

PROPUESTA LÚDICA EN EL ÁMBITO DE LA ORIENTACIÓN VOCACIONAL

del Pozzi R, Saavedra L

Universidad Nacional de Córdoba

rosanadelpozzi@gmail.com

Introducción

A lo largo de estos años se llevaron adelante numerosas actividades grupales con jóvenes de escuelas secundarias en las que se observó que la participación e interacción en el debate era muy heterogéneos entre los distintos grupos, lo que nos fue planteando la necesidad de pensar en otras estrategias de presentación y acercamiento a la información, y condujo al desarrollo de una propuesta lúdica como juegos de mesa y/o dinámicas que impliquen la puesta en acción corporal. Fue así que llegamos a la construcción de un juego de mesa, basado en juegos tradicionales, que consiste en el uso de tablero, dados, categorías, con preguntas, respuestas y recorridos. El juego es una actividad que integra funciones de recreación e información, cuyo propósito es promover la realización de los objetivos de los distintos dispositivos de trabajo con los que se trabaja en el Departamento de Orientación Vocacional. Se proponen contenidos tanto sobre las carreras como información sobre de la vida universitaria y los diversos recursos institucionales de la Secretaría de Asuntos Estudiantiles y de la UNC. La finalidad es desarrollar e implementar actividades lúdico-recreativas en el abordaje de la orientación vocacional. Los objetivos consisten en promover y estimular el acercamiento a las carreras y la vida de los estudiantes en la UNC desde una estrategia lúdica favoreciendo la ubicación espacial y el mejor uso de los recursos de la UNC por parte de los estudiantes ingresantes. La actividad se denominará: *“Lobo está? Un recorrido por el bosque universitario”*. El juego propone dar un primer paso en el inicio del proceso de pensar proyectos de vida, desde lo informativo en primera instancia y rescatando la posibilidad de encuentro con una finalidad lúdica y recreativa. Este dispositivo puede ser un facilitador para generar un proceso que permita pensar la identidad como estudiantes universitarios en donde las expectativas se construyen de manera colectiva como un horizonte posible. El juego será usado en grupos reducidos como talleres, charlas, en muestras de carreras y en versión digital como aplicación.

Objetivos

Desarrollar e implementar actividades lúdico-recreativas en el abordaje de la orientación vocacional.

Promover y estimular el acercamiento a las carreras y la vida de los estudiantes en la UNC desde una estrategia lúdica.

Favorecer la ubicación espacial y el mejor uso de los recursos de la UNC por parte de los estudiantes ingresantes.

Metodología

Los destinatarios serán los jóvenes de los últimos años de la escuela secundaria/ interesados en ingresar a la UNC.

El juego se implementará en las charlas en la SAE/UNC, en las muestras de carreras del interior provincial, visitas a escuelas y otros espacios o programas de la Dirección de Inclusión Social. En adelante describiremos la síntesis de la dinámica del juego y las pautas para hacer el recorrido.

Elementos: el juego incluye un tablero, 4 mazos de cartas, (1 mazo de cada color de acuerdo a los recorridos) con preguntas o consignas referidas a la vida universitaria, un 1)cuadernillo con preguntas específicas por facultad, tarjetas premios, fichas y un dado. El tablero por donde se llevará a cabo el recorrido es una caracterización del mapa de la Ciudad universitaria, la zona céntrica y barrio Alberdi, destacando aquellos puntos de referencia para los estudiante (El pabellón Argentina, el rectorado, el comedor, el teatrino, la SAE, los lugares de esparcimiento, el pabellón Brujas, el Hospital de Clínicas, museos, bibliotecas, las trece facultades y los dos colegios Manuel Belgrano y Monserrat)

Objetivo: obtener trece tarjetas premio, una por cada facultad, o establecer en conjunto un objetivo particular. Este podrá ser un recorrido preacordado con ese grupo en particular como por ejemplo que cada jugador transite por cinco facultades. Otro acuerdo puede ser pautar un tiempo de juego (jugamos una hora) y gana el equipo que más estrellas facultades obtuvo en ese tiempo de juego.

Jugadores: el juego se puede realizar de a dos a seis jugadores en la modalidad individual, o de dos a seis grupos-equipos de la cantidad de jugadores que los equipos acuerden.

Inicio: cada jugador elige el casillero estrella del que desea salir y la dirección en que va a hacer el recorrido. Luego se sortean los turnos con el dado, el que obtiene mayor puntaje comienza el juego siguiendo a la izquierda. El hecho de que cada jugador inicie su recorrido por la facultad en la que le gustaría inscribirse, tiene por objetivo que comience su recorrido con una pregunta de su interés en particular.

Recorrido: cada jugador tira el dado y avanza tantos casilleros como puntos indica en su cara superior. Según el color del casillero, el jugador deberá tomar una tarjeta del mazo.

Espacios comodines: Durante el recorrido se prevee que los jugadores pueden obtener cartas al azar que contengan preguntas amplias sobre la temática de los derechos estudiantiles. En estas respuestas lo que cuenta es la libre expresión del participante y no tanto si la respuesta es acertada o no, la pregunta es completada con información adicional (que está escrita en la tarjeta), vertida por el coordinador o docente y el resultado es el avance si o si hacia el casillero estrella de la facultad siguiente. El objetivo de los comodines es dinamizar y estimular el juego otorgándole una importancia relevante a la temática de derechos.

Aplicaciones:El juego propone dar un primer paso en el inicio del proceso de pensar proyectos de vida, desde lo informativo en primera instancia y rescatando la posibilidad de encuentro con una finalidad lúdica y recreativa. Se aplicará en **Muestras de Carreras con Formato de Stand** se implementará con la misma temática la puesta en funcionamiento de un anexo del juego, como una ruleta manual/digital, a partir de la cual se trabajen las mismas preguntas o temáticas solicitadas de manera individual a las personas encargadas del stand. Esto no reemplazaría la mesa informativa o stand sino que sería un complemento muchas veces para descomprimir la cantidad de consultas que se producen al mismo tiempo, motivando la participación con lo recreativo e informativo a la vez. Se podrá crear un **Diseño para versión digital:** El equipo prevé en un futuro después de transitar la etapa de prueba en la aplicación del juego en charlas, muestras y talleres, ect. la creación de una versión digital que pueda descargarse como aplicación, para que los interesados puedan jugar en grupos en diversos lugares pudiendo acceder al juego y obteniendo información de la UNC con anterioridad al ingreso.

Pensamos a este juego como un medio para reflexionar, pensar, divertirse y aprender; Como una herramienta que posibilite el pensarse en las elecciones, desde la información, la reflexión y la diversión, un medio para construir conocimiento entre varios, y la posibilidad de debatir sobre diversos temas.

La fundamentación, el propósito o la necesidad actual es dotar de posibilidades e información a toda persona que quiera realizar una carrera universitaria; a pensar un accionar más

comprometido y responsable con su futuro, al cual hoy se le presenta el desafío de una sociedad más compleja, teniendo en cuenta que existe una cultura que responde a necesidades urgentes en los jóvenes, lo que hace que deban salir a trabajar. En toda educación es importante la figura del educador (familia y comunidad educativa) y la tarea de autoformación del propio educando, por eso es que se pretende llegar a los colegios y/o escuelas con una muestra de carreras que sea atractiva para los jóvenes.

Para poder interpretar la importancia de la recreación y el juego como disparadores de una elección importante en los jóvenes, como la elección de sus futuros, es preciso saber que cuanto más libre se sientan los chicos en esta elección más completa será la decisión a tomar.

Lavega se expresa así: *"En ese complejo universo de relaciones y de manifestaciones socioculturales, el juego ha de entenderse, aparece como un espejo revelador de sus protagonistas. La persona cuando juega verdaderamente, es decir, cuando participa de una práctica lúdica reglamenta como una realidad que a pesar de su intrascendencia, gratuidad y espontaneidad olvidándose de todo el resto de actividades 'racionales' y 'serias' que constituyen parte de su vida cotidiana más formal, acostumbra a mostrarse tal como es, sin usar máscaras ni vestimentas artificiales más propias de otros escenarios más 'serios'. El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de 'inventar' o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece."* (Lavega Burgués, 1996)

En adelante describiremos la experiencia "Salimos a Rodar". Participación en Muestras de Carreras. Sus objetivos son :Fortalecer la presencia de la Universidad Pública en los espacios de presentaciones y difusión de carreras de nivel superior, posibilitando la participación de los diferentes actores sociales. Desde hace varios años participamos en muestras y jornadas de presentación de la oferta educativa de Córdoba, con el objetivo de constituir a la UNC en un horizonte posible para los jóvenes y adultos de toda la provincia. En estos espacios se brindan charlas, asesoramiento sobre las carreras y se informa sobre los programas de

inclusión. Participan también estudiantes, docentes, y egresados para compartir su experiencia como universitarios y profesionales.

Con el objetivo de profundizar esas acciones, se trabaja articuladamente con el Programa de Promoción Científico Tecnológico de la Secyt en la coordinación de las Jornadas y Muestras educativas en el Interior. También se convocó a estudiantes, egresados y docentes de las diferentes carreras de la UNC a sumarse a estas actividades, donde comparten su experiencia como universitarios.

En ese marco, se coordinan actividades con espacios comunitarios, educativos e instituciones junto a estudiantes, docentes y egresados de la UNC. El objetivo de estas actividades es difundir las políticas de inclusión educativa y social, y acercar información que favorezca el ingreso, la continuidad y la terminalidad educativa en estudios de nivel superior. Desde estos espacios además se propicia el debate y la reflexión sobre la construcción de un proyecto de futuro.

Favorecer el contacto con docentes de la escuela media como agente multiplicador de saberes brindando un asesoramiento personalizado con entrega de materiales gráficos y audiovisuales de la UNC

Conclusiones

A lo largo del año y durante cada jornada de viaje al interior provincial se renovaban las expectativas entre los convocados a participar en las muestras y charlas de las carreras, varios de ellos estudiantes voluntarios, algunos docentes, otros trabajadores de la Sae Y de Secyt.

Los preparativos del viaje comenzaban muy tempranito, casi de noche, nos íbamos alistando en la SAE para participar de un encuentro de trabajo alrededor del cual se generaban innumerables expectativas acerca de quienes nos recibirían, como será ese encuentro, etc; solo teníamos el nombre de una escuela secundaria o una localidad, nada mas.

En el camino, ya subidos al transporte que nos llevaría a destino, mate de por medio nos íbamos conociendo, caras nuevas, alegres, siempre diferentes al viaje anterior pero igualmente bienvenidas y dispuestas a vivir la jornada. El mate continuaba rodando y cada uno contaba algo de si mismo, de donde venía, que estudiaba o que carrera había

concluido. De a uno íbamos expresando que cosas esperábamos de este viaje y la mayoría de nosotros consideraba importante acompañar a los jóvenes que están finalizando la secundaria y al mismo tiempo estar presente comunicándoles nuestra experiencia. Tal vez nos acordamos mucho de esa etapa en nuestra vida y lo necesario de que alguien te cuente así su experiencia para ayudarte a decidir esos momentos de nebulosa.

Ni bien llegamos a destino, éramos siempre bien recibidos por los organizadores, rápidamente nos presentábamos ante los participantes, ya no teníamos un simple dato de una escuela sino que estaban presentes y eran estudiantes junto a docentes que nos esperaban con expectativas de escuchar y compartir lo que traíamos para ellos.

Las jornadas en general se desarrollaban presentando a la UNC en primer lugar desde un aspecto mas institucional, luego se mostraba el material audiovisual y rápidamente pasábamos a realizar el trabajo grupal que siempre fue el eje, porque consideramos que es el grupo reducido el que se favorece la posibilidad de preguntar, expresar temores y aclarar dudas. En los interrogantes que formulamos como disparadores figuraba ¿te interesa seguir estudiando? en cual estás pensando? Te sentís identificado con algunas de la personas del video?

En estas consignas había una pregunta previa, no escrita, destinada a aquellos que no pensaban en la posibilidad de estudiar, tal vez por cuestiones económicas, tal vez por su capital cultural no lo visualizaron, pero el deseo estaba presente en ellos y fue expresado posteriormente en el grupo.

El equipo decidió hacer varios grupos coordinado por cada uno de los voluntarios que nos acompañaban ese día para contar su experiencia y ayudar a aclarar dudas. Además, se previó el armado de un grupo convocando a los estudiantes que no querían continuar estudiando. Se acercaron varios de ellos y empezó el debate. Después de unos momentos de intercambio, nos sorprendimos al saber de que todos los que estaban ahí en realidad **si deseaban** estudiar

El debate grupal continuó y así siguieron apareciendo los temores que estaban escondidos ...varios se refirieron a una imposibilidad económica pero además hubo algunos que

expresaron que había algo más ¿... a mi me gustaría ingeniería pero me da vergüenza decirlo, porque ¿que van a pensar mis compañeros?...” como si fuera tan fuerte la mirada de los otros que no se animó a decirlo público, “ a mi también me gustaría estudiar pero no se como voy a hacer en una ciudad tan grande voy a extrañar mucho a mi familia y a mis amigos...? Otra joven refirió que en su familia hacía falta ayuda en las tareas domésticas, cuidar a sus hermanos cocinar y demás, que la expectativa familiar no era precisamente que ella estudiara sino que colaborara más con la madre, pero ella tenía un sueño ... estaba interesada en estudiar, y lo pudo expresar en el grupo. El equipo de la Unc que concurrió a esta ciudad de Traslasierra se hizo preguntas ¿que fue lo que llevó a estos jóvenes a ubicarse en un grupo de jóvenes que no pensaban seguir estudiando?

Como conclusión, consideramos muy importante la implementación del “Programa Salimos a Rodar” por parte de la SAE ya que si bien anteriormente se asistía a muestras del Interior no se lo hacía con la continuidad y la disponibilidad con la que se llevó a cabo este año. Destacamos la importancia de concurrir a diversas comunidades y escuelas del interior provincial, tomar contacto con los jóvenes a través de la modalidad de taller. Apostar a la formación de un equipo interdisciplinario compuesto por profesionales de la SAE, voluntarios docentes, alumnos y egresados. Apuntar a la constitución de un espacio donde confluyan diversas miradas y experiencias enriquecedoras, las cuales van a derivar seguramente en la concreción de estrategias diversas que permitan el intercambio y el debate acercando a más jóvenes a la posibilidad de pensar el ingreso a la universidad pública como un horizonte posible.

En adelante describiremos en qué consiste el programa de **Charlas** el cual tiene por **objetivo** promover el acercamiento a los estudiantes del nivel medio a la Universidad a través del abordaje de temáticas relacionadas con la vida estudiantil en la UNC y la oferta académica.

Brindar información sobre las diversas acciones que la Secretaría de Asuntos Estudiantiles realiza para facilitar el ingreso y la permanencia de los estudiantes en nuestra Institución.

Citas Bibliografica:Lavega Burgués, 1996

