el nombre de carreras, profesiones u ocupaciones.

Recuperando una vasta experiencia de trabajo, el programa computarizado Imágenes Ocupacionales fue diseñado por primera vez en 2006 y luego de sucesivas ediciones presentamos la actual versión, especial para el Ministerio de Educación de la Nación. El programa recupera diferentes técnicas de la versión en papel, las más utilizadas y las que, de acuerdo con la casuística, permitieron el mejor despliegue del jugar. **Dar Pie** permite la autoadministración por parte de los alumnos junto al acompañamiento de docentes e integrantes de equipos de orientación.

2 - Esta versión fue coeditada con Sergio Gutman.

4. Breve fundamentación teórica

La orientación vocacional, entendida como una particular intervención en un campo complejo de problemáticas humanas –que son sociales y subjetivas a la vez–, viene desplegando en el último tiempo un claro proceso de revisión. Consideramos que tanto los discursos como las prácticas sostenidas por años –que son siempre respuestas a demandas sociohistóricas propias de cada época– se encuentran bajo un fuerte proceso de interrogación.

Si nos referimos específicamente a los aspectos instrumentales podríamos advertir que, así como no fue casual la aparición de las primeras pruebas estandarizadas y su sostenimiento a lo largo del tiempo, tampoco fue sorprendente la crítica que desde las perspectivas clínicas se hicieron a las técnicas más rígidas y mecanicistas.

La técnica que estamos presentando en este manual responde, desde nuestra perspectiva, a las actuales demandas sociales y constituye un recurso que sintoniza con el marco teórico del paradigma complejo, transdisciplinario y crítico de la orientación vocacional.³ Sintéticamente, podríamos decir que partimos de considerar a la vocación como búsqueda, y no como revelación o construcción segura, categórica. En este sentido, la metáfora del horizonte es la que mejor representa la dinámica de la vocación como proceso incesante y, en cierta medida, imposible: “Caminando hasta encontrarlo, allí donde (no) está y seguir siendo, buscando, vi-viendo” (Rascovan, 2009).

El horizonte siempre presente, observable y escurridizo, en tanto producción imaginaria, le sirve al sujeto para movilizarse (“caminante no hay camino, se hace camino al andar”), para activarse, para ponerse en marcha. La paradoja del horizonte, al igual que la vocación, es que al mismo tiempo son y no son.

La vocación **no es** (si se la toma como proceso acabado); es un ser siendo como proceso abierto, indefinido, contingente. Entendida en este sentido, como algo que se va **construyendo-deconstruyendo-reconstruyendo** a lo largo de la vida, como algo que se mantiene pero que también cambia, la vocación sí existe, y podemos desarrollarla, enriquecerla, reorganizarla.

3 - Rascovan, Sergio (2009): *Orientación vocacional. Una perspectiva crítica*, Buenos Aires, Paidós.

Desde una perspectiva psicoanalítica, sostenemos que la elección de un objeto vocacional queda asociada a la dinámica del deseo, que surge del sentimiento de que *algo falta*. Reconoce la experiencia de vacío e impulsa la búsqueda de aquello que lo satisfaga.

A través del programa computarizado tomamos partido por el jugar, entendido como una experiencia de “como si” que, como explica Winnicott,⁴ se organiza entre la realidad y la fantasía, promoviendo el desarrollo de una conducta que se despliega en un escenario construido entre creencias y reglas compartidas.

Hacemos hincapié sobre la necesidad del *jugar* en los procesos de elección vocacional ya que, entendemos, es la posibilidad para que los y las estudiantes se permitan pensar, soñar e imaginar un proyecto de vida futuro. En ese sentido, apostamos a que la experiencia de ejecución del programa sea la oportunidad para abrir un espacio de subjetivación, entendido como proceso de “reinención” singular.

El *jugar* conlleva la potencialidad de organizar una experiencia que permita colocar entre paréntesis “la realidad” y, a través de un acto de singularización, poner *freno* a las exigencias propias del discurso hegemónico de las sociedades capitalistas actuales.

El *jugar* se asemeja a otras formaciones de intermediación, entre el espacio de la realidad social y las creaciones fantasmáticas del sujeto. Los mismos procesos psíquicos implicados en el *jugar* están también presentes en los sueños o en las producciones artísticas así como, en general, en todas las actividades sublimatorias, en las que se pone en escena una fantasía de la cual emerge lo reprimido de manera deformada.

A partir de la condición creativa del *jugar* resulta interesante pensar su papel en el proceso de elección vocacional, es decir, en la elección y realización de un *hacer*, básicamente en el área de trabajo y estudio.

Los sujetos sociales en general, y los jóvenes en particular, están cada vez más presionados a pensar y construir proyectos que respondan a las exigencias sociales del discurso dominante. Bajo esa presión, pueden terminar asumiendo una posición pasiva, dificultando el acceso a sus propias aspiraciones. En ese contexto, pensar, soñar e imaginar entendidos como expresiones del *jugar*, son, ante todo, una invitación a crear un espacio de libertad, a no quedar “pegados” a las demandas y mandatos del discurso social dominado por el mercado. En este sentido, la experiencia que **Dar Pie** propone a los alumnos es invitarlos a lanzarse a una aventura (como en rigor es el propio proceso de elegir), en tanto deberán contactarse con su propio (no) saber, con la inexistencia de una verdad absoluta sobre lo vocacional, con las implicancias de la renuncia a las certezas acerca de alguna elección correcta.

Para que la aventura (de elegir) sea saludable, en el marco de una experiencia

4 - Winnicott, D. W. (1982): *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa.

pedagógica particular, debe construirse una trama muy singular entre estudiantes, docentes y/o integrantes de los equipos de orientación.

Los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación deben generar las condiciones para que los alumnos adviertan que tomar una decisión no puede ser una operatoria con pretensiones de exactitud. En ese sentido, conviene insistir “que no se juega la vida en la elección vocacional, aunque para elegir haya que jugarse”.⁵

De más está decir que este programa se diferencia de todas las técnicas estandarizadas en orientación vocacional. Recordamos –aunque va de suyo– que no es un test, ni pretende serlo. Es un recurso que abre, que estimula, que invita a que los y las estudiantes (se) exploren, (se) busquen y (se) construyan.

5 - Rascovan, Sergio (2012): *Los jóvenes y el futuro. Programa de orientación para la transición al mundo adulto. Proyectos con recursos y actividades*, Buenos Aires, NOVEDUC.

5. Acerca de la selección de fotografías

Todas las imágenes tienen la particularidad de incluir personas haciendo diferentes actividades. Ello permite identificar oficios, ocupaciones, carreras, profesiones, actividades, proyectos de vida en general. Sin embargo, en ningún lugar del programa los alumnos (tampoco los docentes ni los integrantes de los equipos de orientación) encuentran el nombre de la actividad-ocupación asociada con cada fotografía. Esto es así, ya que las fotos *no* representan de manera categórica e inobjetable oficios, ocupaciones, carreras, profesiones, actividades, proyectos de vida en general.

Como no podría ser de otra manera, el significado que se le otorga a cada imagen es discutible, es decir, nadie puede adjudicarse el saber absoluto acerca de qué actividad-ocupación representa cada fotografía. Como nadie tiene el poder para decidir cuál sería la imagen más apropiada para ilustrar una práctica profesional, una carrera, un oficio. Por lo tanto, nos movemos en un campo absolutamente conjetural. Seguramente algunas imágenes generarán mayor consenso acerca de qué tipo de ocupación se trata, así como otras, mucha controversia. Sin embargo, lo más importante es que la fotografía no cristalice una práctica como única verdad, sino que permita el análisis, la discusión, la confrontación de sensaciones, opiniones, posiciones.

Intencionalmente se incluyeron algunas fotos con mayor nivel de “cierre” que otras. Las más “abiertas” poseen un alto valor proyectivo, en la medida que resulta más difícil identificar de qué actividad u ocupación se trata.

Finalmente, recordamos que las últimas tres fotos no corresponden estrictamente a ocupaciones (oficios, carreras, profesiones). La imagen 98 es de un grupo de jóvenes que podría invitar a asociarse con la idea de amistad, vínculos afectivos, “estar y/o salir con amigos/as”, a su vez la foto 99 es de dos parejas. El propósito de su inclusión es explorar lo referido a la vida amorosa actual y futura, independientemente de la elección de una carrera y/o trabajo.

La fotografía 100 es un estímulo para asociar el proyecto futuro con la familia, tanto la presente como la que desean, o no, formar más adelante.

La distribución de fotos por género también es un aspecto controversial. En el juego hay algunas fotos sólo de mujeres, otras sólo de varones y muchas de mujeres y varones o indiferenciadas.

Creemos –desde nuestra perspectiva– que el mayor valor que tienen las cien fotografías presentadas en el programa es funcionar como sostén, como soporte de la variedad de actividades y/o proyectos de vida. Por eso, las fotos no operan como representantes de actividades, ocupaciones o proyectos de vida sino que –en tanto soporte– permiten ser objeto de análisis, de crítica, de manera que los alumnos sean quienes configuren la representación particular para cada una. Desde luego, la representación singular, podríamos decir íntima, que cada sujeto tiene respecto de una actividad, ocupación y/o proyecto de vida puede coincidir o no con las imágenes presentadas en el programa.

6. Sugerencias para tener en cuenta en la ejecución del programa




El programa computarizado **Dar Pie** es un recurso que se puede utilizar de manera convencional, siguiendo estrictamente los pasos sugeridos, o bien puede intentarse hacer un trabajo a partir de él. Esto supone que lo significativo no será tanto lo procedimental, sino el despliegue personal que se pueda hacer a partir el juego: intercambiar con los otros, sensaciones, opiniones, expectativas, temores. Por eso, la primera sugerencia para los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación es asumir una posición de acompañamiento para constituirse como interlocutores privilegiados de los alumnos en sus propias búsquedas de proyectos futuros.

Asumir una posición de acompañamiento significa no apresurar ni frenar el proceso, sino estar al lado de los alumnos sosteniendo sus inquietudes, sus preguntas sin caer en las tentaciones de responderlas directivamente.

MUY IMPORTANTE

Los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación deben recordar que este juego debe administrarse en varios encuentros de trabajo áulico, analizando en cada caso los tiempos de ejecución para cada alumno y los tiempos de intercambio entre los compañeros y con quien coordina el espacio de trabajo.

Una sugerencia es realizar el juego en cuatro o cinco encuentros diferentes. La primera y segunda sesión de trabajo correspondería a la ejecución de las etapas 1 y 2 juntas. La dinámica podría ser que cada alumno trabaje en su propia netbook y al finalizar se los y las invite a compartir lo realizado. En el siguiente encuentro sólo se ejecutaría la etapa 3 y en otro, las etapas 4 y 5. Para cerrar se podría dedicar otro encuentro para la ejecución de los dos finales adicionales. La instancia de cierre corresponde al trabajo sobre el registro del juego. Desde ya, insistimos que los tiempos deberán ser regulados de acuerdo con distintos factores intervinientes. Lo más significativo es no apurar ni retrasar su ejecución e intentar mantener el interés en la actividad.

Les recordamos que el juego tiene la posibilidad de “guardarse” en el disco rígido de la netbook en cualquier momento de la aplicación. Para ello, deben clicar sobre el ícono de un disquete  que se encuentra en el extremo superior derecho de la pantalla. Además allí hay otros íconos. Al clicar en  se puede ver la última consigna. Al presionar en  se puede volver al inicio y, de ese modo, acceder a un juego nuevo o al juego guardado.

Recomendamos guardar el juego, por lo menos, en dos momentos clave: al comenzar y al finalizar cada etapa. De todos modos, tanto al inicio como al final de cada etapa hay un letrero indicador para guardarlo.

7. Ejecución del programa




Al comenzar el juego los alumnos escriben sus nombres donde dice “juego nuevo” y cliclean luego “aceptar”. Se les sugiere leer atentamente la siguiente pantalla con las **consideraciones preliminares** antes de iniciar la actividad.

7.1. Etapa 1.

Identificar y seleccionar imágenes

El comienzo del juego es una invitación a que los alumnos vayan identificando distintos tipos de actividades, que ilustran las diferentes fotografías. Los alumnos tienen la opción de escribir el nombre de la ocupación (oficio, carrera, profesión o sencillamente actividad) en el recuadro que está debajo de cada imagen, evitando repetir los nombres en las diferentes fotos. Este procedimiento puede “hacer más lento” el proceso, pero tiene la ventaja de que al finalizar la ejecución del programa podrá leer el **Registro del juego** en el que se consignan los nombres atribuidos a cada fotografía. También se puede acceder a la ubicación en que colocó cada imagen: “me gusta”, “más o menos”, o “no me gusta”.

En cualquier momento del desarrollo de la Etapa 1 del juego, los alumnos pueden:

1. Ver qué fotos están incluyendo en cada casillero (“me gusta”, “más o menos”, o “no me gusta”) clickeando en .
2. Ampliar cualquier foto dentro de cada casillero haciendo clic sobre ella.
3. Ampliar la última foto ubicada en cada casillero y editar o reeditar el nombre haciendo clic en .
4. Guardar el juego clickeando en el ícono  ubicado en el extremo superior derecho de la pantalla. Esta operación es fundamental en el caso de que necesiten dejar la actividad para volver en otro momento.

Si un alumno pregunta a los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación qué ocupación ilustra alguna de las fotos (por ejemplo, para el caso que no entienda, que crea no saber, etc.), la sugerencia es abstenerse de contestar. Se

puede intervenir del siguiente modo: “¿Y vos qué ves?”. El propósito es que sea el propio alumno quien configure la escena de trabajo y que pueda servirle para darse cuenta de cuánto conoce o desconoce sobre el “universo” de actividades.

ADVERTENCIA

Si pasadas las tres cuartas partes del programa (alrededor de 75 fotos), el alumno no ha ubicado ninguna imagen en el casillero “**me gusta**”, los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación deberían sugerir “bajar” el umbral de preferencia. Es decir, intervenir de manera que invite al alumno a revalorizar cierto gusto por alguna actividad, aunque no sea sobresaliente.

Recordamos que las últimas tres fotos no corresponden estrictamente a ocupaciones: oficios, carreras, profesiones. La imagen 98 es de un grupo de jóvenes, la 99 de dos parejas y la 100 de una familia. Como ya hemos señalado, el propósito de incluirlas es explorar otros aspectos referidos a la construcción de proyectos futuros.

Al finalizar la etapa, cuando han pasado las 100 fotografías, los alumnos han tenido la oportunidad de ponerse en contacto con una muestra amplia –y bastante representativa– del universo de ocupaciones. Sin embargo no están todas, por eso se trata de una muestra. Puede ocurrir que los alumnos quieran incluir alguna/s actividad/es (oficios, carreras, profesiones) que –de acuerdo con sus criterios– falten, o no se ajusten a la representación que tienen de determinada ocupación.


Es imprescindible preguntar a los alumnos, cuando finalicen la primera etapa, si desean o no agregar alguna actividad u ocupación. Existe la posibilidad de incluir tantos **comodines** como quieran. Es decir, es ilimitada.

Por último, hay dos aspectos a tener en cuenta en la primera etapa. Por un lado, la **cantidad de imágenes** ubicadas en cada casillero. Por otro, el **tiempo de ejecución** que lleva realizar esta etapa.

Respecto de la cantidad de imágenes, la casuística nos indica que, en la mayoría de los casos, el número mayor de fotos se ubica en el casillero “no me gusta”. Si esto no fuera así, deberá ser un aspecto a considerar por parte de los docentes y/o los integrantes de los equipos de orientación en algún momento del proceso de elección vocacional.

Respecto del tiempo de ejecución de esta primera etapa, es esperable que su duración sea de alrededor de una hora. Será significativo que la realización sea muy por debajo o muy por arriba de estos tiempos.

RECOMENDACIÓN

Es importante que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación al finalizar la etapa 1 estimulen a los alumnos a escribir en el **bloc de notas** , que se encuentra en el centro inferior de la pantalla, sus propias reflexiones sobre lo realizado. Si ellos quieren, pueden compartirlo con sus compañeros.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:


- ¿Lograste identificar todas las fotos con alguna ocupación (carrera, oficio, profesión o actividad)?
- ¿Cuáles te presentaron más dificultades y menos dificultades? ¿Por qué?
- De acuerdo con tu criterio en las fotos presentadas, ¿hubo mayor prevalencia de ciertas actividades sobre otras? ¿Por qué?
- ¿Cuántas fotografías te quedaron en cada casillero? ¿Qué pensás de esa distribución?
- ¿Agregaste comodines? Sí/No ¿Por qué?
- ¿Hubo algo que te haya sorprendido en la ejecución del programa? ¿Hubo ocupaciones o actividades que no conocías, otras que conocías pero que no te habías dado cuenta que te gustaban? ¿Alguna otra sorpresa?
- ¿Te interesaría averiguar más información sobre aquellas ocupaciones (carreras, oficios, profesiones) que quedaron ubicadas en el casillero “me gusta” o en los otros casilleros? ¿Sabés dónde averiguar? El Ministerio de Educación de la Nación tiene los siguientes portales sobre carreras: <http://www.portaldelestudiante.gov.ar>, <http://guiadecarreras.siu.edu.ar> y <http://ofertasgrado.siu.edu.ar>.

7.2. Etapa 2.



Definir entre “me gusta” y “no me gusta”


En esta etapa se invita a los alumnos a tomar una decisión referida directamente al proceso de elección. Ya no se trata de identificar una actividad y de determinar sus grados de preferencia (Etapa 1), sino de decidir tomar o dejar una ocupación, aspecto inmanente al proceso de elegir. Por lo mismo, tiene un valor importante. Se trata de que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación estén atentos a los “movimientos” que realizan los alumnos. Observar las producciones al finalizar esta etapa para ver qué hicieron con las fotografías ubicadas en el casillero “más o menos”. Si en cada alumno predominó lo que eligió (porque las ubicó en el casillero “me gusta”) o lo que dejó (las colocó en el casillero “no me gusta”).

También es muy importante que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación adviertan a los alumnos que al finalizar la Etapa 2 tendrán que descartar **todas** las imágenes ubicadas en el casillero “no me gusta”.

Es un momento importante aunque no definitorio. Importante porque los alumnos ejercitan los efectos de la elección en relación con las sensaciones que produce el dejar algo, no elegirlo, descartarlo. No es definitorio porque las cien fotos quedarán en un recipiente “Recuperar imágenes” que se encuentra en el extremo inferior izquierdo de la pantalla , disponible a partir de la Etapa 3 y hasta el final del juego. Se trata de ejercitar sobre los efectos de la elección y de considerar su reversibilidad. Siempre hay tiempo para elegir, dejar y volver a elegir. La vida es dinámica y las elecciones, también.

En cualquier momento del desarrollo de la Etapa 2 del juego, los alumnos pueden:


1. Ver qué fotos están incluyendo en cada casillero (“me gusta”, “no me gusta”) cliqueando en .
2. Ampliar cualquier foto dentro de cada casillero haciendo clic sobre ella.
3. Ampliar la última foto ubicada en cada casillero y editar o reeditar el nombre haciendo clic en .

4. Guardar el juego cliqueando en el ícono . Esta operación es fundamental en el caso que necesiten dejar la actividad para volver en otro momento.

A partir de la etapa siguiente, los alumnos comenzarán a trabajar solamente con las imágenes seleccionadas en el casillero “me gusta”. Por eso, proponemos transmitirles que es conveniente quedarse con un número significativo en el casillero “me gusta”. Si son muy pocas, invitarlos a que puedan sumar algunas actividades más. Si son muchas, que puedan descartar algunas. Será una invitación para poder trabajar mejor en las etapas siguientes. Invitar no es imponer, tampoco sugerir o insinuar tendenciosamente.

Otro aspecto a destacar es que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación insistan a los alumnos en que el nombre con que asociaron cada foto no necesariamente debe corresponder sólo a carreras u ocupaciones sino que también pueden anotarse otro tipo de actividades.

RECOMENDACIÓN

Es importante que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación al finalizar la Etapa 2 estimulen a los alumnos a escribir en el bloc de notas , que se encuentra en el centro inferior de la pantalla, sus propias reflexiones sobre lo realizado. Si ellos quieren, pueden compartirlo con sus compañeros.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Cómo te resultó definirte entre lo que te gusta y no te gusta? ¿Fue fácil, difícil? Sí/No. ¿Por qué?
- Al momento de distribuir entre “me gusta” y “no me gusta”, ¿tomaste en cuenta sólo lo educativo-laboral o las actividades recreativas y otros proyectos de vida también?
- ¿Alguna foto te presentó más dificultades para ubicarla? Sí/No. ¿Por qué?
- ¿Cuántas fotografías te quedaron en cada casillero ahora? ¿Qué pensás de esa distribución?

7.3. Etapa 3.

Organizar y nombrar áreas

Esta etapa tiene como objetivo central, desarrollar criterios lógicos y racionales para organizar el mundo caótico de las actividades, a través de la conformación de áreas ocupacionales de interés.

El supuesto que sostiene esta parte del juego es que **no** hay un único criterio de organización de las actividades humanas en general, y de los oficios, carreras y/o profesiones en particular. Se trata, pues, de que los propios alumnos organicen de acuerdo con sus criterios (historia personal y familiar, experiencias escolares y extraescolares, conocimiento/desconocimiento de la oferta social y cultural existente en la actualidad) la conformación de sus áreas de interés.

Creemos muy importante esta parte del juego. El conocido eslogan “para elegir hay que conocer”, no por tradicional es menos cierto. Y para conocer hay que organizar. La propuesta de este programa es que los y las estudiantes sean quienes organicen, pero también desorganicen y, desde luego, reorganicen las actividades.

Por eso, en la pantalla del juego se advierte respecto a este momento: “Si querés podés armar y desarmar áreas en esta etapa. NO SON DEFINITIVAS. ESTÁS PROBANDO”.

Sugerimos que el procedimiento a adoptar para conformar las áreas, sea el que le resulte más fácil a los alumnos. Esto es, pueden empezar por ubicar las fotos en las carpetas (óvalos) que van “creando” (las áreas) o bien, pueden iniciar escribiendo el nombre del área primero y luego, una vez identificada, ir ubicando las fotos. Es un proceso dinámico. Lo más destacable es que sea un tiempo para jugar, un tiempo para hacer y deshacer sin presiones, hasta que le encuentren un formato relativamente definido.


Desde luego, la duración de esta etapa está sujeta a la cantidad de fotos seleccionadas y a la cantidad de áreas que formen. Los criterios de agrupamiento pueden ser amplios o restringidos. Lo importante es que la clasificación que realicen los alumnos sea de utilidad para organizar el “mundo” de las ocupaciones.

En esta etapa, la nominación de las áreas debe hacerse con un criterio racional, lógico. Es decir, un criterio que permita un claro entendimiento entre alumnos, docentes y/o integrantes de los equipos de orientación respecto de la clasificación efectuada.

Existe una particularidad relacionada con las imágenes de familia, amigos y pareja las que probablemente no las asocien con el futuro educativo y/o laboral. Re-

comendamos que si a los alumnos les resulta difícil nombrar el área que las agrupe, puedan sugerirles (como excepción) nombrarla como “vida personal”, “vida afectiva/amorosa”, “Familia, pareja, amigos/as”

RECOMENDACIÓN

Es importante que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación al finalizar la Etapa 3 estimulen a los alumnos a escribir en el **bloc de notas** , que se encuentra en el centro inferior de la pantalla, sus propias reflexiones sobre lo realizado. Si ellos quieren, pueden compartirlo con sus compañeros.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Cómo te resultó armar las áreas? ¿Pensás que esta organización responde a tus intereses? Sí/No. ¿Por qué?
- Al momento de organizar las áreas, ¿tomaste en cuenta sólo lo educativo-laboral o las actividades recreativas y otros proyectos de vida también?
- ¿Alguna foto te presentó más dificultades para ubicarla? Sí/No. ¿Por qué?
- ¿Cuántas fotografías te quedaron en cada área? ¿Qué pensás de esa distribución?
- ¿Podrías haber organizado la agrupación de áreas de otro modo? En caso afirmativo, ¿cómo lo harías?

7.4. Etapa 4.

Agregar un texto subjetivo en cada área

El objetivo de esta etapa es que los alumnos puedan explicar en detalle y con sus propias palabras qué cosas les gustan de cada área y por qué les gustan.

Es muy importante intentar generar un clima grupal que ayude a que los alumnos se animen a jugar, que se den permiso, poniendo todo aquello que les parezca significativo de la relación particular que tienen con cada área temática. Se trata de estimularlos para que puedan apropiarse de las áreas que conformaron. Por eso se los invita a desarrollar criterios creativos, para poder ampliar desde la subjetividad de cada uno/a todo lo relacionado con cada área. La expectativa es que, al agregar un texto subjetivo en cada área, se impliquen aun más en la configuración que están llevando a cabo.


Como en otros pasajes del juego, es posible que los alumnos les cuesten escribir y desplegar lo que piensan o sienten.

Se podría intervenir del siguiente modo:

- ¿Qué sienten respecto de esas áreas?
- ¿Qué relación tienen las áreas con vos?
- ¿Qué es lo que más te gusta de cada una de esas áreas?
- ¿Con qué o quién/es podés relacionar cada área?

Es muy importante que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación estimulen a los alumnos a que se animen y se permitan jugar. Sin embargo, si la resistencia es intensa y algún alumno se opone a escribir, puede pasar a la etapa siguiente sin completar la Etapa 4 cliqueando en la flecha anaranjada del extremo inferior derecho de la pantalla.

RECOMENDACIÓN

Es importante que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación al finalizar la Etapa 4 estimulen a los alumnos a escribir en el **bloc de notas** , que se encuentra en el centro inferior de la pantalla, sus propias reflexiones sobre lo realizado. Si ellos quieren, pueden compartirlo con sus compañeros.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Cómo te resultó escribir el texto subjetivo de cada área? ¿Pudiste expresar lo que pensás o sentís sobre cada área? Sí/No. ¿Por qué?
- Al momento de escribir el texto subjetivo, ¿pudiste aclarar si esa área tiene más que ver con lo educativo-laboral, con las actividades recreativas o con otros proyectos de vida?
- ¿Haber explicitado lo que te pasa y/o lo que sentís por cada área colabora en organizar tu búsqueda y/o armado de proyecto futuro? En caso afirmativo, ¿cómo? ¿Qué podés empezar a hacer o seguir haciendo al respecto?

7.5. Etapa 5.

Jerarquizar las áreas

Esta etapa constituye otra instancia de definición. Se invita a los alumnos a jerarquizar sus preferencias. Las imágenes seleccionadas y ahora agrupadas en áreas temáticas pertenecían a la sección “me gusta” del final de la Etapa 2. Sin embargo, podríamos suponer que no todas esas actividades les gustan a los alumnos por igual.

Jerarquizar es otro modo de definir para ir avanzado en el proceso de toma de decisión. Desde luego, de acuerdo con el criterio que cada alumno vaya a utilizar, seguramente variará la jerarquización. De este modo, si el criterio fuera, por ejemplo, “lo que me gustaría trabajar en un futuro”, el resultado de la jerarquización quizá sea diferente que si el criterio fuese “lo que más me divierte” o “lo que me permitiría ganar más dinero”. Por ello, los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación promoverán que los alumnos realicen varias jerarquizaciones y las guarden con distinto nombre y el criterio utilizado en cada una.

Cuando terminen la primera jerarquización y la guarden, sería conveniente que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación inviten a hacer una nueva. Para ello, le propondrán borrar la numeración anterior y volver a jerarquizar con un nuevo criterio. Al terminar le indican que guarden nuevamente lo realizado.

Es recomendable aclararles a los alumnos que el procedimiento que están llevando a cabo es un acontecimiento que ocurre aquí y ahora, en el sentido que expresa lo que piensan en este momento de su vida que, sin duda, puede o no ser igual en otra circunstancia. Insistimos en que no pensamos ni operamos en términos de verdad, sino que intentamos promover la toma de decisiones por parte de los sujetos acerca de sus futuros proyectos de vida y, a su vez, procuramos comunicar que se trata de procesos dinámicos y abiertos al cambio.

Con esta etapa finaliza el juego. Como puede haber varios finales de acuerdo con los criterios utilizados, es conveniente sugerirles a los alumnos que si bien guardaron todos, elijan sólo uno, que será el que cada alumno tomará en cuenta en esta oportunidad y que quedará en el “Registro del juego”, el que podrán leerlo en un archivo de texto y, también, imprimirlo.

Vale puntualizar que la jerarquización de las áreas nada dice respecto de la elección que harán los alumnos en el futuro o, al menos, no dice nada de manera categórica. Es un dato más de los que se pueden registrar durante el proceso de elección vocacional.

Nada dice tampoco acerca de lo que los alumnos **deban** estudiar y/o trabajar, tampoco lo que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación **recomienden** estudiar y/o trabajar.


Los “resultados” del juego –que, en rigor, son el punto de llegada de su propia producción– funcionan como dato para hacer circular en el proceso, como instancia para seguir pensando y construyendo un proyecto de vida futuro y puede indicar alguna tendencia o inclinación sobre gustos y/o preferencias que cada alumno tiene sobre determinadas actividades.

Al terminar esta etapa puede darse por terminado el juego. Sin embargo, recomendamos ejecutar los dos finales adicionales que colaboran de un modo sustantivo a la construcción de una elección.

IMPORTANTE

No es casualidad que a lo largo del programa se mencione la palabra **actividad** en lugar de carrera, profesión u ocupación. Ello está remarcando que el propósito de este juego es observar el despliegue de gustos y preferencias con respecto a determinados **quehaceres**, entendiendo que ellos son relativamente independientes del “lugar” en el que cada quién se proponga ubicarlos: oficio, carrera, profesión, ocupación o simplemente actividad.

RECOMENDACIÓN

Es importante que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación al finalizar la Etapa 5 estimulen a los alumnos a escribir en el **bloc de notas** , que se encuentra en el centro inferior de la pantalla, sus propias reflexiones sobre lo realizado. Si ellos quieren, pueden compartirlo con sus compañeros.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Cómo te resultó la jerarquización de las áreas? ¿Qué criterios utilizaste y por qué?
- En caso de que hayas aplicado más de un criterio, de todos los utilizados, ¿cuál es el que dejaste para guardar e imprimir en el “Registro de juego”?
- ¿Qué carreras, ocupaciones y proyectos en general podrías realizar con las áreas que quedaron ubicadas en los primeros lugares?

- ¿Te interesaría averiguar más información sobre esas ocupaciones, carreras o profesiones que quedaron ubicadas en los primeros lugares? Te recordamos que el Ministerio Nacional de Educación tiene los siguientes portales sobre carreras: <http://www.portaldelestudiante.gov.ar>, <http://guiadecarreras.siu.edu.ar> y <http://ofertasgrado.siu.edu.ar>.

7.6. Final A.

Elegir tres imágenes

La consigna del Final A es, intencionalmente, muy abierta. Los alumnos podrán elegir por el interés o gusto, por un criterio estético, por una perspectiva laboral, por su interés económico, por sus sueños “imposibles”. Por supuesto que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación deberán abstenerse de sugerir desde qué criterio elegir las tres imágenes.

Respecto de los textos sobre cada fotografía, la intención es que los alumnos describan a uno de los personajes, que narren sus vidas, sus aspiraciones, también sus conflictos. Por eso la guía de preguntas para armar el relato es sólo una guía para que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación inviten a los alumnos a desplegar la historia.


PREGUNTAS “DISPARADORAS”

- ¿Cómo se llama la persona que está en la foto?
- ¿Qué edad tiene?
- ¿Cuál es su ocupación?
- ¿Estudió alguna carrera?
- ¿Qué es lo que más y menos le gusta de lo que hace?
- ¿Qué le paso cuando tuvo que elegir?
- ¿Qué nuevos proyectos ocupacionales tiene?
- ¿Qué le gustaría hacer aparte de trabajar?

Insistimos en la recomendación de que luego de la ejecución de cada etapa del programa, haya un tiempo para hablar, donde cada alumno pueda comentar –si quiere– lo que escribió en el papel sobre sus propias reflexiones acerca de lo realizado. Siempre sin forzar, respetando la libertad del alumno, se lo invita a compartir sus ideas, proyectos, inquietudes, expectativas con compañeros, docentes y/o integrantes de los equipos de orientación.

Recordamos que **se puede ejecutar más de una vez** el Final A. Es decir, si la ejecución en una oportunidad respondió a un criterio, por ejemplo, “lo que más me gustaría estudiar”, en otra se puede invitar a los alumnos a que elijan otras tres fotografías utilizando un criterio diferente de selección. Si así ocurriera, sería conveniente efectuar una comparación entre ambas producciones.

RECOMENDACIÓN

Es importante que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación al terminar el Final A estimulen a los alumnos a escribir en el **bloc de notas**  , que se encuentra en el centro inferior de la pantalla, sus propias reflexiones sobre lo realizado. Si ellos quieren, pueden compartirlo con sus compañeros.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Cómo te resultó realizar la elección de las tres fotografías? ¿Qué criterios utilizaste y por qué?
- ¿Cómo te resultó escribir el relato sobre cada personaje?
- ¿Hiciste varias versiones del Final A? En caso afirmativo, ¿por qué?
- La producción realizada, tanto la elección de las fotos como el relato de los personajes, ¿te da alguna pista para pensar y/u organizar tus proyectos futuros? Sí/No. ¿Por qué?
- ¿Qué carreras, ocupaciones y proyectos en general podrías realizar a partir de la elección de las tres fotografías?

Por último, resulta conveniente hacer los finales adicionales en reuniones de trabajo diferentes. El cansancio puede conspirar para desplegar todo el material que supone escribir un relato sobre cada personaje.

7.7. Final B.

Imaginar el itinerario vocacional

Este final comienza por preguntarles a los alumnos: *Si su futuro tuviera forma de ruta...¿Cómo le gustaría que fuera? ¿Como la fotografía de la derecha o la de la izquierda?*

Las respuestas pueden ser variadas. Ninguna condiciona el desarrollo ulterior del programa ya que se trata de un pensamiento o de una respuesta verbal si la producción se realiza en grupo. La expectativa es favorecer el diálogo entre los docentes, los integrantes de los equipos de orientación y los alumnos en torno a la visión de futuro que tiene: lineal, esquemática, abierta, dinámica, etc.

Puede ocurrir que los alumnos no elijan ninguna de las fotos y cliquen en la flecha anaranjada ubicada en el extremo inferior derecho de la pantalla. En ese caso, es importante que los alumnos puedan desplegar sus ideas, expresando, por ejemplo, cómo sería la fotografía de la ruta que mejor representaría su visión de futuro.

Este final –tal como lo indica el título– está relacionado con la noción de **itinerario vocacional**, entendiéndolo como un recorrido vital que se configura alrededor de un amplio conjunto de actividades que el sujeto realiza a lo largo de su vida, dentro de las cuales el estudio y el trabajo tiene un lugar privilegiado.


El **itinerario vocacional** se nutre de las experiencias asociadas con actividades de todo tipo: escolares, laborales, recreativas, etc. Por eso podemos considerar al **itinerario vocacional** como el conjunto amplio de experiencias que realizan los sujetos sociales en torno a su hacer, con un plus de satisfacción.

Es por ello que el programa invita a los alumnos a ubicar las fotografías de su preferencia en tres hitos determinados de su vida futura: el año que viene (la inmediatez de su proyecto), dentro de siete años (tiempo que podría asociarse con la duración de los estudios terciarios o universitarios), en quince años (período que podría estar relacionado con la asunción más notoria de roles sociales adultos).

IMPORTANTE

Es fundamental que en el Final B los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación colaboren para que los alumnos desplieguen lo más ampliamente posible sus expectativas frente al futuro, y que no se restrinja exclusivamente a una elección de carrera y/o trabajo.

RECOMENDACIÓN

Es importante que los docentes y/o integrantes de los equipos de orientación al terminar el Final B estimulen a los alumnos a escribir en el **bloc de notas**  , que se encuentra en el centro inferior de la pantalla, sus propias reflexiones sobre lo realizado. Si ellos quieren, pueden compartirlo con sus compañeros.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Qué foto de ruta elegiste? ¿La recta o la curva? En caso de que no hayas elegido ninguna de las dos, explicitá los motivos y cómo sería la ruta que podría representar tu futuro.
- ¿Qué fotografías incluiste en cada período de tiempo?
- ¿Cuántas fotografías hay en cada período? ¿Cuántas y cuáles representan actividades recreativas? ¿Cuántas y cuáles a ocupaciones? ¿Cuántas y cuáles a estudio? ¿Cuántas y cuáles a otros proyectos de vida?
- ¿Qué fotografías repetiste en diferentes períodos de tu vida futura? ¿Se te ocurre algo al respecto?
- La producción realizada respecto a la elección de las fotos para cada período, ¿te da alguna pista para pensar y/u organizar tus proyectos futuros? Sí/No. ¿Por qué?
- ¿Qué carreras, ocupaciones y proyectos en general podrías realizar a partir de la elección de las tres fotografías?

7.8. Registro del juego

Al finalizar el programa se accede al **Registro del juego**, donde el alumno puede observar –por escrito– lo efectuado en las distintas etapas y en los dos finales adicionales.

El registro se puede imprimir y es recomendable que cada alumno lo incorpore a alguna carpeta de trabajo escolar, junto al resto de producciones efectuadas a lo largo del año y que se relacionan con la búsqueda y construcción de proyectos futuros para el año siguiente de finalizar la escuela.

El momento de compartir el **Registro de juego** es determinante para relativizar la producción, para reforzar la noción de juego y desechar posiciones definitivas. Por eso, sostenemos que este momento puede constituirse en un punto de inflexión en el armado de un proyecto vocacional.

Insistimos en que el programa computarizado es sólo un recurso. Lo más significativo será el despliegue que pueda producirse a partir de él. La invitación sigue siendo a que cada alumno pueda conectarse con su propia singularidad e intercambiar con los otros sensaciones, opiniones, expectativas, temores. Y para que ello ocurra, será importante que haya docentes y/o integrantes de los equipos de orientación que asuman una posición de acompañamiento, constituyéndose en interlocutores privilegiados de los alumnos en la elaboración de sus elecciones y proyectos.

Asumir una posición de acompañamiento supone estar con ellos, estimulando sus búsquedas, promoviendo una actitud activa para que puedan seguir pensando, soñando y construyendo su vida futura.

**ARGENTINA
NOS INCLUYE**