

# **13<sup>a</sup> edición Premios Educaweb de Orientación Académica y Profesional**



## **Proyecto:**

Taller de Orientación Vocacional On-line: ¡Crea tu propia aventura!

## **NOMBRE Y BREVE CV DE LAS AUTORAS**

**Ariadna Martínez García.** Graduada en Pedagogía por la Universidad Complutense de Madrid. Estudiante del Máster en Investigación en Educación de esta misma universidad. Ha realizado sus prácticas curriculares del Grado en el Servicio de Orientación Universitaria (SOU) de la Facultad de Educación – UCM, y es actual becaria de Formación Práctica en este mismo servicio. Durante sus prácticas, su tarea principal ha sido el planteamiento de la organización y diseño de un taller de orientación vocacional.

**Patricia Villamor Manero.** Licenciada y Doctora en Pedagogía, es profesora permanente del Departamento de Estudios Educativos de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Forma parte de un [grupo de investigación de Pedagogía Adaptativa](#) en la misma universidad con el que ha diseñado un instrumento de evaluación de competencias docentes y un sistema de formación continua on-line en torno a dichas competencias. Ha dirigido y colaborado en varios proyectos de innovación docente y entre ellos, uno de análisis de competencias docente a través de la video observación y evaluación por pares y otro dirigido a mejorar las competencias de los estudiantes en su futura inserción laboral. En la actualidad, dirige el Servicio de Orientación Universitaria de la Facultad de Educación de la UCM.

**Elvira Carpintero Molina.** Doctora en Psicopedagogía por la Universidad Complutense de Madrid, es Profesora Titular del Departamento de Investigación y Psicología en Educación de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Es miembro integrante del [Grupo Pedagogía Adaptativa](#) y del Grupo de Medida y Evaluación de Sistemas Educativos. Sus líneas de investigación principales se centran en estrategias de aprendizaje, adaptación educativa y evaluación de competencias. Ha participado en diversos proyectos de investigación (I+D) relacionados con la evaluación del sistema educativo y evaluación de necesidades. Sus principales publicaciones en revistas científicas se centran en el estudio de las estrategias de aprendizaje, teorías implícitas de la inteligencia, orientación educativa y evaluación adaptativa. Es colaboradora del Servicio de Orientación Universitaria (SOU) de la Facultad de Educación.

**María Álvarez Couto.** Graduada en Pedagogía por la Universidad Complutense de Madrid, y Máster en Educación Especial por la misma universidad. Estudiante del programa de Doctorado en Educación (UCM). Ha colaborado habitualmente en diversas actividades de orientación en AULA: Salón Internacional del Estudiante y Oferta Educativa y en la Facultad de Educación – UCM organizadas por el el Servicio de Orientación Universitaria (SOU). Es becaria de Formación Práctica Especializada de este servicio desde el año 2019.

**Lucía Collado López-Pastor.** Graduada en Pedagogía por la Universidad Complutense de Madrid. Ha colaborado en el programa SOUesTutuor como mentora de estudiantes de nuevo ingreso de la Facultad de Educación – UCM, y ha sido becaria de Formación Práctica del Servicio de Orientación

Universitaria (SOU) de la Facultad de Educación - UCM durante el curso 2019 - 2020. Tiene formación en "Mediación de conflictos" por la Universidad Europea Miguel de Cervantes-Divulgación Dinámica Formación.

**María Huetos Domínguez.** Graduada en Pedagogía por la Universidad Complutense de Madrid. Colaboradora habitual del Servicio de Orientación Universitaria (SOU) en las diferentes actividades de orientación organizadas por este servicio. Diseñadora de talleres de orientación académica y profesional para estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y últimos cursos de Grado. Desde el año 2016 trabaja como Personal Adscrito al Proyecto de Investigación PROFICIENCyIn+Edu. Sus líneas de investigación se enmarcan en la orientación y la mejora de las competencias docentes.

**Gema P. Sáez Suanes.** Graduada en Pedagogía por la Universidad Complutense de Madrid. Máster en Educación Especial (UCM) y en Formación del Profesorado especialidad Orientación Educativa (UNED). Doctoranda en el Programa de Doctorado en Educación de la UCM y Personal Investigador en Formación en esta universidad. Es colaboradora habitual en las diferentes actividades de orientación y jornadas que organiza el Servicio de Orientación Universitaria (SOU), y desde hace cuatro años colabora en la coordinación del programa de mentorías SOUesTUTutor de este servicio.

### **ENTIDAD A QUE PERTENECE LA AUTORÍA**

La autoría pertenece al Servicio de Orientación Universitaria (SOU) de la Facultad de Educación - Centro de Formación del Profesorado de la Universidad Complutense de Madrid (UCM).

### **CATEGORÍA A LA QUE SE PRESENTA EL PROYECTO**

**Instituciones:** proyectos de instituciones, administraciones públicas, organizaciones, asociaciones o centros educativos que hayan sido realizados antes de junio de 2020.

### **OTROS DATOS**

**Dirección postal de contacto:**

Facultad de Educación. Universidad Complutense de Madrid.  
Servicio de Orientación Universitaria.  
C/ Rector Royo Vilanova, s/n.  
28040, Madrid.

**Teléfono:** 913946241

**Dirección de correo electrónico:** sou@edu.ucm.es

**Página web de la institución:** <https://educacion.ucm.es/sou>

**Dirección de Twitter:** @soueducacion

## **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

### **01 - Título**

Taller de Orientación Vocacional On-line: ¡Crea tu propia aventura!

### **02 - Introducción o breve descripción del proyecto**

El Servicio de Orientación Universitaria (SOU a partir de ahora) es un servicio de atención y orientación académica profesional dirigido a las y los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid, aunque no se centra de manera exclusiva en estas personas. El equipo SOU está formado por dos becarias en formación, profesoras y personal investigador de la Facultad, estudiantes en prácticas y colaboradores (estudiantes, docentes y personal de administración y servicios), y tiene como objetivos desarrollar una comunidad educativa cooperativa y comprometida, responder a las necesidades de los estudiantes y practicar las competencias profesionales relacionadas con la orientación en el contexto de la Facultad de Educación. En este sentido, el modelo de orientación en el que creemos desde el equipo, y en el que está basado el proyecto de orientación que presentamos, considera que la orientación preuniversitaria basada en el acompañamiento y el autoconocimiento es esencial para que las y los estudiantes que acceden a la universidad tomen decisiones ajustadas, para evitar, en la medida de lo posible, que escojan su futuro profesional de manera precipitada, con expectativas poco satisfactorias, y que eso desemboque en el abandono de los estudios y en el desarrollo de sentimientos negativos como desmotivación, desilusión, etc.

Por todo ello, el SOU de la Facultad de Educación organiza todos los años una Jornada de Puertas Abiertas (JPA), en la que se recibe a estudiantes de educación secundaria, Bachillerato y FP que tienen interés en conocer la Facultad y en realizar estudios relacionados con la educación. En un principio, el taller se diseñó para su aplicación a doscientas personas, en grupos de 5 personas. Teniendo en cuenta la situación que se estaba viviendo por la declaración del estado de alarma, se tuvo que cancelar la celebración de las Jornadas de Puertas Abiertas (JPA) tal y como estaba programada. Con la ampliación del estado de alarma, y las nuevas medidas de seguridad, resultaba imposible realizar el taller de manera presencial, por lo que se rediseñó para poder ser impartido de manera virtual, y así ofrecer a las y los estudiantes la orientación que habían demandado.

El taller de orientación vocacional está compuesto por dos partes, una breve información inicial sobre los distintos aspectos que las y los participantes deben valorar a la hora de tomar una decisión académica, y una actividad para facilitar la detección de sus preferencias, motivaciones, habilidades y dificultades personales llamada "¡Crea tu propia aventura!". La actividad que se realiza en el taller es una actividad original, diseñada para este curso académico, aunque toma como referencia los libros de "Elige tu propia

aventura". Supone un juego de toma de decisiones y elecciones, en el que no importa el resultado, sino el proceso.

Los contenidos de la introducción hacen referencia a los ámbitos que serán analizados por las y los participantes en la actividad posterior, ayudándoles a entender la importancia de conocer las características individuales que poseen. Para ello se expone el concepto de autoconocimiento, y se conecta con sus habilidades, intereses, limitaciones, motivaciones y preferencias laborales.

La actividad "Crea tu propia aventura" consiste en un guion para el diálogo y la reflexión, que, lejos de establecer una trayectoria académica determinada, trata de crear un ambiente de discusión y valoración de posibilidades. Cada una de nuestras vidas es una aventura que vamos creando cada día, tomando pequeñas y grandes decisiones, que nos permiten ganar distintas experiencias. Mediante esta actividad, los/as participantes tienen la oportunidad de embarcarse en una aventura en dos posibles mundos, "La Tierra de las Nieves" o "La Jungla Desconocida" (ver Anexo 1). La primera elección es escoger uno de estos dos juegos. Esta acción les hace pensar el porqué de la decisión, entendiendo que algunas decisiones son espontáneas o basadas en una intuición, pero que en toda elección hay que detenerse a pensar aquello que subyace. Se trata de un viaje de autodescubrimiento, donde podrán conocerse mejor, entender cómo toman decisiones, cuáles son sus prioridades y qué situaciones y entornos son los idóneos para su realización personal.

La actividad está formada por un vídeo presentación (Anexo 1), dos tableros (Anexo 2), tarjetas con preguntas (Anexo 3), y dos hojas de ruta (Anexo 4). Estos materiales son similares, pero cuentan con distinto diseño: unos tienen el diseño de "La tierra de las nieves" y otros el correspondiente a la "La Jungla Desconocida". Además, aunque no se ha incluido en esta presentación, también se diseñó una adaptación de "Crea tu propia aventura" para las y los estudiantes de Formación Profesional (FP) que tenían claro que querían acceder a la universidad y estudiar un Grado universitario relacionado con la educación.

Para este cometido, se toman como referencia las bases teóricas sobre las cuales se han construido dos test de orientación vocacional, el Test de Temario Vocacional (Yagüe, 1977) y el Test Explora (Martínez-Vicente & Santamaría, 2013). Estos test, a diferencia de la mencionada actividad, dan a conocer un perfil claro del/la participante y una enumeración de estudios asociados a él.

Sin embargo, el uso de estas teorías en la fundamentación de la actividad tiene por objetivo estructurar distintas dimensiones que el/la propio/a participante debe valorar. El equipo SOU defiende que la orientación vocacional en la etapa preuniversitaria debe basarse fundamentalmente en un acompañamiento que haga descubrir a cada persona quién es y qué desea hacer en los próximos años, alimentando la idea además, de que estos

caminos son siempre reversibles y que las elecciones académicas nunca son definitivas.

Las dimensiones consideradas se han tomado de las tipologías desarrolladas por Holland, expuestas en el Test Explora (Martínez-Vicente & Santamaría, 2013) (habilidades, intereses y campos profesionales) así como de la teoría empleada por Yagüe en el TV-1976 (campos de estudio adaptados, planos de acción y motivación) (1976). Se establece así, por tanto, una diferenciación entre estudio y profesión (campos de estudio y campos profesionales), construyendo preguntas que hagan referencia a ello como dimensiones diferenciadas, mostrando la distinción existente entre estudios realizados y labor profesional.

### **03 - Objetivos (generales y específicos)**

Objetivos generales:

- a. Entender el proceso individual de toma de decisiones, basado en el autoconocimiento.
- b. Conocer la importancia de la toma de decisiones centrada en el futuro académico profesional.

Objetivos específicos:

- Profundizar en las habilidades, intereses, motivaciones y plano de acción preferente propias de cada uno y de cada una.
- Conseguir la adecuación entre las competencias y preferencias laborales personales al valorar las diferentes posibilidades académicas.
- Afrontar positiva y activamente la toma de decisiones académicas.
- Ampliar la red de información sobre las opciones académicas una vez finalizados los estudios de secundaria.

### **04 - Destinatarios (edad, colectivos, etc.)**

Las y los destinatarios del taller de orientación on-line son estudiantes de 4º curso de la ESO, Bachillerato y Formación Profesional que tienen que enfrentarse a una decisión académica-profesional: estudiantes que no conocen todas sus opciones o que quieren afianzar su elección de estudios una vez acaben la etapa en la que se encuentran; estudiantes que deben optar por modalidad de bachillerato o incluso decidir entre FP y bachillerato; estudiantes que deben elegir carrera universitaria, pero para eso deben conocer mejor las salidas profesionales de cada una de ellas. El taller está pensado tanto para estudiantes individuales que se acerquen al SOU buscando algunas indicaciones como a grupos de estudiantes de una misma clase que sean dirigidos al SOU por sus docentes o por el equipo de orientación del centro.

### **05 - Justificación de la iniciativa**

La iniciativa de organizar este taller surge de la Facultad de Educación en general y del SOU en particular por el convencimiento de que la pedagogía debe estar en todo tipo de actividades que se promuevan desde este servicio. Desde el SOU, aunque tenemos como objetivo atender a todo el estudiantado de la Facultad, creemos que no podemos limitar nuestra acción solo a este colectivo. Necesitamos atender a todas las personas que acuden a nuestro equipo en busca de información, orientación y atención relacionadas con la universidad, y, dentro de este grupo, ofrecer nuestros servicios a las y los posibles futuros estudiantes de la Facultad, contribuyendo a las actividades de orientación como parte de nuestro compromiso social. Actualmente, debido a la amplia oferta académica, la orientación vocacional es demandada más que nunca por el alumnado que se encuentra en un momento tan relevante de toma de decisiones académicas como son la elección de itinerarios formativos, estudios especializados o el tipo de estudios superiores.

Este taller, de carácter orientador vocacional, nace con la intención de servir como herramienta para la población estudiantil que carece de suficiente información o servicios de orientación para realizar una elección sobre su futuro profesional.

## **06 - Metodología**

El taller está constituido por dos partes: introducción y actividad. En primer lugar, se realiza una presentación con los aspectos clave para tomar una decisión académica, además de los que espontáneamente se suelen tener en cuenta. En esta parte, la metodología será eminentemente expositiva y descriptiva, pero siempre fomentando la posibilidad de realizar preguntas y participar, por tanto, en el rumbo que tome la exposición.

Posteriormente se realiza la actividad “¡Crea tu propia aventura!”. Se trata de un juego en el que la motivación es un viaje en el que los participantes van a explorar diferentes ambientes (ver Anexos 1 y 2). Desde el primer momento del juego, se van planteando pequeñas decisiones en las que el asistente debe ir eligiendo una de las posibilidades que se le plantean (ver Anexo 3). Para tomar esa decisión debe compartir con el orientador/a sus motivos, para que puedan entender qué hay detrás de esas decisiones y, además, debe ir anotando algunas conclusiones en lo que se ha denominado “Hoja de ruta” (ver Anexo 4). Esta hoja de ruta, que es un documento de reflexión para el participante, recoge las diferentes zonas que se pueden visitar en el mapa. El participante tiene que ir anotando en cada una de ellas qué decisión ha tomado y el motivo principal de esa decisión. El reverso de la hoja contiene diferentes espacios en los que el participante debe recoger aquello que va surgiendo en el desarrollo de la actividad: sus intereses, motivaciones, habilidades, fortalezas, debilidades, preferencias.

La actividad comienza con un vídeo introductorio que plantea a las y los participantes el inicio de una aventura. Para embarcarse en ella, han de elegir viajar en uno de los dos barcos que se describen en este [vídeo](#) (Anexo. Se trata de un vídeo motivacional ya que juega con poner a los participantes

en la primera encrucijada a la que se van a enfrentar, al decidir a qué embarcación se unen. Esta elección no determina seguramente nada relevante, pero hace que se rompa el hielo con los participantes. Si la actividad se hace con varias personas al mismo tiempo, ya se ha formado un grupo con algo en común, han elegido lo mismo en la primera ocasión y pueden hablar de los motivos que han llevado a cada uno a tomar esta decisión.

Una vez han seleccionado el barco en el que van a viajar, se presenta el mapa sobre el que van a moverse durante toda la actividad. Las y los participantes irán respondiendo diferentes preguntas. El juego se compone de 12 preguntas (Anexo 3), con dos, tres o cuatro alternativas de respuesta. En función de la respuesta, el participante se va a dirigir a un espacio u otro del mapa. De manera que cada participante, en función de sus elecciones, va construyendo su propio camino. Aunque se tomen decisiones diferentes, el juego está diseñado para que todas las participantes terminen pasando por todos los espacios y respondiendo a todas las preguntas, aunque en momentos diferentes. Este complejo diseño es una de las grandes aportaciones de esta actividad, que permite que cada persona juegue individualmente aunque se forme parte de un grupo, sin necesidad de generar actividades distintas. Estas preguntas se les muestran en la pantalla, a través de dos presentaciones (una para cada opción; Anexo 5), a la vez que se les lee el contenido, para facilitar la comprensión de la cuestión y la reflexión de la respuesta.

En todo momento las y los participantes estarán acompañados del orientador/a, quien procurará que estos elaboren un discurso sobre los motivos de su elección. Estas conclusiones habrán de ser anotadas por la persona que participa en la actividad, realizando una reflexión individual que responde a las preguntas que aparecen en la "Hoja de ruta". Esto es posible gracias al diseño de una tabla guía (Anexo 6) para las y los orientadores, que describe pautas claras para la realización de preguntas indagatorias, y ofrece posibles significados (que deben ser tomados con cautela y no como definitivos) para la interpretación de cada respuesta. De esta manera, a los orientadores/as menos experimentados/as (estudiantes en prácticas colaboradores/as del SOU) les es sencillo aportar información sobre qué expresa cada respuesta, y realizar preguntas en función de ello. Además, gracias a esta guía, las y los orientadores pueden gestionar las intervenciones de una manera rápida y dinámica.

Por tanto, se trata de una actividad de metodología ludificada altamente activa y participativa, en la que estudiantes y orientadores/as intervienen y discuten posibilidades. Esta actividad puede realizarse tanto en pequeños grupos (3-4 estudiantes) como con un/a solo/a estudiante, sin embargo, realizarla en grupos da la posibilidad de escuchar respuestas de otros que nos pueden dar claves para interpretar respuestas, y además permite escuchar también respuestas completamente alejadas de las propias. Si además las/os participantes se conocen, otorga la posibilidad de pedir opinión sobre las habilidades y destrezas de los compañeros/as. Se trata de una característica que puede o no estar presente en el grupo, pero que sin

duda ha de aprovecharse para el enriquecimiento de todos los que la realizan.

Los contenidos de la actividad se encuentran referidos a aspectos específicos del ámbito de la orientación (campos profesionales y de estudio, habilidades, intereses, motivaciones, planos de acción y personalidad), que permiten a los/las estudiantes identificar las habilidades, motivaciones e intereses que poseen, relacionados con la elección de su futuro académico y profesional.

El papel del orientador/a es vital para la realización de los talleres debido a esta metodología. La especial importancia de su acción se debe a la condición de la actividad "Crea tu aventura", caracterizada por su alto grado de reflexión, que requiere la participación de una figura que guíe la consideración de las distintas ideas que surjan. Despertar la curiosidad y buscar el porqué de cada decisión son cometidos esenciales del orientador/a en cada sesión.

Las funciones específicas de las orientadoras y orientadores son: dirigir la dinámica de la actividad, formulación de preguntas concretas sobre las características de cada estudiante, indagación en las afirmaciones que exprese, asistir en la redacción de las conclusiones, promover la valoración de opciones no planteadas por el/la estudiante y favorecer la reflexión y el diálogo entre los participantes.

## **07 - Recursos utilizados (humanos, materiales, etc.)**

- Recursos humanos: un orientador/a para cada grupo de cuatro estudiantes. Contamos con tres orientadoras.
- Recursos didácticos: presentación sobre la toma de decisiones, actividad "Crea tu propia aventura" acompañada de vídeo introductorio, mapa, hoja de ruta, preguntas y guía del orientador, y presentación informativa de los grados.
- Recursos materiales: impresión en papel hoja de ruta, mapa de la zona donde se desarrolla la actividad (enviadas por correo previamente).
- Recursos relativos al canal: ordenadores con cámara, software de videollamada "Google meet".

## **08 - Presupuesto**

Los talleres se realizan desde el SOU con el personal adscrito a este servicio y el personal colaborador, dentro del marco de las Jornadas de Puertas Abiertas (JPA) de la Facultad, no tienen por tanto asignado un presupuesto específico para la realización. Al realizarla online, solo fue necesario enviar el material por correo electrónico.

## **09 - Temporalización**

Los talleres se impartieron durante el mes de mayo de 2020.

Para el desarrollo de la actividad, se escribía un correo con el día y la hora en la que se realizaría la actividad a todas las personas inscritas. Cuando las personas inscritas se conocían, se les agrupaba en una misma sesión. Aquellas personas que no se conocían e indicaron que querían hacerlo de manera individual, se les programó una sesión individual. En este primer correo se les mandaba los mapas y las hojas de ruta, y se les pedía que imprimiesen ambas hojas de ruta, para tenerlas disponibles el día del desarrollo de la actividad. El día antes de la sesión se les mandaba a cada participante una invitación a través de Google calendar, donde se incluía el enlace de *Meets* para el desarrollo de la sesión, el vídeo de la actividad, el nombre de la orientadora, las pautas para la realización del taller y un formulario de evaluación. Cada sesión tuvo una duración de, aproximadamente, 1 hora y media, dividida en varias partes, reflejadas en la tabla 1:

Tabla 1. Temporalización de las sesiones.

Actividad	Temporalización	Contenido
Presentación, qué es tomar decisiones e importancia del autoconocimiento.	5 min.	¿Quiénes somos? ¿Por qué participamos en el taller?
	10 min.	Introducción: qué es tomar decisiones, importancia del autoconocimiento.
Explicación y desarrollo del taller.	2 min.	Presentación del taller: qué vamos a hacer.
	3 min.	Vídeo actividad.
	40 min.	Recorrido por el mapa, preguntas.
Reflexión sobre las respuestas y la hoja de ruta.	10 min.	Reflexión y completar hoja de ruta.
	5 min.	Conclusión conjunta.
Recogida de opiniones sobre el taller.	5 min.	Impresiones del taller; recordatorio de la evaluación.
Dudas y preguntas.	5 min.	Preguntas sobre estudios, universidad, etc.

Fuente: Elaboración propia.

## 10 - Evaluación de los resultados e impacto

Se diseñó un formulario de evaluación, con el objetivo de conocer la opinión de las participantes sobre el taller y el modo de realización de la actividad. Esta evaluación estaba compuesta por 6 preguntas principales: 3 preguntas

con una respuesta de escala *Likert*, puntuable de 1 ("nada") a 5 ("totalmente"); 1 pregunta con respuesta cerrada; y 2 de libre respuesta. El porcentaje de respuesta a la evaluación fue alto.

Las preguntas y las respuestas obtenidas en cada una de ellas se detallan a continuación:

*Pregunta 1: La organización online (plataforma empleada, diseño del taller, duración, etc.) ha sido adecuada.* Respuestas detalladas en Imagen 1.

*Pregunta 2: La dinámica del taller ha resultado atractiva y motivadora.* Respuestas detalladas en imagen 2.

*Pregunta 3: El trabajo de la orientadora me ha ayudado a reflexionar sobre mí misma y mis decisiones.* Respuestas detalladas en imagen 3.

*Pregunta 4: ¿Qué aprendizaje te llevas del taller de toma de decisiones "Crea tu propia aventura"?*

Las contestaciones para esta pregunta, de respuesta abierta, fueron muy variadas. Una gran parte de los participantes destacó que la actividad le había ayudado a pensar sobre sus habilidades, fortalezas, intereses y a organizar estas ideas, por haber tenido la oportunidad de escribirlas sobre papel y hablar sobre ellas. También destacaban la importancia de conocerse a una misma para poder tomar decisiones, y el hecho de que, aunque se tome una decisión equivocada, esto también aporta información al autoconocimiento, y que nunca es tarde para redirigir el propio camino.

*Pregunta 5: ¿Si pudieras participar otro año, repetirías?* Respuestas detalladas en imagen 4.

*Pregunta 6: ¿Qué consejo nos darías para mejorar esta jornada en futuras ediciones?*

Las contestaciones para esta pregunta, de respuesta abierta, fueron bastante homogéneas. Todas las participantes valoraban la actividad de manera positiva, indicando que la encontraban bastante completa, y que no cambiarían nada en concreto. Algunas indicaron su deseo de profundizar en las diferentes opciones de carrera, sobre todo en lo relacionado con la educación.

Teniendo en cuenta las opiniones recogidas tanto en el cuestionario como en cada una de las sesiones, pudimos concluir que la actividad "Crea tu propia aventura" suponía una herramienta apropiada para el trabajo de la toma de decisiones basada en el autoconocimiento. El diseño de la actividad y del taller permitió que las y los participantes reflexionasen acerca de sus intereses, habilidades y motivaciones, y que tomasen decisiones basadas en ellas. Asimismo, el formato de la actividad en versión juego es una opción dinámica y diferente, que facilitó la participación de las y los estudiantes. Los resultados del cuestionario de valoración corroboran estas afirmaciones, ya

que la totalidad de las personas que participaron en alguna sesión, volverían a hacerlo si pudieran.

## **11 - Conclusiones**

Teniendo en cuenta las opiniones recogidas tanto en el cuestionario como en cada una de las sesiones, pudimos concluir que la actividad "Crea tu propia aventura" suponía una herramienta apropiada para el trabajo de la toma de decisiones basada en el autoconocimiento. El diseño de la actividad y del taller permitió que las y los participantes reflexionasen acerca de sus intereses, habilidades y motivaciones, y que tomasen decisiones con base en ellas. Asimismo, el formato de la actividad en versión juego es una opción dinámica y diferente, que facilitó la participación de las y los estudiantes. Los resultados del cuestionario de valoración corroboran estas afirmaciones, ya que la totalidad de las personas que participaron en alguna sesión, volverían a hacerlo si pudieran.

La situación que hemos vivido, y continuamos viviendo, nos ha hecho actuar y adaptarnos a las circunstancias, pero también ha supuesto una oportunidad para ampliar nuestros servicios, de tal forma que hemos acordado el mantenimiento de las sesiones de orientación online entre nuestros servicios. De este modo, podremos atender a todas las personas que estén interesadas en recibir orientación y que no puedan acudir de manera presencial.

Podemos resumir las conclusiones de la siguiente manera:

1. La actividad "Crea tu propia aventura" es una herramienta apropiada para el trabajo de la toma de decisiones basada en el autoconocimiento.
2. La actividad "Crea tu propia aventura" favorece la reflexión sobre las habilidades, intereses, limitaciones y motivaciones de las y los participantes.
3. El formato de la actividad en versión juego facilita la participación activa de las y los estudiantes.
4. La orientación online es una forma válida de trabajar con el estudiantado en situaciones en las que no es posible la presencialidad.

## **12 - Bibliografía**

Martínez-Vicente, J.M., & Santamaría, P. (2013). *EXPLORA. Cuestionario para la Orientación vocacional y Profesional*. Madrid: TEA Ediciones. Recuperado de [http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/EXPLORA\\_Caso\\_ilustrativo\\_Informe\\_profesional.pdf](http://www.web.teaediciones.com/Ejemplos/EXPLORA_Caso_ilustrativo_Informe_profesional.pdf)

Yagüe, J.G. (1977). *Temario vocacional (TV-1976)*. Valencia: Miñón.

## **Anexo 1.**

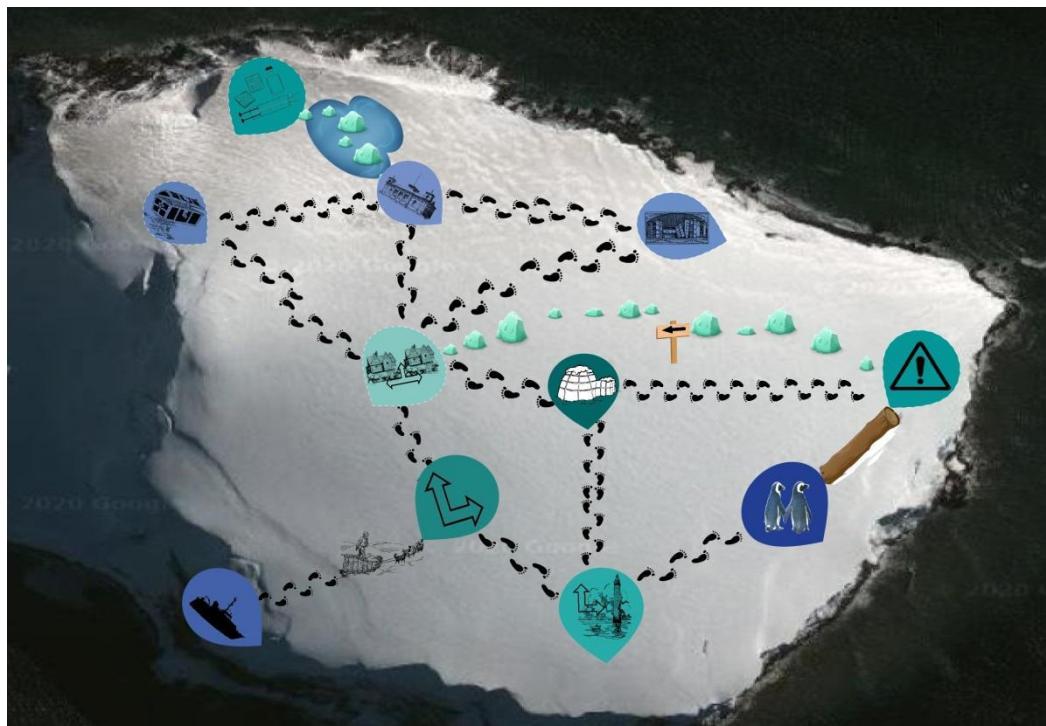
### **Vídeo presentación de la actividad “Crea tu propia aventura”.**

- Vídeo introductorio [\*\*Crea tu propia aventura\*\*](#).

## Anexo 2.

## **Mapas de la actividad “Crea tu propia aventura”.**

## La tierra de las nieves



## La Jungla desconocida



## Anexo 3.

### Tarjetas de preguntas de la actividad “Crea tu propia aventura”.



Ante la posibilidad de preparar el local, podrías crear un espacio dedicado a:

- >>>> La búsqueda de beneficios económicos y ser competitivo en el mercado de la zona.
- >>>> Conseguir prestigio y ser conocido por mis servicios o productos.
- >>>> Una actividad que me permita ayudar a los habitantes de la zona como un hostal, un comedor...

Recopilas información de los antiguos archivos de la biblioteca, y ahora ya conoces todos los lugares de la región.

- >>>> Si hay algún lugar que aún no has visitado, acude a él.
- >>>> Si ya has explorado la región, tu aventura termina aquí.

Para explorar la región, ¿qué habilidad o habilidades posees que podrían ser de ayuda?

- >>>> Tengo buena visión espacial y capacidades para estructurar un mapa en mi imaginación.
- >>>> Me expreso con fluidez y extroversión, puedo socializar con facilidad y dialogar con los pobladores.
- >>>> Soy constante en la tarea y responsable de aquello que me propongo, me centro en el objetivo que establezca en la exploración.
- >>>> Tengo capacidad de análisis y organización, puedo entender cada parte de esta región y sus características.

Los lémures son una especie muy desconocida que te fascina, y que podrías dedicarte a estudiar.

- >>>> Prefieres estudiar su dieta y características biológicas.
- >>>> Prefieres estudiar su población, cómo se comportan y los motivos de sus hábitos.
- >>>> Prefieres estudiarlos desde el punto de vista estético y realizar obras sobre ellos.

Sigilosamente, con cuidado de no asustar al grupo de lémures, te acercas para verlos mejor. Divisas un lémur cuya pata se encuentra atrapada en un fragmento de red de caza.

- ¿Qué habilidad o habilidades posees para ayudarlo?
- >>>> Soy hábil con herramientas y trabajos manuales, intento atraparlo y deshacer los nudos de la red.
  - >>>> Soy metódico, organizado y eficiente, diseño un plan para ayudarlo y llevarlo hasta los pobladores.
  - >>>> Soy capaz de proponer ideas creativas como por ejemplo \_\_\_\_\_

Al entrar en la escuela te das cuenta de la cantidad de tareas que han de atenderse, y te das cuenta de que tú podrías:

- >>>> Ser de ayuda en la enseñanza de materias escolares, lecto-escritura y psicomotricidad.
- >>>> Colaborar en el mantenimiento de la escuela, realizando trabajos de electricidad, fontanería, pintura...
- >>>> Proponer el diseño, remodelación y decoración de los diferentes espacios del centro.
- >>>> Me gustaría colaborar en la escuela de alguna otra forma como por ejemplo \_\_\_\_\_

Inmediatamente después de desembarcar, el capitán de un buque cercano se acerca a vuestro amarre, ya que quiere proponer a los oficiales ser parte de la tripulación de su barco en próximos viajes. Dentro de unos días volverá al muelle a conocer tu decisión.

**En caso de aceptar su propuesta, ¿qué puesto crees que podrías ejercer o aprender?**

>>>>Sobrecargo: es el oficial responsable de la carga del barco. Se encarga de atender a la tripulación y de confeccionar la documentación y el inventario.

>>>>Primer oficial: se encarga de pilotar el barco, para lo que ha de formarse en matemáticas y manejo de instrumentos de navegación.

>>>>Oficial de máquinas: responsable de la supervisión y el mantenimiento de los sistemas de propulsión, navegación y atraque del buque.

>>>>Intérprete musical: tocando el pífan, regula el ritmo de las tareas y unifica los esfuerzos haciendo desaparecer los efectos del cansancio.

El profesorado te advierte de la importancia de que acudas a vacunarte al centro médico cercano a la escuela, ya que se han detectado casos de un nuevo virus en estudiantes de la escuela.

**Tras vacunarte, el personal sanitario te explica la difícil situación a la que se enfrentan, y la necesidad de mejorar el proceso de vacunación. ¿Cómo podrías participar?**

>>>>Negociando la compra de vacunas con distintos laboratorios y estableciendo contacto con médicos y empresas.

>>>>Llevando un listado de las vacunaciones realizadas, organización y reparto de las vacunas y otros materiales de desinfección entre los centros médicos de la zona.

>>>>Aprendiendo el trabajo de laboratorio de desarrollo de fármacos y vacunas, para ayudar en su investigación.

**Tras considerar esta opción, exploras la zona.**

**¿Por dónde empiezas?**

>>>>>Caminas por la costa.

>>>>>Exploras el poblado.

**Caminando por la costa descubres un grupo de lémures y un asentamiento indígena.**

>>>>>>Te acercas al asentamiento indígena.

>>>>>>Te diriges a ver los lémures.

**En el asentamiento hablas con los habitantes y descubres que son tratados de forma injusta por los colonizadores y se encuentran en situación de pobreza.**

>>>>>Te gustaría elaborar leyes o pensar teorías para mejorar su situación.

>>>>>Prefieres realizar trabajos como albañilería o pesca para ayudar a la comunidad.

>>>>>Prefieres ayudar en la conservación de su cultura mediante el aprendizaje de sus manifestaciones culturales y artísticas.

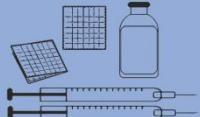
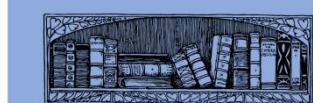
**Explorando el poblado descubres una escuela, una biblioteca y un pequeño local comercial abandonado en la plaza del mercado.**

**Decides sentarte a la sombra de una palmera y valorar la situación.**

>>>>Prefieres pensar en montar tu negocio.

>>>>Decides ir a colaborar a la escuela.

>>>>Decides ir a estudiar esta nueva tierra a la biblioteca.



<p>Ante la posibilidad de preparar el local, podrías crear un espacio dedicado a:</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;La búsqueda de beneficios económicos y ser competitivo en el mercado de la zona.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Conseguir prestigio y ser conocido por mis servicios o productos.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Una actividad que me permita ayudar a los habitantes de la zona como un hostal, un comedor...</p>	<p>Los pingüinos son una especie muy desconocida que te fascina, y que podrías dedicarte a estudiar.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Prefieres estudiar su dieta y características biológicas.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Prefieres estudiar su población, cómo se comportan y los motivos de sus hábitos.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Prefieres estudiarlos desde el punto de vista estético y realizar obras sobre ellos.</p>
<p><b>Recopilas información de los antiguos archivos de la biblioteca, y ahora ya conoces todos los lugares de la región.</b></p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Si hay algún lugar que aún no has visitado, acude a él.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Si ya has explorado la región, tu aventura termina aquí.</p>	<p>Sigilosamente, con cuidado de no asustar al grupo de pingüinos, te acercas para verlos mejor. Divisas un pingüino cuya pata se encuentra atrapada en un fragmento de red de pesca.</p> <p><b>¿Qué habilidad o habilidades posees para ayudarlo?</b></p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Soy hábil con herramientas y trabajos manuales, intento atraparlo y deshacer los nudos de la red.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Soy metódico, organizado y eficiente, diseño un plan para ayudarlo y llevarlo hasta los pobladores.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Soy capaz de proponer ideas creativas como por ejemplo.....</p>
<p><b>Para explorar la región, ¿qué habilidad o habilidades posees que podrían ser de ayuda?</b></p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Tengo buena visión espacial y capacidad para estructurar un mapa en mi imaginación.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Me expreso con fluidez y extroversión, puedo socializar con facilidad y dialogar con los pobladores.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Soy constante en la tarea y responsable de aquello que me propongo, me centro en el objetivo que establezca en la exploración.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Tengo capacidad de análisis y organización, puedo entender cada parte de esta región y sus características.</p>	<p><b>Al entrar en la escuela te das cuenta de la cantidad de tareas que han de atenderse, y te das cuenta de que tú podrías:</b></p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Ser de ayuda en la enseñanza de materias escolares, lecto-escritura y psicomotricidad.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Colaborar en el mantenimiento de la escuela, realizando trabajos de electricidad, fontanería, pintura...</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Proponer el diseño, remodelación y decoración de los diferentes espacios del centro.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Me gustaría colaborar en la escuela de alguna otra forma como por ejemplo.....</p>
<p>Inmediatamente después de desembarcar, el capitán de un buque cercano se acerca a vuestro amarre, ya que quiere proponer a los oficiales ser parte de la tripulación de su barco en próximos viajes. Dentro de unos días volverá al muelle a conocer tu decisión.</p> <p><b>En caso de aceptar su propuesta, ¿qué puesto crees que podrías ejercer o aprender?</b></p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Sobrecargo: es el oficial responsable de la carga del barco. Se encarga de atender a la tripulación y de confeccionar la documentación y el inventario.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Primer oficial: se encarga de pilotar el barco, para lo que ha de formarse en matemáticas y manejo de instrumentos de navegación.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Oficial de máquinas: responsable de la supervisión y el mantenimiento de los sistemas de propulsión, navegación y atraque del buque.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Intérprete musical: tocando el pífano, regula el ritmo de las tareas y unifica los esfuerzos haciendo desaparecer los efectos del cansancio.</p>	<p>El profesorado te advierte de la importancia de que acudas a vacunarte al centro médico cercano a la escuela, ya que se han detectado casos de un nuevo virus en estudiantes de la escuela.</p> <p><b>Tiras vacunarte, el personal sanitario te explica la difícil situación a la que se enfrentan, y la necesidad de mejorar el proceso de vacunación. ¿Cómo podrías participar?</b></p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Negociando la compra de vacunas con distintos laboratorios y estableciendo contacto con médicos y empresas.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Llevando un listado de las vacunaciones realizadas, organización y reparto de las vacunas y otros materiales de desinfección entre los centros médicos de la zona.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Aprendiendo el trabajo de laboratorio de desarrollo de fármacos y vacunas, para ayudar en su investigación.</p>
<p><b>Tras considerar esta opción, exploras la zona.</b></p> <p><b>¿Por dónde empiezas?</b></p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;Caminas por la costa.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;Exploras el poblado.</p>	<p><b>Caminando por la costa descubres un grupo de pingüinos y un asentamiento esquimal.</b></p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;Té acercas al asentamiento esquimal.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;Té diriges a ver los pingüinos.</p>
<p><b>En el asentamiento hablas con los habitantes y descubres que son tratados de forma injusta por los colonizadores y se encuentran en situación de pobreza.</b></p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;Té gustaría elaborar leyes o pensar teorías para mejorar su situación.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;Prefieres realizar trabajos como albañilería o pesca para ayudar a la comunidad.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;Prefieres ayudar en la conservación de su cultura mediante el aprendizaje de sus manifestaciones culturales y artísticas.</p>	<p>Explorando el poblado descubres una escuela, una biblioteca y un pequeño local comercial abandonado en la plaza del mercado.</p> <p><b>Enciendes una hoguera y decides sentarte y valorar la situación.</b></p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Prefieres pensar en montar tu negocio.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Decides ir a colaborar a la escuela.</p> <p>&gt;&gt;&gt;&gt;Decides ir a estudiar esta nueva tierra a la biblioteca.</p>

## Anexo 4.

## **Hojas de ruta de la actividad “Crea tu propia aventura”.**



## **Anexo 5.**

### **Presentaciones de las preguntas para el desarrollo del taller.**

- Presentación de las preguntas del mapa "[La tierra de las nieves](#)".
- Presentación de las preguntas del mapa "[La Jungla desconocida](#)".

## Anexo 6.

### Cuadro explicación de la base teoría de las preguntas del juego.

Información sobre:	Pregunta	Respuesta	Significado	Posibles preguntas:		
MOTIVACIÓN	Poblado	Local	Mundo laboral	¿Por qué has elegido esa opción?	¿Querías emprender?	
		Escuela	Ayuda		¿Querías ser voluntario/a?	
		Biblioteca	Estudio		¿Querías dedicarte al estudio?	
HABILIDADES	Local	Ganancias	Negocios	¿Crees que te llenaría dedicarte a _____?	¿Es conseguir _____ una prioridad para ti?	
		Reconocimiento	Prestigio			
	Exploración	Ayuda	Asistencial	¿Se te da bien ej: _____?	¿Te gustaría aplicar la habilidad _____ en tu profesión?	
		Visoespacial				
PLANOS ACCIÓN	Escape Red	Intelig. Interpersonal		¿Cómo resuelves los problemas?	¿Aplicas la habilidad _____ para realizar tareas?	
		Constancia				
		Organización				
CAMPOS ESTUDIO	Habitantes	Destreza Manual		¿Por qué has elegido esa opción?	¿Sueles pensar en la parte _____ de lo que haces?	
		Organización				
		Creatividad				
CAMPOS PROFESIONALES	Animales	Leyes	Teórico	¿Te interesa la materia de _____?	¿Te gusta estudiar la parte _____ de las cosas?	¿Te llaman la atención estudios relacionados con química, biología, veterinaria, matemáticas o medicina?
		Trabajo manual	Práctico			¿Te llaman la atención estudios relacionados con psicología, sociología o historia?
		Arte	Estético			¿Te llaman la atención estudios relacionados con fotografía, diseño o bellas artes?
INTERESES CARACTERÍSTICAS	Tripulación	Anatomía nutrición	Biológico-Matemático	¿Por qué has elegido esa opción?	¿Te interesa el campo de _____?	¿Te gustaría trabajar en un puesto relacionado con _____?
		Comportamiento	Humanístico			
		Obras	Artístico			
INTERESES CARACTERÍSTICAS	Vacunas	Sobrecargo	Oficina-Administrativo	¿Por qué has elegido esa opción?	¿Te interesa el campo de _____?	¿Te gustaría trabajar en un puesto relacionado con _____?
		Primer Oficial	Científico-Investigador			
		Oficial de máquinas	Técnico-Manual			
PERFILES EN EDUCACIÓN	Costa/poblado	Intérprete musical	Artístico-Creativo	¿Por qué has elegido esa opción?	¿Prefieres trabajar rodeado de gente?	¿Trabajas bien en equipo? ¿Te gusta trabajar en equipo?
		Compra-venta	Negocios-Emprendedor			
		Reparto	Oficina-Administrativo			
INTERESES CARACTERÍSTICAS	Animales/Habitantes	Laboratorio	Científico-Investigador	¿Por qué has elegido esa opción?	¿Te has planteado esta profesión?	¿Te gustaría estudiar algo relacionado con esta labor?
		Cuidados	Social-Asistencial			
		Costa	Individual?			
INTERESES CARACTERÍSTICAS	Animales/Habitantes	Poblado	Grupo?	Esta opción está muy relacionada con la labor de maestra/pedagoga /educadora social	¿Te gustaría estudiar algo relacionado con esta labor?	
		Animales	Trabajo con animales/individual?			
		Habitantes	Trabajo con personas?			