FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES

La utilización del cine como recurso audiovisual en talleres de orientación vocacional

Estudiante: Hurtado Campillay, Fernando
Legajo: 25613
Director/es: Lic. Gastaldo, Zulma Gabriela

Trabajo Final de Integración para acceder al título de Lic. en Psicopedagogía

2024

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN
PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

RIUFLO - *Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del RIUFLO. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial - compartir igual 4-0 internacional y siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

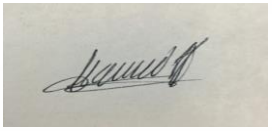
Autorizo la publicación de la obra:

Desde la fecha [X]

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación [ ]

Otro plazo mayor detallar/justificar:

Lugar y fecha: Capital Federal, Buenos Aires. 16 de Agosto de 2024

Firma y aclaración del autor: 

Fernando Hurtado

Índice

Título 5

Resumen 5

Palabras clave 5

Introducción 6

Análisis del contexto 6

Temática a investigar 7

Estado del arte 10

Marco Teórico 17

Definiendo y pensando la Orientación Vocacional 17

La importancia de la implementación de talleres de Orientación Vocacional 19

Generación Z, la adolescencia de hoy 23

Generación Z y el consumo audiovisual 26

La adolescencia retratada en el cine 28

El alcance del cine y sus historias 31

Influencia del cine en diversas áreas 34

El recurso audiovisual en el ámbito educativo 37

Aportes de la Investigación Acción 40

Planificación de la investigación 43

Descripción y focalización del problema a investigar 43

Planificación de la estrategias 44

Explicación de las hipótesis de acción 45

Desarrollo del proceso 47

Organización del trabajo 47

Puesta en marcha de la acción 49

Recogida de la información 51

Reflexión y evaluación 53

Recopilación y representación de la información 53

Integración e interpretación de los datos 54

Conclusiones y recomendaciones 56

Efectos de las acciones 56

Efectos formativos en las personas 57

Nuevas problematizaciones y nuevos planes de acción 59

Referencias bibliográficas 63

Anexos 70

Ficha técnica de las películas 70

Cuadernillo Vocacional 74

Consentimiento informado 78

Cuestionario 79

Título

La utilización del cine como recurso audiovisual en talleres de orientación vocacional.

Resumen

Los talleres de orientación vocacional son una práctica que guía a adolescentes, jóvenes y adultos en la búsqueda de su identidad vocacional-profesional. Dichos talleres brindan diversas actividades, charlas, intercambios, debates, e información, a fin de acompañar a la persona en su elección vocacional.

En este marco surge la presente investigación, la cual se propone introducir al cine como recurso audiovisual para el diseño de actividades; y evaluar los aportes que genera en los participantes y en la funcionalidad del taller. Se sostiene que la introducción del cine genera identificaciones, tanto con las historias como con los personajes, lo que abre el espacio para analizar, reflexionar y debatir acerca de temas relacionado a lo vocacional, al autoconocimiento, y la toma de decisiones.

Para los propósitos de esta investigación, se incluye en este trabajo la planificación de un taller de tres encuentros apuntado principalmente a adolescentes, en el cual se diseñan actividades a partir del visionado de escenas pertenecientes a tres películas con temática vinculada a la elección profesional. Como instrumentos de recolección de información se propone la utilización de notas de campo y de un cuestionario a fin de determinar los efectos de los cambios introducidos.

Palabras clave: orientación vocacional, taller, cine, películas, adolescentes, identificaciones.

Introducción

Análisis del contexto

Los talleres de orientación vocacional están presentes para acompañar a adolescentes y jóvenes en el proceso de una elección profesional. Algunos de ellos tienen definido que quieren estudiar y a qué dedicarse; pero hay otros que transitan un tiempo de incertidumbre, sin encontrar un rumbo vocacional que los convoque, y buscando ayuda para sentirse seguros y conformes al momento de tomar una decisión. Tanto para el primer grupo como para el segundo, los talleres de orientación vocacional son de gran utilidad, ya que plantean un espacio de reflexión, intercambios e información.

Como parte de este trabajo de investigación-acción, se pretende llevar a cabo un taller de orientación vocacional dirigido a adolescentes que estén cursando tercer, cuarto y quinto año de la secundaria, como así también a jóvenes que todavía no estén cursando una carrera universitaria. Durante el taller se llevarán a cabo actividades grupales e individuales que ahonden en el autoconocimiento, la comprensión del presente, y la planificación a futuro, de modo que los participantes tengan conocimientos y herramientas para tomar una decisión vocacional-profesional.

Lo innovador que tiene la planificación de este taller, es la introducción del cine como recurso audiovisual para el diseño de las actividades. Para eso se seleccionan tres películas, y de allí se extraen escenas pertinentes a la vocación, la elección vocacional-profesional, y el tiempo que viene luego de finalizar el secundario.

El taller se realizará en una Iglesia ubicada en el barrio Villa Santa Rita (capital federal). Allí se cuenta con un espacio amplio, el cual posee los elementos y conexiones necesarias para la proyección de las escenas a trabajar durante el taller. La Iglesia tiene su propia actividad destinada al

grupo de adolescentes que allí asisten; por lo que dicho grupo será convocado a participar en el taller. Actualmente, al grupo de adolescentes de la Iglesia asisten entre 8 y 10 chicos y chicas, de los cuales la mayoría están cursando los últimos años de la secundaria. Debido a los pocos participantes, la invitación será extendida al grupo de adolescentes de otras iglesias, amigos, y compañeros; teniendo en cuenta de que la cantidad de participantes no sobrepase el espacio que se nos brinda en ese lugar.

La posibilidad de usar el espacio mencionado surge, por un lado, por ser parte de la comunidad y contar con el apoyo para realizar una actividad de este tipo. Por otro lado, surge debido a la necesidad que ven los adultos responsables de la Iglesia de que se hable sobre la orientación vocacional con los adolescentes y jóvenes que allí asisten. Previa conversación con los coordinadores del grupo de adolescentes, se estableció implementar el taller a lo largo de tres encuentros, en el dia y horario correspondiente a su actividad.

Temática a investigar

El presente trabajo se centra en los talleres de orientación vocacional dirigidos al público adolescente; y dentro de esta área propone analizar, mediante una investigación-acción de diseño práctico (Creswell, 2012), la relevancia de utilizar al cine como recurso audiovisual en dichos espacios.

Como parte de la investigación, se introduce el concepto de orientación vocacional, su práctica y aportes; se profundiza sobre las características de la generación adolescente de hoy en día y su vínculo con los distintos medios audiovisuales; y se presenta al cine como un instrumento aplicable a la orientación vocacional, capaz de producir identificaciones, y promover intercambios, reflexiones, elecciones a través de sus historias y personajes.

El cine, en sus muchos diversos géneros, ofrece más que mero entretenimiento. Dentro de sus narrativas, basadas en hechos reales o completamente ficticias, se muestran valores, ideales, experiencias; ejemplos de vida, de cambios, de superación; características que pueden aportar al proceso de búsqueda de identidad personal-vocacional-ocupacional (Stahl, 2023).

En cuanto a los talleres sobre orientación vocacional, es correcto afirmar que son de gran utilidad para aquellos alumnos y alumnas que están finalizando sus estudios secundarios. Estos espacios brindan la oportunidad para despejar dudas, generar intercambios, recibir información; a fin de poder tener herramientas y conocimientos para realizar una elección vocacional-ocupacional (Aisenson, 2011).

Dentro de la orientación vocacional, el rol psicopedagógico se aboca a promover dos aspectos: por un lado el conocimiento de uno mismo en el intento de responder a la pregunta *¿quién soy yo?;* y por otro lado el conocimiento de la realidad social, laboral, educativa, económica, lo cual trabaja la pregunta sobre cómo es el mundo que habitamos, para pensar qué lugar tiene y quiere cada uno en el complejo entramado social (Müller, 2010).

Para una correcta y efectiva continuidad de la práctica de estos talleres, es importante prestar atención a las nuevas adolescencias; a su visión de la formación académica y el trabajo; a las formas de comunicarse; de vincularse con la tecnología; y conocer lo que consumen culturalmente. Todo esto ayuda a desarrollar nuevas dinámicas y a expandir el abanico de recursos a utilizar en pos de brindar un taller útil y funcional a las necesidades y búsquedas de hoy en día.

Teniendo en cuenta la estrecha relación de la actual generación adolescente con los medios audiovisuales, y como parte de expandir el abanico de recursos, se plantea la posibilidad de utilizar el cine con el propósito de que, mediante sus historias y personajes, los participantes puedan

identificarse y/o encontrar relaciones con la realidad que les toca atravesar en esta etapa; y así, poder abrir el diálogo, ejemplificar conceptos, y generar debates e intercambios.

En base a lo expuesto hasta el momento, se plantea esta investigación con el propósito de analizar el aporte del cine como recurso audiovisual en los talleres de orientación vocacional destinados a adolescentes que estén finalizando sus estudios secundarios. Con la elección de una investigación-acción de diseño práctico se pretende indagar la relación de la generación adolescente actual con el consumo audiovisual, explorar la incidencia del recurso audiovisual en los talleres de orientación vocacional, y conocer la valoración del público adolescente; a fin de producir cambios que mejoren la práctica de los talleres de orientación vocacional.

Estado del Arte

El cine como recurso audiovisual aplicado a talleres de orientación vocacional no es una práctica con larga trayectoria. Sin embargo, hay investigaciones que guardan relación con el tema planteado en este trabajo, en las que se explora la utilidad y potencial del cine para transmitir ejemplos, conceptos, ideas, y generar reflexiones e intercambios dentro del ambiente educativo.

En un estudio realizado en Moscú, Rusia; Kubrak (2020) analiza el impacto del cine y los cambios de actitud que puede provocar el visionado de películas. El propósito del estudio fue identificar los cambios de actitudes que tiene el público joven sobre la gente mayor antes y después de ver una película. La película elegida fue "The Best Exotic Marigold Hotel" (2011), en el cual la mayoría de los personajes son adultos mayores.

Participaron 70 personas divididas en dos grupos. Un grupo se formó con 40 personas de una edad promedio de 19 años; mientras que el otro grupo estaba conformado por 30 individuos con una edad promedio de 24 años. El estudio, de carácter cualitativo, utilizó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon antes e inmediatamente después de ver el film. Y luego, nuevamente a las dos semanas del encuentro. Como resultado, luego de ver el film, se identificaron cambios positivos en las actitudes y en la mirada de los participantes sobre las características cognitivas y emocionales de las personas mayores.

El cine también fue estudiado por Hernández-Díaz et al. (2020) como estrategia educativa en el proceso de formación de enfermeras y enfermeros. El objetivo del estudio fue develar la opinión de estudiantes de quinto año de la carrera de Enfermería respecto al recurso cinematográfico. Para ello se llevó adelante una investigación cualitativa con una población conformada por 21 estudiantes que cursaron la asignatura "Enfermería en Salud Mental y Psiquiatría". Dicha asignatura tuvo una duración de 16 semanas, con una carga horaria de 4 horas cada clase; la cual se dividía en contenidos teóricos y en el visionado de *films* para su posterior análisis grupal. Entre los *films*

elegidos están “Precious”, “La isla de los olvidados”, “La vida de los otros”, “El bosque del luto”, y “Ojos bien abiertos”. La recolección de datos se realizó mediante entrevistas en profundidad, y el análisis, a través de reducción de datos. Y como resultado, se evidenció que el recurso cinematográfico como estrategia educativa fortaleció el pensamiento abstracto y crítico, entregó herramientas pedagógicas a disposición de la formación, y permitió actividades donde se pusieron en práctica el rol disciplinar y la toma de decisiones.

Continuando en el mismo año, una revisión bibliográfica llevada a cabo por Zainudin et al. (2020) investigan la aplicación, ventajas y desafíos de la aplicación de la tecnología a los servicios de orientación profesional. Para la revisión, los autores seleccionaron un total de 30 artículos publicados entre 2013 y 2018. Para la búsqueda de artículos se utilizaron palabras claves como: “carrera”, “orientación”, “tecnología”, “social media”, “cyber”, “uso de computadora”, e “internet”. Luego se limitó la búsqueda a artículos de las áreas de Psicología, Ciencias Sociales, y Artes y Humanidades.

Se analizaron varios recursos tecnológicos, y uno de ellos fue el uso de los medios audiovisuales. Afirman que los métodos audiovisuales permiten a los procesos de orientación profesional poner atención en variables importantes como intereses, valores, ideas y habilidades. Y como conclusión de la investigación, sostienen que el uso de la tecnología en el campo de la orientación profesional está creciendo, y acumulando beneficios tanto en los que brindan el servicio, como los que reciben orientación.

Otra revisión bibliográfica realizada en España por Herrero y Barrio (2021), se centra en el cine como metodología didáctica. Los autores indican que el cine se viene utilizando como recurso didáctico, por lo que buscan ahondar en el cine como metodología pedagógica para lograr un aprendizaje significativo. Como base de datos para la selección de estudios se utilizó WoS, Scopus, Crossref y Google Scholar. Se utilizaron las palabras clave “cine” y “metodología” en idioma español,

inglés y francés. Por último, se consideraron estudios publicados desde el 2010 hasta el 2019. La muestra constó de un total de 161 referencias, todas correspondientes al campo de la educación. Para el análisis se elaboró un formulario adaptando el Cuestionario para el Análisis Sistemático de Literatura para procesar y sistematizar la información. La conclusión extraída refleja que la mayor parte del uso del cine en las aulas está relacionado con actividades puntuales o complementarias, y en muy pocas ocasiones se ha utilizado como metodología docente, lo que confirma que es una línea de investigación que se debe explorar.

Hay un estudio, hecho en Padua (Italia), que aborda el miedo al COVID-19, pero que en sus objetivos, busca demostrar la capacidad del cine de poder experimentar y hacer catarsis tras mirar películas con eventos trágicos. Testoni et al. (2021) realizaron una investigación de carácter cualitativo, en el que participaron 15 adultos con una edad promedio de 30 años. El criterio de selección utilizado fue que hayan visto durante la pandemia, al menos una película o serie con temática sobre virus, contagios, epidemias, y sus consecuencias. Se emplearon entrevistas semi estructuradas mediante plataformas virtuales (Zoom o Skype) para indagar las emociones y reacciones luego de ver cada película, y para explorar si hubo cambios en la percepción y actitud frente al COVID-19.

Se llegó a la conclusión de que el cine es una herramienta útil para ayudar a las personas a enfrentar situaciones inciertas, como lo fue en su momento el COVID-19. Los espectadores pudieron proyectar sus miedos e incertidumbres mediante películas y series, como así también experimentar una liberación catártica.

El cine y las series también motivan e inspiran decisiones. Este aspecto surge de la investigación realizada por Sharma et al. (2021) sobre la motivación de convertirse en doctor y la actitud de estudiantes de primer año frente a la carrera de medicina. El estudio es de corte transversal y participaron 278 estudiantes que cursaron el primer año de la carrera de medicina de la

Universidad “Swami Vivekanand Subharti” del norte de la India durante el 2018, 2019 y 2020. A los estudiantes se les brindó una charla inicial sobre el propósito del estudio, para luego completar un cuestionario con preguntas abiertas y con opción múltiple. Los datos fueron cargados y analizados en Excel. Los resultados mostraron que los alumnos eligieron convertirse en doctores por tener un doctor dentro de su círculo familiar, por el respeto que les brinda la sociedad, por amor a la profesión, entre otros motivos. También mostraron que hay películas y series, como “Dr. House”, “The Good Doctor”, “Sherlock Holmes”, y “Patch Adams”, que generan una buena imagen sobre los profesionales de la medicina, y así inspiran a los estudiantes a optar por esta carrera. Los investigadores comentan que el recurso del cine puede utilizarse dentro de la carrera para generar empatía y desarrollar un sentido de orgullo por la profesión.

Del cine y las series pasamos a las celebridades favoritas de los jóvenes, y cómo estas pueden influir en las aspiraciones profesionales y la ética laboral. En este aspecto se centra la investigación de Aley & Levine (2021), quienes proponen a la televisión como una fuente importante de información acerca de las carreras profesionales. Para la investigación se seleccionaron a estudiantes de la Universidad de Midwestern, Estados Unidos. Los participantes fueron 228 en total, con una edad promedio de 20 años. A cada participante se le pidió que informara el nombre de una celebridad, ficticia o no, que crea que haya sido influyente en su decisión de carrera profesional. Como técnica de recolección de datos se utilizó la subescala de identificación actitudinal, con ítems para completar según la escala de Likert. Los resultados mostraron que los participantes eligieron un total de 148 celebridades reales y 76 personajes ficticios como modelos a seguir. Determinaron que estas figuras tienen influencia en la elección de carrera de los jóvenes, sobre todo en aquellos que pertenecen a la “Generación Z”. Además, proponen que la influencia de las celebridades sea motivo de análisis en los procesos de orientación vocacional.

Otro tipo de investigación, realizada por Contreras (2022) se centró en la relevancia de la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación para la promoción de la orientación vocacional en la educación secundaria de la institución Juan Pablo I, ubicada en la ciudad de Cúcuta, Colombia. El estudio cualitativo se aplicó desde la perspectiva de investigación-acción participante. Para la muestra se seleccionó a docentes y estudiantes del grado once de la institución mencionada. Las técnicas de recolección de datos fueron la entrevista y la observación; y para su análisis se utilizó el Atlas Ti.

Tras participar de un proceso de orientación vocacional llevado a cabo durante la pandemia, se planearon una serie de acciones respaldadas en tecnologías, como el uso de películas y videos, test virtuales, conferencias digitales, entre otras. Como resultado, se evidenció que el uso de los recursos tecnológicos generó un escenario de interés para los estudiantes, favoreciendo su madurez vocacional y fortaleciendo la autoestima.

Galatsopoulou et al. (2022) llevaron a cabo un estudio para identificar la percepción de los estudiantes frente al uso de videos en clase, con el propósito de mejorar y rediseñar los escenarios de aprendizaje. La investigación, de método cuantitativo, se llevó a cabo con 104 estudiantes pertenecientes a las carreras de periodismo y comunicación de la Universidad de Thessaloniki en Grecia. Para el estudio se seleccionaron cuatro cursos que combinan tecnología digital y comunicación audiovisual como estrategias de enseñanza. Se evaluaron varios ítems como la creatividad, calidad, eficacia, duración, y utilidad de la metodología audiovisual aplicada a la enseñanza.

El instrumento utilizado fue un cuestionario elaborado en Google Forms con preguntas estructuradas y semi-estructuradas. Para la mayoría de las preguntas, se utilizó la escala de Likert para responder en términos de acuerdo o desacuerdo, y frecuencia. El estudio concluyó que los videos se pueden utilizar en múltiples escenarios de aprendizaje para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes; y brindar un ambiente de enseñanza alegre, colaborativo y ameno.

Otra investigación a destacar es el realizado por Santuario Cruz (2023), el cual aborda el uso de materiales didácticos para mejorar el proceso de orientación vocacional en estudiantes de 5º semestre de la preparatoria no.2 de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. El enfoque de la investigación es de corte mixto. Se emplearon técnicas cualitativas como entrevistas, y técnicas cuantitativas como cuestionarios que arrojen datos numéricos y estadísticos. La muestra constó de 47 estudiantes de la institución educativa mencionada. Se los dividió en dos grupos, uno de 24 y el otro de 23 alumnos. Los resultados indicaron que gran parte de los estudiantes tienen un estilo de aprendizaje kinestésico y visual, por lo que el autor concluye que es factible el uso de plataformas digitales donde se incluyan videos didácticos abocados a la orientación vocacional.

El uso de películas también es motivo de estudio para Irawati et al. (2020), quienes se enfocan en los servicios de orientación y asesoramiento; y se proponen determinar si el uso de películas ayuda a mejorar la habilidad para resolver problemas, tanto personales, como sociales, académicos o de elección de carrera. En el estudio experimental participaron 10 estudiantes de secundaria de la Ciudad de Malang, Indonesia. Se realizaron cuatro encuentros, en los cuales se proyectó una película y luego se la analizó en grupo. Se realizó un test previo al primer encuentro, y un test posterior a la reflexión del último encuentro. Para analizar los datos recolectados en ambos tests, se utilizó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon. Los resultados demostraron que las películas tienen efectividad a la hora de mejorar las habilidades en adolescentes a la hora de resolver problemas. Y como conclusión, se sugiere el uso de medios audiovisuales para mejorar los servicios de orientación y asesoramiento en adolescentes.

En otro estudio realizado en Indonesia, Utomo & Sholihah (2021) llevaron a cabo una investigación con el propósito de estudiar el uso del cine como técnica educativa para aumentar la confianza en sí mismo de estudiantes. La investigación se realizó con un grupo de 16 estudiantes de

la clase VIII SMPN 6 de la ciudad de Malang. El grupo realizó un test previo al visionado del material audiovisual, y un test posterior. Ambos test se analizaron utilizando la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon para hacer una comparación y llegar a los resultados propuestos. El material audiovisual se seleccionó priorizando las necesidades del grupo. Y para llevar a cabo el estudio se estipularon seis encuentros. Durante el primero realizaron el test inicial; en los cuatro siguientes se proyectó un film y luego reflexionaron al respecto; y en el sexto encuentro realizaron el test final. Los resultados demostraron un incremento en la confianza de los estudiantes, evidenciado por los datos extraídos en el test posterior al visionado del material cinematográfico. Con este estudio, los investigadores concluyen que el uso del cine como técnica educativa puede utilizarse para resolver el problema de estudiantes con baja confianza en sí mismos.

Un tercer estudio Indonesio, realizado por Anggarini & Rahman (2023); se enfoca en la efectividad de utilizar al cine como técnica educativa para aumentar las actitudes altruistas de los estudiantes. El estudio tuvo un enfoque cuantitativo, y participaron doce estudiantes de entre 13 y 14 años. Se dividió a los participantes en dos grupos de seis; un grupo experimental y un grupo controlado. Ambos grupos realizaron un test previo. Luego, el grupo experimental recibió cine educativo, mientras que el grupo controlado no. Para finalizar, ambos grupos realizaron una prueba luego de un momento de reflexión en grupo. Los test utilizados para recopilar los datos fueron diseñados específicamente por los investigadores para medir el nivel de actitudes altruistas de los estudiantes. El instrumento utilizado para los test fue el método Likert con cuatro categorías de respuestas. La parte del cine educativo consistió en el visionado de cinco videos animados, para luego reflexionar con un consejero. Como resultado, concluyeron que la utilización del cine como método para aumentar la actitud altruista es un método efectivo. Demostrando también que lo trabajado en el grupo experimental mostró niveles significativamente más altos de actitudes altruistas que el grupo controlado.

Marco Teórico

Definiendo y pensando la Orientación Vocacional

La elección de una carrera universitaria o terciaria es un momento importante para la vida de adolescentes y jóvenes; sin embargo, no están exentos de dificultades como crisis de identidad, conflictos internos, y desorientación que generan obstáculos al momento de construir proyectos para la inserción social-ocupacional. En estas ocasiones la orientación vocacional acompaña al proceso de decisión vocacional, para escuchar comprensivamente la problemática, abordar los conflictos y promover el aprendizaje de la elección (Müller, 2010).

Müller define a la orientación vocacional como un quehacer propio de la psicología y la psicopedagogía encargada de elaborar, junto a adolescentes y jóvenes, un proyecto de estudio y ocupación en medio de conflictos internos y externos, y atendiendo al contexto social, cultural y económico. Para construir estos proyectos, la consulta con profesionales en la materia, ofrece el adquirir herramientas necesarias para reconocer las intenciones personales de cada consultante y para ampliar la información que les permita extender su perspectiva y su horizonte de posibilidades (Aisenson, 2011). En medio de esta práctica, se abordan cuestiones que movilizan tanto procesos subjetivos como dinámicas sociales. Ambos procesos terminan teniendo gran incidencia en la construcción de la identidad y del proyecto personal.

Aquellos que solicitan orientación son personas que generalmente están terminando o ya finalizaron sus estudios secundarios; jóvenes que han abandonado una carrera y están en la búsqueda de una nueva; y adultos que están en la búsqueda de un nuevo rumbo profesional. Por lo que la orientación vocacional no se limita a la tarea con adolescentes y jóvenes, aunque es de ellos de quienes recibe la mayor demanda.

En base a su experiencia profesional con consultas individuales y encuentros grupales realizados en colegios privados y públicos de Capital Federal y el Gran Buenos Aires, Müller (2010) indica que la mayoría de las personas que realizan orientación vocacional, lo hace en el curso de sus estudios secundarios, principalmente en 4to o 5to año. Para los casos de los alumnos de 4to año del secundario, generalmente son los padres o responsables a cargo los interesados en que el adolescente tenga la ayuda de un profesional en orientación vocacional. Otra porción de los solicitantes la componen aquellos que finalizaron sus estudios secundarios, y que afrontan la situación de haber abandonado sus estudios universitarios o terciarios luego del primer año. Por último, hay jóvenes que solicitan orientación por disconformidad con su ocupación actual. En estos casos se plantea un proceso de reorientación vocacional y ocupacional, en cuyos encuentros se destaca el aspecto terapéutico y se indaga sobre la primera opción vocacional tomada y los conflictos actuales.

Para confrontar estas situaciones de indecisión vocacional, de disconformidad con la elección ocupacional y abandono de carrera, Rascovan (2015) remarca la importancia de implementar programas escolares sistemáticos y formalizados de orientación vocacional. Rascovan indica que la orientación vocacional como práctica escolar se caracteriza por el correcto funcionamiento de tres aspectos fundamentales. En primer lugar destaca la importancia de que la orientación vocacional sea una función escolar llevada a cabo de forma colectiva entre docentes, estudiantes, padres y distintos profesionales. En segundo lugar, la orientación vocacional debe ser curricular, a fin de promover en los estudiantes aprendizajes significativos que permitan formar sujetos competentes para el mercado laboral, con pensamiento crítico y capacidad de análisis social. Y en tercer lugar, el autor menciona el aspecto participativo de la orientación vocacional, concluyendo que es necesario de la participación de los propios estudiantes para elaborar, junto a los adultos responsables, espacios de reflexión, intercambio y de creación. Si bien es cierto que en los espacios grupales no se suele profundizar el trato particular con cada adolescente, es un

momento dedicado a brindar información, despejar algunas dudas, y poder generar charlas interesantes en las que los estudiantes alcen su voz y manifiesten su punto de vista sobre el estudio y el trabajo.

Sin embargo, ante el surgimiento de nuevas generaciones, Messing (2007) afirma que nada los convence ni los seduce suficientemente. Aunque se utilicen diversas técnicas gráficas, lúdicas y psicodramáticas, o se apliquen tests de intereses y aptitudes, los adolescentes y jóvenes no logran descubrir en sí mismos ninguna área de estudio o trabajo que les resulte verdaderamente atractiva para tomar una decisión. Es así que resulta necesario estar atento a las nuevas generaciones; a su forma de comunicarse, de aprender, de interactuar con la tecnología, de interpretar la realidad que les toca vivir, de pensarse a futuro siendo parte de la estructura social y laboral, abre oportunidades de diseñar nuevas estrategias de abordaje y de generar espacios de reflexión para tratar la orientación vocacional con las nuevas adolescencias.

La importancia de la implementación de talleres de Orientación Vocacional

Durante los últimos años de la secundaria, los alumnos comienzan a preguntarse qué carrera van a seguir estudiando una vez que finalicen esta etapa. Y una vez finalizado los estudios secundarios, se comienza a dar los primeros pasos en la vida adulta. Hay un punto de inflexión en el cual están presentes cambios radicales, decisiones importantes, e influencias del contexto social. Puede que algunos tengan definido su rumbo académico y formativo, pero también hay adolescentes que ven un panorama incierto en este asunto y se sienten presionados a pensar y construir proyectos de vida que respondan a las exigencias sociales de la actualidad (Rascovan, 2015).

Como se mencionó anteriormente, tener en cuenta los conflictos actuales del contexto social y familiar, como así también las características y hábitos de las nuevas adolescencias aportan

nuevos enfoques y planes de acción para diseñar talleres de orientación vocacional, con el objetivo de despejar dudas, temores e incertidumbres; como así también acompañar a adolescentes y jóvenes en el camino de descubrimiento personal, generando un espacio de diálogo, y brindando información sobre carreras y ocupaciones afines a sus preferencias.

Como ejemplo de puesta en práctica, en la página web de la Universidad de Flores (https://www.uflo.edu.ar/index.php) hay información sobre iniciativas que ayudan a los estudiantes en su elección vocacional. Por un lado se ofrecen charlas con el objetivo de abrir un espacio a la reflexión, impulsando que los participantes puedan mejorar el conocimiento de la realidad y de las posibilidades que se le presentan; como así también generar un proceso de introspección para mejorar el autoconocimiento. Además, se brindan talleres en los que se emplean técnicas psicodramáticas, gráficas y lúdicas, con el objetivo de que el alumno pueda conocerse, informarse, descubrir sus potencialidades, y así, finalizar el taller en mejores condiciones para elegir.
Por otro lado, la Universidad impulsa acciones a través del “Programa Escuelas”, el cual busca favorecer el desarrollo del bienestar físico-corporal, mental, social y ambiental de niños, niñas y adolescentes. Dentro de las actividades que lleva a cabo se encuentran los talleres “Proyectando el futuro” y “Eligiendo caminos”. Ambos talleres se enfocan en la orientación vocacional, brindando un espacio de intercambio grupal; ayudando a los estudiantes a reflexionar sobre temores y fantasías con respecto al futuro; y a generar conciencia sobre la elección como proyecto de vida.

Continuando con las iniciativas propuestas por Universidades, en la página web de la UBA (https://www.uba.ar/), en la sección “ingresantes”, se ofrece un espacio de Orientación Vocacional y Universitaria destinada a alumnos y alumnas de la escuela secundaria, ingresantes y estudiantes del Ciclo Básico Común (CBC) de la Universidad de Buenos Aires, y a la comunidad en general.

Dicho espacio es coordinado y llevado adelante por la Secretaría de Relaciones Institucionales, Cultura y Comunicación del Rectorado, a través de dos áreas con amplia trayectoria en la materia: La Dirección de Orientación al Estudiante (DOE) y el Departamento de Orientación Vocacional (DOV). Las actividades están a cargo de psicólogos y psicólogas especializados en orientación, y el objetivo es proporcionar herramientas para la orientación y el desarrollo de las trayectorias educativo-profesionales de las juventudes.

En el sitio web de la Universidad Argentina de la Empresa (https://www.uade.edu.ar/), en la solapa “ingresantes”, se ofrecen talleres de Orientación Vocacional con el objetivo de brindar a los estudiantes del secundario las herramientas necesarias para despejar dudas y esclarecer la incertidumbre que genera la elección de una carrera profesional. Se acompaña el proceso de una elección vocacional y quienes están a cargo son profesionales especializados. Al ser un taller grupal, se prioriza el intercambio entre quienes asisten, promoviendo un intercambio con una participación activa y enriquecedora para todo el grupo.

Un evento de mayor magnitud es la Expo Universidad que realiza la Universidad Nacional de la Plata (UNLP) que se centra en la difusión de la oferta académica de distintas facultades. Anualmente participan las 17 Facultades de la UNLP a través de stands donde docentes, estudiantes y graduados brindan información precisa sobre las carreras, el perfil profesional, los programas de estudios y realizan actividades para que quienes asistan puedan conocer las distintas posibilidades de estudio. El evento prioriza el brindar un espacio para profetizar la reflexión, el intercambio y el diálogo de la universidad pública con la comunidad.

Para reflejar la importancia de los talleres de orientación vocacional, Aisenson et al. (2010) realizaron un estudio en el marco del Proyecto de Investigación “Educación para la Orientación: Proyectos y construcción identitaria de jóvenes escolarizados”. En el mismo, se realizó el

seguimiento, luego de transcurrido un año, de los jóvenes que participaron de un programa de orientación vocacional en grupos, el cual llevó adelante la Secretaría de Asuntos Académicos en la Universidad de Buenos Aires. El objetivo del seguimiento fue explorar la construcción de las trayectorias educativas y laborales, y la valoración de los jóvenes sobre el trabajo realizado en los grupos. Los resultados obtenidos señalan que, para los jóvenes que participaron en los grupos de orientación, el espacio fue de gran importancia y valor. Luego de un año, los participantes consideran que su orientación se vio favorecida; y valoran como significativo el hecho de haber realizado actividades en grupos con pares que atraviesan la misma situación de continuar el camino académico al finalizar la escuela de nivel medio. Además, el estudio destaca la importancia de acceso a la información sobre las posibles alternativas de estudio, lo cual permite anticipar las intenciones a futuro y adquirir herramientas necesarias para la construcción de los propios proyectos de estudio y trabajo.

Otro artículo elaborado por Ponti et al. (2012), presenta la valoración de los alumnos de Nivel Medio que realizaron procesos de Orientación Vocacional desde abril a agosto del 2009, en el área de Orientación Vocacional de la Universidad Nacional de Río Cuarto. El artículo valoró los siguientes ejes: autoconocimiento; entorno social, escolar y ocupacional; información académico-ocupacional; modalidad del taller respecto al intercambio de experiencias; actividades de mayor utilidad; y el momento de cierre. Como resultado de esta investigación, los adolescentes reconocen como aspectos significativos el haber trabajado y reflexionado sobre los intereses, temores, dudas y habilidades. Reconocen la importancia de que haya un espacio donde puedan intercambiar pensamientos y opiniones con profesionales y sus propios pares; y que también se les brinde información concreta sobre carreras y alternativas educativas.

En conclusión, con la experiencia expuesta en estos artículos se puede evidenciar que un taller de Orientación Vocacional, en el que se brinde un espacio de intercambio, de información y

reflexión, resulta oportuno y facilitador para aquellos alumnos que estén cursando sus últimos años de la secundaria, y quieran contar con más herramientas a la hora de tomar una decisión vocacional y laboral.

Generación Z, la adolescencia de hoy

El paso de los años trae consigo cambios que impactan a las distintas generaciones. Surgen nuevas formas de vincularse socialmente, la tecnología avanza a pasos agigantados, el mundo laboral se expande, y aparecen variadas y nuevas formas de pasar el tiempo libre. A modo de entender cada generación, es preciso conocer sus características al momento de desenvolverse en las áreas mencionadas.

Para empezar este recorrido, la Real Academia Española - RAE (2014) define al término generación como "conjunto de personas que, habiendo nacido en fechas próximas y recibido educación e influjos culturales y sociales semejantes, adoptan una actitud en cierto modo común en el ámbito del pensamiento o de la creación".

Los años correspondientes a cada generación varían según la fuente, aunque varios autores coinciden que actualmente presenciamos una convivencia multigeneracional compuesta por cuatro grupos, denominados *Baby Boomers*, *generación X*, *generación* ", y *generación Z* (Castillo, 2021). Díaz-Sarmiento et al. (2017) agrupan dentro de la generación *Baby Boomers* a aquellos nacidos entre 1946 y 1964, y como principal característica mencionan su dedicación y hasta adicción al trabajo. Dentro de la *generación X* sitúan a aquellos nacidos entre mediados de los 60 e inicios de los 80; caracterizados por ser una generación individualista, materialista y consumista. El siguiente grupo, denominada *generación Y* o *Millenials*, la comprenden aquellos nacidos entre 1980 y 1994, y las autoras los definen como ciudadanos de un mundo globalizado, conectados por las redes sociales, no conformes con las formas de trabajo tradicional, y en constante búsqueda de crecimiento personal y profesional. A partir de 1995 surge la *generación Z* y se extiende hasta aquellos nacidos

en el 2010. Esta generación, también denominada *Centennials*, inicia al mismo tiempo de la llegada de internet, y son moldeados por los enormes avances de la tecnología (Seemiller & Grace, 2016). Por último, y hasta el momento, se encuentra la *generación alfa*, conformada por aquellos nacidos entre 2010 y 2024, siendo así, la primera generación nacida enteramente dentro del siglo 21 e inmersa completamente dentro de la tecnología, las pantallas y los contenidos digitales (Farrell, 2024).

Cada una de las generaciones mencionadas tiene sus propias características que las diferencia de las demás. El atravesar los mismos eventos económicos, sociales y tecnológicos, marca a cada generación; y tiene cierto impacto en la forma de pensar, de actuar y de tomar decisiones de cada individuo (Dolot, 2018).

La *Generación Z* tiene como principal característica ser la primera generación nativo digital, es decir, desde los primeros años de edad, se han dedicado al uso y aprovechamiento de la tecnología, a la innovación; y con el paso de los años han logrado tener una participación social con alcance local, nacional y mundial (De Jesús Jasso-Peña et al., 2019). De este modo la manera de relacionarse entre pares, de conocer gente, de trabajar y de aprovechamiento del tiempo libre es atravesada por la tecnología, ya que es una generación inmersa y gran consumidora de medios y plataformas digitales que favorecen estas cuestiones. Además, es una generación capaz de adaptarse con rapidez a los nuevos contextos que van sucediendo. Como se mencionó anteriormente, cuentan con la tecnología como principal aliada, pero al mismo tiempo tienen una actitud proactiva, cuentan con acceso a la información y a herramientas digitales, capacidad *multitasking*, y compromiso con distintas causas sociales (Bestani, 2017).

Actualmente la *generación Z* la conforman aquellas personas de entre 14 y 29 años. Dentro de este rango, aquellos que estudian se encuentran terminando los estudios secundarios; iniciando o atravesando sus estudios terciarios o universitarios; cambiando de carrera; en búsqueda de un

primer empleo o en búsqueda de uno mejor, independizándose o comenzando a formar una familia; interesándose en cuestiones sociales, ambientales y políticas; viviendo quizás en un país que no es el de su origen; y en definitiva, están en la búsqueda de donde centrar su tiempo, intereses y habilidades.

En cuanto a la elección de una carrera universitaria, Ferrero & Dominguez (2023) a través del sitio web chequeado (https://chequeado.com/) informan que desde el año 2016, las Facultades de la UBA que más incrementaron sus números de ingresantes son la de Odontología en primer lugar, y luego las de Cs. Exactas y Naturales, Medicina, Ingeniería y Psicología. Y las que más cayeron en cantidad de inscriptos fueron la Facultad de Ciencias Sociales junto a la de Filosofía y Letras. Los datos surgen de un relevamiento sobre una base de datos de la UBA que muestra las inscripciones al CBC realizadas en el primer cuatrimestre de cada año, entre 2016 y 2022, según cada facultad y cada carrera universitaria.

En el caso de las universidades privadas, las carreras más demandadas son Psicología, como en el caso de la Universidad de Flores (UFLO), Universidad del Salvador (USAL), y la Universidad de Belgrano (UB); y aquellas relacionadas con Negocios y Finanzas, como sucede en la Universidad Argentina de la Empresa (UADE), la Universidad de San Andrés (UDESA) y la Universidad Austral. Luego aparecen Medicina, Arquitectura, Comunicación y Abogacía (Vitale, 2022).

Con respecto a las expectativas de la generación z ante su próxima inserción en el mundo laboral, una investigación llevada a cabo por Cerezo (2019), encuentra que aquellos que pretenden formar parte de una empresa, demandan aspectos tradicionales en su inserción laboral, como el salario y el crecimiento profesional; pero valoran aún más contar con mayor libertad y flexibilidad. También concluye que gran parte de la generación z enfatiza la visión de ser emprendedores e

independientes, priorizando manejar sus propios tiempos y trabajar por objetivos. Además, esta es una generación que busca generar un equilibrio entre la vida personal y el mundo laboral.

Como complemento a estos datos expuestos, la encuesta *Centennials* realizada por la consultora Combo (2022) reúne información sobre sueños, expectativas laborales, limitaciones y demás datos de la generación *centennial*. La encuesta se realizó en Argentina, Bolivia, Paraguay, Ecuador, Chile, Venezuela, Perú y México. De Argentina participaron 369 personas.

Datos provistos por la encuesta indican que el 24% de la generación *centennial* argentina sueña con viajar por todo el mundo y un 22% sueña con trabajar de lo que más le gusta. Además, un 5% de los y las argentinas sueñan con emigrar de su país.

A la mayoría de los *centennials* de Argentina, trabajar les significa crecimiento, aprendizaje y satisfacción (38%); pero también lo ven como una necesidad, un medio para obtener dinero (29%), y en menor medida significa sacrificio y desgaste (8%).

En cuanto a las mayores limitaciones que tiene la generación *centennial* argentina se encuentra la falta de dinero y/o no tener empleo, la falta de experiencia laboral, y la incertidumbre hacia el futuro en general.

Con respecto a los planes a futuro, las personas encuestadas de Argentina planean trabajar, estudiar o terminar sus estudios y ayudar a su familia.

Como último, también se preguntó por cómo prefieren aprender, a lo cual un 45% contestó que prefiere la modalidad híbrida, un 39% adhiere a la modalidad presencial, mientras que un 15% marca la modalidad online como su preferida.

Generación Z y el consumo audiovisual

La oferta audiovisual cada vez está más presente en la vida cotidiana de los adolescentes. Una encuesta sobre consumo de medios y tecnología realizada por el Observatorio de Medios y Entretenimiento de la UADE, a cargo de Patricio O'Gorman (2023), arroja que siete de cada diez

jóvenes argentinos eligen al *streaming* (plataformas digitales pagas) por sobre cualquier otro medio audiovisual tradicional. Y en promedio, una persona utiliza cuatro plataformas de *streaming* para mirar contenido. Sumado a estos servicios de *streaming* pagos se encuentra YouTube, la plataforma gratuita de Google, la cual según la encuesta, se ubica en el quinto puesto de plataformas audiovisuales más utilizadas por adolescentes y jóvenes.

Por otro lado, el Sistema de Información Cultura de la Argentina (2022) llevó a cabo una encuesta nacional con el fin de conocer los hábitos, prácticas y consumos culturales de la población argentina. Dicha encuesta muestra que los jóvenes y adolescentes son los mayores consumidores de cultura en las distintas regiones del país. Además, indica que la población joven y adolescente tiene cuenta en redes sociales, usan dispositivos móviles y consumen formatos digitales en mayor proporción que el total de la población.

En cuanto al visionado de contenidos audiovisuales en plataformas digitales, la encuesta muestra que el 80% de los adolescentes de entre 13 y 17 años consumen dichos contenidos, como así también un 81% de los jóvenes entre 18 y 29 años. Las principales plataformas elegidas son *Netflix*, *Disney+*, y *Star+*. A su vez, en 2022 el 52% de la población vio contenidos audiovisuales de manera habitual a través de plataformas pagas. Entre la población adolescente, ese porcentaje asciende al 66%, y entre los jóvenes al 67%.

Los datos expuestos demuestran un gran consumo de contenidos audiovisuales como series y películas, sobre todo por aquellos que pertenecen a la *generación Z*.

En otros tiempos la oferta de películas y series se limitaba a la televisión por aire y cable, y a los videoclubs. Y esos tiempos no son tan lejanos como parece. Una persona que hoy como mínimo tenga 25 años debe haber sido testigo de asistir a videoclubs, y hoy en día puede decir que su propio videoclub está compuesto por distintos servicios de streaming, donde quizás la oferta de contenido sea mayor que en años anteriores.

Un artículo de revisión llevado a cabo por Capapé (2020) indica que gracias al avance tecnológico y a los cambios en los hábitos de consumo de los espectadores, el visionado audiovisual ha migrado de los medios tradicionales, como el cine y la televisión, al entorno online. Esto ha traído facilidades como acceder a cientos de películas y series, tanto nacionales como internacionales, de géneros variados, y duraciones que se amoldan a los tiempos de cada individuo; ampliando así las oportunidades de consumo. Sumado a esto, la migración del consumo audiovisual también se vio favorecida por el aumento de dispositivos en los hogares con acceso a internet, y por ende, capaces de acceder a las distintas plataformas de contenidos audiovisuales.

Además, la inteligencia artificial aplicada a los servicios de streaming, ayuda a crear listas de películas acordes a cada usuario, basado en sus preferencias, sus tendencias, al tiempo invertido en cada plataforma y palabras clave de búsquedas. De este modo, cada vez más se ofrecen contenidos personalizados, una herramienta que es más valorada por los consumidores adolescentes y juveniles.

Tal avance tecnológico en el visionado audiovisual ha redefinido el concepto de usuario. La digitalización de la señal audiovisual ha convertido a los consumidores de plataformas audiovisuales en usuarios activos, con la capacidad de decidir qué, cómo, cuándo y dónde acceder a los distintos contenidos fílmicos (Hernández & Martínez, 2016). Esto ha llevado además a un incremento exponencial de títulos disponibles en Internet para su consumo inmediato, como así también a una migración de los contenidos televisivos a las plataformas de streaming.

La adolescencia retratada en el cine

Los adolescentes como protagonistas es algo común de ver en diversos géneros de películas. Pero dentro del cine hay un género específico en retratar la vida cotidiana y el transitar adolescente. Esté género, denominado cine adolescente (teen film), se caracteriza por tener un elenco en el que

la mayoría de los personajes son adolescentes, por desenvolverse en el ámbito escolar, y por profundizar en experiencias que son a la vez universales y personales (Baumann, 2020).

Estas películas no sólo brindan historias conmovedoras y con las que los espectadores pueden identificarse, sino que las películas con temática adolescente reflejan la cultura de la juventud al tiempo que presentan nuevas e influyentes figuras para la adolescencia. Pettine (2017) indica que la mayor influencia para el resto del mundo proviene de la cultura estadounidense, ya que son los mayores productores de películas sobre adolescentes. Sin embargo, cada país retrata la vida juvenil aportando características de su propia cultura, al igual que situaciones y contextos reconocibles para sus espectadores.

Dentro del género adolescente, se encuentra el subgénero *Coming of Age*, el cual Bardini (2023) define como películas sobre adolescentes o jóvenes adultos que aprenden cómo navegar el mundo. Los temas más comunes para sus historias son los problemas con los padres, la vida en la escuela secundaria, intereses amorosos, amistad, romper las reglas establecidas y encontrar un sentido a la propia existencia.

Kench (2023) también indica que el subgénero *Coming of Age* se centra en temas de la juventud como el crecimiento, la madurez, los cambios internos, y sobre todo, se enfoca en retratar el tránsito de la adolescencia a los primeros momentos de la adultez. Sus protagonistas son mayormente adolescentes que se enfrentan al primer gran dilema, prueba o despertar de su vida. Generalmente estas historias se cuentan con tintes de comedia o drama, aunque también pueden explorar otros géneros como la ciencia ficción o el terror.

Uno de los mayores exponentes de este subgénero fue el director John Hughes, quien en la década del 80 transformó completamente la manera de contar historias sobre adolescentes en la gran pantalla (Bardini, 2023). En sus películas se pueden encontrar historias que retratan con un mayor grado de realidad el devenir adolescente.

Dentro de su filmografía se encuentran películas como *The Breakfast Club* (Hughes, 1985), la cual muestra a cinco estudiantes de secundaria que son castigados y deben pasar un sábado en detención escolar; y a medida que comienzan a conocerse, comparten sus experiencias de vida, sus sueños, miedos y dificultades familiares. Ante esto, se preguntan si en un futuro se convertirán en sus padres.

Otra película, que en este caso tiene a John Hughes como guionista, es *Pretty in Pink* (Deutch, 1986). Este film es una comedia romántica que aborda la historia de Andie Walsh, una adolescente con una realidad difícil que se enamora de un joven que proviene de una esfera social muy distinta a la suya, lo que trae complicaciones y oposiciones a su enamoramiento. A lo largo de la película, la protagonista emprende un viaje de autoaceptación mientras explora el amor y atiende sus responsabilidades escolares.

Un último ejemplo dentro de las creaciones de John Hughes es *Ferris Bueller's Day Off* (Hughes, 1986). En esta historia Ferris decide faltar a clase y recorrer Chicago junto a su novia y su mejor amigo, quien tomó el Ferrari de su padre para esta aventura. Este grupo entiende que sus años de adolescencia deben aprovecharlos para disfrutar la vida, ya que todavía son libres de las responsabilidades de ser adultos.

Las películas mencionadas anteriormente marcaron el camino para que surgieran nuevos directores, con nuevas películas, con diversos personajes y diversas historias, las cuales acompañan el transitar adolescente.

Así surgen películas como *Juno* (Reitman, 2007), en la cual la vida de una adolescente de 16 años cambia cuando se entera que está embarazada. Su transición a la adultez se ve apresurada por decisiones sobre qué hacer con el bebé, conseguir empleo y sostener sus vínculos. Quizás una película que retrata con mayor realidad la adolescencia sea *Boyhood* (Linklater, 2014), la cual fue filmada a lo largo de 12 años y sigue la vida de Mason, desde su infancia hasta su llegada a la universidad, atravesando cambios, mudanzas, relaciones complicadas, primeros amores,

desilusiones y momentos maravillosos. En *Lady Bird* (Gerwig, 2017), una joven de 17 años busca conseguir una vacante en una importante universidad para dejar atrás su vida en los suburbios; sin embargo, durante el último año de estudio afronta contratiempos académicos y sentimentales al mismo tiempo que lleva una complicada relación con su madre. La película *Booksmart* (Wilde, 2019) muestra a dos amigas adolescentes que al momento de graduarse con las mejores notas descubren que pudieron haber estudiado menos y disfrutado más de sus años en la secundaria. En *Wildflower* (Smukler, 2022) la historia se centra en una adolescente cuyos padres sufren de una discapacidad mental. Ellos la crían y ayudan hasta que es ella quien debe hacerse cargo de ellos, al mismo tiempo que debe decidir si ir a la universidad o no.

Estas películas junto con muchas otras plantean un escenario que no busca reflejar una sola adolescencia, sino que en cada historia intervienen distintas experiencias, miradas, y perspectivas. Además, el cine va adaptando sus películas a los tiempos actuales para abordar temas importantes y relevantes para las nuevas generaciones (Pettine, 2017). Por este motivo es que se produce la identificación con ciertos personajes y situaciones de este género cinematográfico, ya que la transición de la adolescencia a la vida adulta es un proceso que tarde o temprano atraviesa todo espectador. Lo que estas películas hacen es acompañar dicho proceso y enseñar algunas lecciones valiosas (Bardini, 2023).

El alcance del cine y sus historias

Las historias que se cuentan a través del cine, sean reales o ficticias, logran conmover, emocionar y hacer reflexionar; sobre todo porque abordan temas y situaciones con las cuales nos podemos sentir identificados. Igartua (2008) expresa que la identificación con los personajes que atraviesan estas situaciones es un mecanismo a través del cual se experimenta la narración desde dentro, debido a que el espectador reacciona de forma empática con los protagonistas de la historia.

El cine, con sus muchos géneros, presenta variadas historias y variadas composiciones de personajes que de alguna manera nos interpelan, sea por su historia de vida, su carácter; por sus acciones y decisiones que debe tomar; o por las ideas y valores que representan. Dentro del mundo cinematográfico hay protagonistas que han sido de inspiración, que han traspasado la pantalla y se han transformado en iconos mundialmente reconocidos. También hay historias que han sido de motivación y que han impulsado el cambio en algún aspecto de la vida de sus espectadores.

Para poner algunos ejemplos, en el film *Rocky* (Avildsen, 1976), un boxeador desconocido de Filadelfia, llamado Rocky Balboa, tiene la oportunidad única de pelear contra el campeón mundial. En esta historia se muestra la conocida historia del pequeño contra el gigante; y lo que inspira es la determinación, la perseverancia, la humildad, y la valentía de Rocky por tomar esta oportunidad, cumplir su sueño de convertirse en un boxeador profesional y poder vivir de lo que le gusta.
García (2018) toma la historia de Rocky Balboa como un ejemplo de superación personal, ya que para lograr sus objetivos, el personaje atraviesa dificultades, rompe prejuicios y supera distintos obstáculos gracias al sacrificio, el esfuerzo, el coraje y la amistad.
Otro ejemplo es el del largometraje *Patch Adams* (Shadyac, 1998). Aquí se retrata la historia verdadera de Hunter Adams y su determinación por convertirse en médico para poder ayudar a las personas, utilizando técnicas poco convencionales como el humor y el brindar afecto a los pacientes. El film muestra dos caminos que atraviesa el personaje principal que lo forman y le dan un nuevo sentido a su vida personal y profesional. Por un lado está el camino por encontrar su vocación, y por otro lado el camino por convertirse en médico, superando las dificultades y prejuicios del entorno académico. Sánchez (2011) cataloga este film como un buen ejemplo para analizar algunas cuestiones relacionadas con el descubrir la propia vocación, y la experiencia de transitar una carrera donde uno es poco comprendido por sus compañeros, docentes y autoridades académicas.
Como último ejemplo, y entrando en el cine de animación de lado, está la película *Mulán* (Bancroft & Cook, 1998). Esta historia transcurre en la época del enfrentamiento entre la dinastía china y el

ejército huno. En este contexto, Mulán es formada para convertirse en una buena esposa, pero al enterarse que su anciano padre es reclutado para ir a la guerra, ella decide tomar su lugar. Haciéndose pasar por hombre, logra convertirse en una guerrera y ser una heroína al derrotar al líder de los hunos.

El personaje de Mulán fue de gran inspiración para la generación del '90 y principios del 2000. Mulán tomó decisiones que desafiaron el pensamiento de una sociedad, que fueron en contra de lo que su familia quería; pero siempre se mantuvo firme y comprometida con sus decisiones; se esforzó no sólo para que no la descubrieran, sino también para convertirse en una gran guerrera, y así logró volver triunfante a su hogar (*8 Lessons From Disney's «Mulan» on Overcoming Obstacles and Reaching Professional Goals*, s. f.-b).

Estos son solamente una pequeña muestra de todos los ejemplos que se pueden encontrar en películas y series de televisión.

El proceso de identificación que ofrece el visionado de películas es una característica valiosa que tiene el cine. En este sentido, Robert Ebert, crítico cinematográfico reconocido a nivel mundial, en un discurso durante un evento homenaje llevado a cabo en Chicago en el 2005, dijo lo siguiente:

… el propósito de la civilización es la capacidad de acercarse y empatizar un poco con otras personas, descubrir lo que los motiva, lo que les importa. Y para mi, las películas son como una gran máquina que genera empatía. Nos ayudan a comprender un poco más acerca de lo que es ser de un género diferente, de una diferente raza, de diferente edad, diferente clase económica, diferente nacionalidad, diferente profesión, diferentes esperanzas, deseos, sueños y miedos. Nos ayudan a identificarnos con aquellas personas que comparten este viaje con nosotros. Y esto, para mi, es lo más noble que las buenas películas pueden hacer. (The Editors, 2018)

Sumado a esto, James Ross (2019) expresa que como seres humanos, ocupamos un único lugar en el mundo y experimentamos una única realidad, y frente a esto, siempre se ha fantaseado

con la idea de volver atrás en el tiempo y corregir algunas cuestiones, o si se tuviese la posibilidad de reiniciar un camino tomado, no habría muchas dudas que se optaría por volver a empezar. Claramente esto es algo que la realidad no permite hacer, pero la ficción si. La ficción ofrece un mundo de realidades y experiencias a sus personajes, a los cuales nosotros como espectadores, acompañamos en su transitar, en las nuevas vivencias y compartimos sus aprendizajes, logros y fracasos.

Esto se produce porque hay personajes con los cuales se comparten valores, ideas, sueños, lo que genera una identificación inmediata. Luego de atravesar distintas circunstancias adversas y de ser puesto a prueba, cada personaje finaliza su recorrido convirtiéndose en una persona diferente, con cambios y una nueva postura frente a su realidad. Por parte del espectador, el experimentar estas realidades ficticias, permite analizar las situaciones vistas y tomar como propios los aprendizajes de la historia para que sean de ayuda en las situaciones de la vida diaria.

Influencia del cine en diversas áreas

Aparte del proceso de identificación que se genera entre los espectadores, los personajes y las historias, está presente una cierta influencia que tiene el cine en varios aspectos de la vida de las personas. McDougall-Jones (2016), en una charla TED, afirma que el visionado de películas influye en las elecciones de consumo, de hobbies, decisiones, emociones, en la forma de relacionarse, y sobre todo, influyen en la salud mental. Como ejemplo de esto, menciona que el año en que se estrenó la película *Jaws* (Spielberg, 1975), un film en el que un tiburón acecha la comunidad playera de Long Island; la población estadounidense comenzó a enumerar a los tiburones dentro de los diez mayores miedos. Además, en 1995, la fábrica alemana de autos BMW pagó la cifra de tres millones de dólares para que la franquicia de James Bond utilizará su modelo de auto BMW Z3; y dicho movimiento causó que mucha gente salga a comprar ese auto, logrando que BMW recaudará 240 millones en ventas. Y como último ejemplo, menciona que durante el año en que se estrenaron las películas

Brave (Andrews & Chapman, 2012) y *The Hunger Games* (Ross, 2012), la participación femenina en arquería aumentó en un 105%, ya que sus personajes principales dominaban el arco y flecha.

Un estudio realizado por Hasson et al. (2008) explica que el cine lleva a sus espectadores a través de una experiencia que evoluciona a través del tiempo, que capta la atención y desencadena una secuencia de procesos perceptivos, cognitivos y emocionales. Sumado a esto, los profesionales del área cinematográfica, desarrollan nuevas técnicas de dirección, de secuencias de montaje, de edición, de utilización de colores, que tienen impacto en las mentes de las personas. En el estudio se incluye el término *neurocinematic* (neurocinemática), el cual se aplica para estudiar cómo el cerebro humano responde y qué efectos conlleva el visionado de películas. Entre las conclusiones alcanzadas, los autores concuerdan que hay ciertas películas que no producen impacto o cambio alguno; pero también hay películas que pueden ejercer un control considerable sobre la actividad cerebral y los movimientos oculares. De todos modos, concuerdan que es importante continuar la investigación entre la neurociencia cognitiva y el cine, porque aunque sean dos disciplinas separadas con poca relación, los resultados pueden ser útiles tanto para los profesionales de la salud como para la industria cinematográfica.

Uno de los efectos que tiene el cine en los espectadores es la influencia en el comportamiento. Iyengar (2023) indica que la forma de actuar de un personaje puede moldear el comportamiento de los espectadores frente a situaciones similares. La autora remarca que el hecho de que en la ficción las personas adopten ciertos comportamientos para resolver sus conflictos, para relacionarse con los demás, y para llevar adelante su vida diaria; genera el efecto de empatizar con estos personajes, ponerse en su lugar, para luego reproducir sus comportamientos y actitudes; ubicando a los personajes como modelos a seguir. Sin embargo, los muchos géneros cinematográficos y variados discursos tienen incidencia en la relación entre las películas y el

comportamiento, generando así tanto un efecto positivo o negativo, constructivo o destructivo, saludable o perjudicial.

El efecto positivo o negativo que tienen las películas en los espectadores se produce porque las historias con sus significados e ideas, no son recibidas por una mente pasiva. Cada individuo tiene su propia historia y necesidades, y eso determina lo que "toman" de la película. El hecho de que el espectador pueda proyectarse a sí mismo dentro de las situaciones del mundo cinematográfico permite identificarse con diversas identidades y adoptar distintos roles sociales, pudiendo sumar experiencias y conocimientos que pueda utilizar o hacerlo funcional de alguna forma para su vida (Fearing, 1947).

La salud mental también es influenciada por el consumo del cine. Hamilton (2023) escribe un artículo en el que plantea que las películas ofrecen la oportunidad de conectar y explorar las propias emociones, al punto de poder utilizar el recurso audiovisual como una herramienta terapéutica. La autora menciona que las películas tienen diversos alcances que pueden ayudar al campo de la salud mental. En este sentido, las películas pueden ser efectivas para procesar emociones difíciles; para analizar las situaciones que atraviesa un personaje a fin de descubrir alternativas a desafíos propios; para aliviar conflictos entre padres y adolescentes, fortaleciendo el diálogo y la empatía; y para ayudar a reducir la ansiedad. En un artículo similar, Reed (2023) también sostiene que ver películas puede ser una de las vías más efectivas para lidiar con la ansiedad o la depresión. Sobre todo los encuentros grupales para ir al cine, al igual que otras actividades culturales, fortalecen los vínculos y la participación social.

La elección de una carrera profesional también puede ser influenciada por las películas. Glide (2023) abre el debate sobre los efectos que tienen los contenidos audiovisuales en los estudiantes. Por un lado, el efecto negativo se evidencia en el exceso de tiempo que pasan los adolescentes frente a la pantalla. Pero por otro lado, indica que hay ciertas películas producidas con

intenciones educativas. Estas películas brindan detalles sobre distintas profesiones, y algunas de ellas muestran los requerimientos de varias carreras. De este modo, al buscar y seleccionar películas que aborden elecciones de carrera, los estudiantes pueden tener un panorama más amplio acerca de varias carreras y empleos. Incluso llegan a ser útiles para aquellos que ya están transitando una carrera, y vean en esas producciones aspectos que refuercen sus elecciones o provoquen un cambio de rumbo profesional.

El cine también es una valiosa herramienta que influye en la construcción de identidad de los estudiantes. Esto es lo que sostiene Stahl (2023) cuando menciona que el cine ofrece variadas ideas e ideales para explorar, y que películas con temáticas y personajes significativos, llegan a ser parte del crecimiento personal del estudiante. Es así como películas biográficas, películas que se centren en algún descubrimiento o acontecimiento histórico importante, o que exploren conflictos sociales, pueden desarrollar en el adolescente un entusiasmo por profesionalizarse en un ámbito específico.

El recurso audiovisual en el ámbito educativo

El empleo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) están presentes en casi todas las actividades que se realizan en el área educativa. La Secretaría de Evaluación Educativa (2019) establece que el ámbito escolar no es ajeno a los cambios y avances tecnológicos. De este modo, las TIC se integran a las propuestas pedagógicas del aula planteando nuevos desafíos y nuevas oportunidades para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Como parte del empleo de las TIC, el uso de películas y vídeos está cada vez más presente en distintos niveles del ámbito educativo. Docentes y profesionales lo usan para afianzar, ejemplificar, y analizar con mayor profundidad los conceptos y temáticas que se dan dentro del aula. Para estos casos, el recurso audiovisual no es un mero entretenimiento, ya que entre su contenido se encuentran historias biográficas, culturas representadas, discursos sociales, y sobre todo, situaciones de la vida diaria en las cuales sentirse reflejados.

Sin embargo, la introducción del recurso audiovisual al ámbito educativo fue progresivo y requirió un cambio de perspectiva y preparación de las clases. El Ministerio de Educación de Santa Fe (2017) plantea que la utilización de medios audiovisuales en áreas de la educación, implicó un cambio de sistema y de metodología educativa. Al incorporar lo audiovisual como parte de la enseñanza, se generan cambios en el modo de ver y de analizar aquello que nos rodea, cambia la forma de estudiar, de transmitir lo aprendido y se generan nuevos puentes de interacción.

En cuanto a la preparación de las clases, debe haber un criterio en la selección del material audiovisual. Lo audiovisual ofrece una gran gama de contenido, pero para cada clase, materia, audiencia, contexto, se debe tener en cuenta que el material sea acorde y apropiado, que sea funcional a la clase y del cual puedan extraerse conceptos e ideas.

La introducción de los contenidos audiovisuales en el ámbito educativo propone nuevas formas de trabajo con la imagen y con los recursos de la cultura audiovisual que enriquezcan el trabajo escolar. En relación a esto, Dussel (2007) habla de alfabetización audiovisual para referirse a la importancia de aprender a leer las imágenes que nos ofrece la televisión, la publicidad y los distintos dispositivos electrónicos; analizar la carga que contienen, y poder conectar esos contenidos con otros materiales de la clase.

Sin embargo la autora remarca que, así como en todo momento leemos imágenes y analizamos la carga que contienen, no todo los contenidos audiovisuales están diseñados con fines didácticos. Direccionar este proceso al ambiente educativo requiere analizar el contenido audiovisual y ponerlo en relación con otros relatos y discursos, para ayudar así al proceso de aprendizaje.

Es así como en el marco de una clase, la utilización de escenas o de un film completo, se ha vuelto una metodología cada vez más frecuente y efectiva.

Con los avances tecnológicos a través de los años, esta metodología se ha vuelto más frecuente. Los alumnos demandan que las propuestas pedagógicas tengan una cuota de creatividad e innovación

cada vez más elevada; por lo que el entorno debe renovarse para adaptarse a esas demandas y los educadores deben hacer buen uso de las nuevas tecnologías para elevar la calidad del proceso de enseñanza (Sampaolessi, 2022).

Años atrás, la posibilidad de que la escuela cuente con una computadora, un televisor o algún otro dispositivo para reproducir el material audiovisual, era limitado; y más limitado aún era conseguir distintos films para trabajar dentro del aula.

Una investigación exploratoria realizada por Palamidessi et al. (2001) reflexiona sobre la introducción de las TIC en las escuelas durante la segunda mitad del año 2000. Los autores llegan a la conclusión de que, para ese tiempo, las TIC no estaban presentes en la mayoría de las instituciones, pero no eran vistas como algo nuevo, ya que se desarrollaban propuestas pedagógicas utilizando las nuevas tecnologías. Esta investigación, además, recalca la importancia de considerar las nuevas tecnologías en las escuelas en íntima relación con las transformaciones culturales, técnicas y económicas que suceden en los distintos contextos sociales.

Hoy en día varias instituciones educativas cuentan con computadoras, pantallas y proyectores, sea en las aulas o en un espacio común del establecimiento. Sumado a esto, el disponer de conexión a internet, facilita la búsqueda de material audiovisual, ya que varias páginas web y plataformas ofrecen films completos, alguna escenas específica, y videos creados con alguna compilación o edición en particular.

De este modo, la utilización de material audiovisual en clase se va volviendo una práctica que se va construyendo por el aporte de las nuevas tecnologías, y por el intercambio que puede generar entre educadores y educandos.

La importancia de fomentar este recurso genera que tanto alumnos como docentes se conviertan en consumidores críticos, y además puedan ser generadores de contenidos propios y originales (Ministerio de Educación de Santa Fé, 2017).

Sin embargo, es necesario que se brinde información a los docentes y responsables educativos sobre el alcance y la aplicación del material audiovisual, ya que como recurso educativo, forma parte de una planificación curricular. Es aquí donde entra la creatividad de la persona a cargo al momento de planificar una clase o un taller, ya que es responsabilidad de esa persona determinar en qué momento, de qué manera y para qué fines se debe utilizar lo audiovisual, dándole así sentido y valor educativo.

Aportes de la Investigación Acción

El uso de las nuevas tecnologías y de los medios audiovisuales abren camino a nuevas modalidades de trabajo tanto dentro del aula como en otros ámbitos educativos. Es así como en este trabajo se plantea el uso del cine como recurso audiovisual para los talleres de orientación vocacional. A fin de generar aportes significativos a la práctica propuesta se utiliza el procedimiento de investigación-acción para determinar los efectos en la población adolescente.

La investigación-acción se propone mejorar o cambiar prácticas, procedimientos, formas de trabajo; y para eso parte de una idea intentando que tenga un efecto real sobre la situación. Kemmis (1983) se refiere a la investigación-acción como una búsqueda autorreflexiva en la que intervienen participantes en situaciones sociales, con el objetivo de perfeccionar las prácticas sociales y educativas, atendiendo a la relación entre dichas prácticas y el escenario en las que se lleva a cabo.

Asimismo, Creswell (2012) indica que el propósito de la investigación-acción es mejorar la práctica de la educación, donde los investigadores estudian sus propios problemas o cuestiones en una escuela o entorno educativo. Por lo tanto, el objetivo de la investigación-acción consiste en profundizar la comprensión de la persona a cargo sobre el problema que acontece en su espacio de trabajo. Sin embargo, esta comprensión no determina una respuesta específica, sino que de manera más general, indica un tipo de respuesta adecuada. Es así que dicha metodología de investigación,

puede ser efectiva para la elaboración de diagnósticos concretos en torno a problemas específicos, para agilizar las relaciones de comunicación, facilitar la implementación e implantación de innovaciones, favorecer los intercambios entre profesores y especialistas, promover el desarrollo de estrategias de aprendizaje, procedimientos de evaluación, motivación, disciplina y gestión del aula (Berrocal de Luna & Expósito, 2011).

En cuanto al diseño de la investigación-acción, Creswell (2012) indica que hay dos diseños fundamentales, la práctica y la participativa. El diseño de investigación-acción práctica se centra en el desarrollo y aprendizaje de los participantes. Implementa un plan de acción a fin de resolver el problema, introducir la mejora o generar el cambio. En cambio el diseño participativo estudia principalmente cuestiones sociales que limitan las vidas de las personas de un grupo o comunidad, enfocándose en producir cambios para mejorar el nivel de vida y desarrollo humano de los individuos.

La puesta en acción del diseño práctico involucra un proceso de cuatro pasos, el cual Mills (2014) define como espiral de investigación-acción dialéctica. Dicha espiral consiste en identificar el problema de investigación, es decir, definir el área de trabajo, hacer un reconocimiento autorreflexivo y descriptivo, revisar la literatura y escribir un plan de acción para guiar la investigación. En segundo lugar está la recolección de información mediante múltiples fuentes de datos y utilizando una variedad de herramientas de investigación, como entrevistas, cuestionarios o escalas de actitud. El tercer paso consta de analizar e interpretar los datos recogidos. La interpretación implica ampliar el análisis planteando preguntas, conectando los hallazgos con experiencias personales y contextualizando los hallazgos en la literatura y la teoría. Por último, se desarrolla un plan de acción incluyendo un resumen de los hallazgos, las acciones recomendadas y la identificación de los individuos responsables de la acción (Creswell, 2012).

El término “espiral” hace alusión a un proceso que avanza y vuelve sobre sus pasos de forma cíclica. El investigador recolecta continuamente datos para evaluar cada tarea realizada y el desarrollo de la implementación. Tras llevar a cabo el plan de acción, se utilizan una vez más herramientas de recolección y análisis para evaluar los avances logrados y recoger las opiniones, experiencias y sentimientos de los sujetos participantes de esta etapa. Con los datos recolectados se elaboran reportes y reflexiones para evaluar la aplicación del plan. Teniendo eso en cuenta se realizan ajustes pertinentes al plan, se redefine la problemática y se generan nuevas hipótesis. De este modo, el ciclo se repite hasta que la problemática se resuelva o se logra el cambio deseado (Sampieri et al., 2014).

Planificación de la Investigación

Descripción y focalización del problema a investigar

El propósito de esta investigación es brindar aportes a los talleres de orientación vocacional, los cuales son útiles para que adolescentes y jóvenes cuenten con herramientas al momento de tomar una decisión vocacional-profesional en medio de incertidumbres y conflictos personales (Rascovan, 2015).

En este sentido, se busca implementar la utilización del cine como recurso audiovisual, a fin de enriquecer el espacio de diálogo, reflexión e intercambio. Mediante el visionado de escenas de películas que retratan situaciones como la transición de la adolescencia a la adultez, de la secundaria a la universidad, y el proceso de elección vocacional, se busca sumar nuevas herramientas para el desarrollo de los talleres de orientación vocacional.

Considerando que es importante estar atento a las demandas y necesidades de las nuevas generaciones, es que surge la necesidad de actualizar las modalidades de trabajo de los talleres de orientación vocacional para brindar un espacio cómodo, favorable y funcional a la búsqueda personal de cada participante.

La introducción del cine, por un lado, ofrece nuevas dinámicas de trabajo, tanto para implementar en grupos como de forma individual. Los procesos de identificación que generan las historias y personajes dentro de la ficción, abren el camino para evocar sentimientos, recuerdos, aspiraciones, y abordar así cuestiones y conflictos internos.

Por otro lado, el uso de material audiovisual es un recurso que actualmente se utiliza en los distintos niveles de la educación, por lo que las nuevas generaciones están más familiarizadas con este tipo de modalidad de trabajo. Sin embargo, este recurso debe ser guiado y acompañado para que el material audiovisual elegido sea funcional para las actividades y charlas propuestas.

Es así que la presente investigación se centra en llevar a cabo un taller de orientación vocacional en el que se incluya al cine en el diseño de actividades y propuestas, a fin de analizar y reflexionar acerca de su utilidad, los aportes, y la valoración de los adolescentes y jóvenes que participen en el taller. A partir de los resultados obtenidos, se pretende elaborar bases para esta práctica, considerando futuros cambios, mejoras y aportes.

Planificación de las estrategias

Integrar el cine a la práctica de los talleres de orientación vocacional propone elaborar nuevas dinámicas de trabajo. Sin embargo, la puesta en acción de esta investigación pretende acompañar, y no descartar, los pilares principales de la orientación vocacional como el guiar el proceso de elección, dar lugar a la escucha, abordar conflictos internos, y fortalecer el aprendizaje y autoconocimiento (Müller, 2010).

Al momento de tomar el cine como recurso audiovisual se debe considerar que hay numerosas películas, con variadas historias, personajes y conflictos. Como parte de la planificación de estrategias es que se procede a analizar los diversos films que tratan el tema de la elección vocacional y profesional, para luego seleccionar aquellos que sean acordes a las actividades planeadas. Al momento de realizar la selección se considera la construcción del personaje, la participación de la familia y amigos, la veracidad con la que es retratada el transitar adolescente y la transición a la adultez, y el abordaje de los procesos de aprendizaje y decisión vocacional. Finalmente, el tratamiento de las películas seleccionadas no consiste en visionar el film entero, ya que esto requiere contar con bastante tiempo, aunque esta modalidad también favorece los propósitos de esta investigación. Lo que se propone en esta etapa es contar la historia del film seleccionando las escenas más acordes a la funcionalidad del taller, pero sin alterar o dejar inconcluso el transitar del personaje abordado.

Considerando lo anterior, se toman en cuenta un total de cuatro películas, cantidad idónea para la duración y las actividades pensadas para el taller. De este modo, para el diseño de cada una de las actividades, corresponde la inclusión de una o más escenas de las películas elegidas. Según la dinámica de la actividad, la escena se usa como presentación o se incluye luego de una pequeña introducción; y tras mirar la escena en grupo se abre un espacio para abordar un tema en particular, relacionarlo con la escena, reflexionar de manera grupal y también de forma individual. Para la reflexión grupal se ofrece el espacio y los tiempos para que alze la voz cualquier participante que lo deseé, y el momento es guiado por el coordinador. En cuanto a la reflexión individual, cada participante cuenta con un cuadernillo para que responda algunas preguntas relacionadas con la escena vista y lo charlado posteriormente (Ver anexos). Dicho cuadernillo es una puesta escrita del recorrido del taller para que la persona pueda continuar reflexionando luego de finalizado el encuentro.

Explicación de las hipótesis de acción

Como se ha mencionado anteriormente, esta investigación propone que el cine se convierta en una herramienta más al momento de diseñar estrategias y dinámicas para ayudar a adolescentes y jóvenes en su búsqueda de identidad personal-vocacional-ocupacional. Por lo tanto, se plantea desarrollar y llevar a cabo un taller incluyendo el uso de películas, a fin de evaluar su utilidad, potencial, y valoración.

En este sentido, la principal hipótesis que surge es que la incorporación del material audiovisual va a generar identificaciones en los participantes, tanto por la situación retratada, por la actitud del personaje, por las conversaciones o las decisiones que se llevan a cabo. Tales identificaciones pueden generar la oportunidad para abordar conflictos, dudas, reflexiones, y abrir el espacio para el diálogo.

Para ello es que se seleccionan películas que retratan situaciones actuales, por lo que la segunda hipótesis de acción consiste en que elegir películas que reflejen situaciones y experiencias de hoy en día, producirá un mayor recibimiento y apertura por parte de los participantes del taller. Por tal motivo es preciso revisar la filmografía en busca de los films más adecuados, reconociendo que el material audiovisual es un apoyo, priorizando así las necesidades de los adolescentes y jóvenes.

Por último, la tercera hipótesis de acción plantea que integrar las nuevas tecnologías y el recurso audiovisual va a favorecer el desarrollo de los talleres de orientación vocacional, ya que las nuevas generaciones son las más familiarizadas con los avances tecnológicos. No solo la utilizan en el día a día, sino que comprenden el lenguaje audiovisual y manejan el uso de pantallas. Enfocar las herramientas tecnológicas en pos de diseñar nuevas estrategias y actividades va a generar una buena valoración por el grupo de participantes del taller.

Desarrollo del proceso

Organización del trabajo

Para la organización del taller se tienen en cuenta los siguientes elementos a fin de generar un escenario acorde para que las hipótesis planteadas puedan ser puestas a prueba.

El taller de orientación vocacional, llevado a cabo como parte de la tesis para acceder al título de Lic. en Psicopedagogía, será coordinado por el autor de esta investigación. Y además, se contará con la asistencia de dos alumnas pertenecientes a la misma carrera. Dichas asistentes tendrán la tarea de ayudar en la preparación del espacio de trabajo, asistir en algunas de las actividades, y tomar notas de campo.

En cuanto al lugar físico para llevar a cabo el taller, se cuenta con la oportunidad de usar un espacio dentro de la Iglesia de Comunidad Cristiana ubicada en el barrio Villa Santa Rita. El espacio brindado está equipado con un proyector, pantalla, conexiones para usar una notebook o tablet; además de contar con sillas y algunas mesas. En un principio, se invita a los adolescentes que asisten a la dicha Iglesia y que se encuentren cursando tercer, cuarto y quinto año del secundario, como así también a aquellos jóvenes que no estén cursando actualmente una carrera. Además, se extiende la invitación al resto de la comunidad, considerando un límite total de 25 participantes.

Uno de los principales elementos con los que se va a trabajar en el taller son las películas. Son numerosos los films que se pueden utilizar, pero no es la intención de este trabajo rellenar las actividades con películas, sino trabajar a partir de escenas funcionales a los temas vinculados a la orientación vocacional. A partir de la elaboración de una lista de posibles películas, se hizo la siguiente elección final:

- It's Kind of a Funny Story (Boden & Fleck, 2010)

- Columbus (Kogonada, 2017)
- CODA (Heder, 2021)

De cada película se realiza un recorte de las escenas a utilizar, se corrobora que tenga buen audio y se colocan subtítulos para una correcta interpretación.

Para complementar el trabajo y las charlas generadas en el grupo, se incluye la presentación de un cuadernillo, el cual será de uso personal de cada participante, y en cuyo diseño se incluyen actividades cortas y preguntas para completar luego de cada actividad. Dicho cuadernillo promueve la autorreflexión y sirve como hoja de ruta para los temas abordados durante el taller.

En cuanto a las actividades, se propone trabajar los siguientes ejes:

- ¿Qué es la orientación vocacional?. Se incluyen en esta parte una presentación general del taller, y empezar a reflexionar e indagar acerca de los conceptos que traen los participantes respecto de la vocación, el estudio y las elecciones.
- Línea de Vida. Ayudar a entender la visión acerca de la propia vida, las prioridades, eventos significativos, y cómo ellas influyen en el presente y en los planes a futuro.
- Proyecto de Vida. Introducir el concepto de armado de un proyecto personal y profesional acorde a los gustos, el empleo del tiempo y la historia familiar.
- Toma de decisiones. Reflexionar acerca de las propias creencias y valores, como así también de las formas de crianza y proyecciones a futuro.
- Información. Se propone brindar consejos acerca de qué aspectos considerar al buscar una carrera; y al mismo tiempo informar sobre las distintas ofertas académicas de hoy en día.
- Experiencias. Brindar un espacio para poder compartir vivencias y recorridos personales. Generar aportes útiles para todo el grupo.

Para cada eje planteado se incluye un espacio de diálogo y reflexión grupal, como así también la inclusión del material audiovisual y del uso del cuadernillo como apoyo a cada actividad.

Puesta en marcha de la acción

El taller se llevará a cabo en tres encuentros pautados para los días sábados del 7, 14 y 21 del mes de septiembre del 2024. Cada encuentro tendrá una duración de 2 horas y media. La Iglesia de Comunidad Cristiana tiene actividad con el grupo de adolescentes los sábados de 16 a 19 hs, por lo que, previamente hablado con los coordinadores de ese grupo, el taller se propone como parte de ese encuentro, haciendo extensiva la invitación a amigos y vecinos que deseen participar. Es así que el taller iniciará a las 16 hs y finalizará a las 18:30 hs.

El siguiente cuadro contiene las actividades diagramadas para cada uno de los encuentros.

Sábado 7/9		
Presentación grupal	Iniciamos el taller con una actividad de presentación. Nos ubicamos en ronda y uno por uno decimos nuestros nombres y algo que nos guste/disfrutamos hacer.	Duración 20 minutos
Presentación del taller	Presentación de la modalidad de taller. Introducción del cuadernillo y del uso de escenas de películas.	Duración 10 minutos
Conociendo a los personajes	Comenzamos el recorrido por las películas. Se presenta a los tres personajes principales de las películas elegidas. Escenas a usar: A1, B1 y C1	Duración 20 minutos
El tiempo después del secundario	Vemos la escena A2 en grupo. Analizamos y charlamos sobre lo visto. El tema central es pensar en el tiempo que viene luego de finalizar el secundario. Completamos la actividad 1.1 del cuadernillo.	Duración 30 minutos
¿Cómo nos hace sentir lo que nos gusta?	Vemos la escena B2 en grupo. Analizamos la situación representada. Reflexionamos sobre los sentimientos y emociones que nos atraviesan cuando hacemos lo que nos gusta. Completamos la actividad 1.2 del cuadernillo.	Duración 30 minutos
¿Estamos presionados a realizar una elección?	Vemos la escena C2 en grupo. En la escena vista se habla sobre las presiones que nosotros mismos nos imponemos y las que recibimos del entorno. Reflexionamos sobre cómo influye esa	Duración 30 minutos

	presión. Completamos la actividad 1.3 del cuadernillo.	
Actividad de cierre	Ponemos en común los temas tratados durante la jornada. Se abre un espacio de comentarios sobre las escenas vistas. Nos despedimos hasta la próxima semana.	Duración 10 minutos
Sábado 14/9		
Actividad de inicio	Repasamos los temas y las escenas trabajadas durante el encuentro anterior.	Duración 15 minutos
Línea de vida	Introducimos el concepto "Línea de vida". Profundizamos en el autoconocimiento de la historia de vida para la toma de decisiones que realizarán en el futuro. Se abre un espacio de preguntas. Completamos la actividad 2.1 del cuadernillo.	Duración 30 minutos
Descubrir que nos apasiona	Vemos la escena A3 en grupo. Analizamos el personaje que habla apasionadamente de lo que le interesa. Profundizamos en los gustos propios. Completamos la actividad 2.2 del cuadernillo.	Duración 30 minutos
¿Quiero estudiar algo fuera de lo tradicional?	Vemos la escena B3 en grupo. Pensamos en la posibilidad de elegir una profesión poco común, y en los efectos que puede llegar a tener esa decisión en familiares y amigos. Completamos la actividad 2.3 del cuadernillo.	Duración 30 minutos
¿Tenemos alguien que nos escuche?	Vemos la escena C3 en grupo. Conversamos acerca de lo que nos transmite la escena y reflexionamos sobre poder contar con alguien para compartir nuestro proceso interno. Completamos la actividad 2.4 del cuadernillo.	Duración 30 minutos
Actividad de cierre	Ponemos en común los temas tratados durante la jornada. Se abre un espacio de comentarios sobre las escenas vistas. Nos despedimos hasta la próxima semana.	Duración 15 minutos
Sábado 21/9		
Actividad de inicio	Repasamos los temas y las escenas trabajadas durante el encuentro anterior.	Duración 10 minutos
Conectar imagen con profesión	En esta actividad proyectamos varias imágenes y el grupo tiene que decir a qué profesión hace referencia. Se empieza con	Duración 30 minutos

	imágenes con una única respuesta, y luego se colocan imágenes que tienen más de una respuesta. El objetivo es que los participantes puedan notar que hay varias interpretaciones para lo que tenemos en mente.	
Tips y consejos para saber elegir	En este espacio se brindan consejos y sugerencias a la hora de buscar una carrera y universidad. Datos a tener en cuenta como buscar varios lugares donde se dicte la carrera, conocer los planes de estudio, y buscar alguien que esté o haya cursado esa carrera para que nos comparta su experiencia.	Duración 30 minutos
Las experiencias suman	En este momento, se comparten experiencias reales de recorridos de estudio y elecciones de carreras terciarias y universitarias, a fin de aportar datos que puedan ser interesantes para los participantes. Se conectan las experiencias con temas abordados en el taller.	Duración 30 minutos
Finalizamos el recorrido de los personajes	Vemos las escenas A4, B4 y C4. Las tres escenas muestran el final del viaje de cada uno de los personajes que nos acompañaron en este taller. Comentamos y reflexionamos sobre lo visto.	Duración 20 minutos
Actividad de cierre	Ponemos en común los temas tratados durante la jornada. Se abre un espacio de comentarios sobre las últimas escenas vistas. Se da un tiempo para completar la actividad 3.1 del cuadernillo	Duración 20 minutos
Conclusión	Se le indica a cada participante que el cuadernillo es un material personal para seguir reflexionando en casa sobre las preguntas hechas. Nos despedimos.	Duración 10 minutos

El contenido de las escenas mencionadas como "A", "B", y "C" puede verse en Anexos.

Recogida de información

Con el objetivo de determinar el aporte del cine en la dinámica de los talleres de orientación vocacional, es preciso recoger información sobre la acción implementada para conocer sus consecuencias o efectos en los participantes (Latorre, 2005). En la presente investigación, las técnicas de recogida de información son la elaboración de un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas; y también la observación con el uso de notas de campo.

En cuanto al cuestionario, se utiliza la escala de Likert para las preguntas cerradas, a fin de tener una mayor aproximación al impacto que tuvo el uso de escenas de películas en la funcionalidad del taller. Por lo tanto el cuestionario está conformado por 10 declaraciones correspondientes al funcionamiento del taller en general, y 6 declaraciones por película, dando un total de 28 declaraciones que componen la técnica de la escala de Likert. Para cada declaración se establece la siguiente escala: (1) Muy en desacuerdo; (2) Algo en desacuerdo; (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo; (4) Algo de acuerdo; y (5) Muy de acuerdo. También se incluyen cuatro preguntas abiertas para sumar a los resultados aspectos que tuvieron relevancia en los participantes. En esta sección se proponen preguntas generales para sumar información adicional que pueda tomarse en cuenta para futuros talleres. Además, las notas de campo realizadas por la observación de una de las asistentes, conforman otra parte fundamental para analizar y reflexionar acerca de los distintos procedimientos, las reacciones, y la participación de los adolescentes y jóvenes.

Al inicio del primer encuentro se le comenta a los participantes que el taller se enmarca dentro de una investigación como parte de una tesina para acceder al título de Lic. en Psicopedagogía. El coordinador se presenta como autor de dicha investigación, y las asistentes como alumnas de la misma carrera. Además, en este primer encuentro, se les acerca a los participantes un consentimiento informado en el cual se constan los datos y propósitos de la investigación, se reafirma la confidencialidad de los datos provistos, y se aclara el uso de la información recogida.

Una vez recolectada la información de los cuestionarios y de las notas de campo, se procede a iniciar la evaluación de los resultados a fin de analizar el efecto del uso del cine en un taller de orientación vocacional, y de esta manera, corroborar o refutar las hipótesis planteadas en esta investigación.

Reflexión y evaluación

Recopilación y representación de la información

La información obtenida de las prácticas implementadas en el taller de orientación vocacional, es obtenida mediante notas de campo y un cuestionario. Las notas de campo, tomadas por una de las asistentes, recopila de forma descriptiva las distintas situaciones del taller, la recepción de las actividades propuestas, y las reacciones observadas lo más fielmente posible, a fin de obtener un relato preciso y detallado de lo sucedido en cada uno de los encuentros. Las notas de campo incluyen también la interacción entre los propios participantes, narraciones de vivencias, percepciones y sentimientos generados durante el encuentro. De este modo, se obtiene una primera aproximación a las hipótesis planteadas para esta investigación.

Por cada uno de los encuentros propuestos se obtiene un registro distinto de las notas de campo. De este modo es posible analizar los cambios grandes o pequeños, la participación activa o indiferente, y las reacciones positivas o negativas que suceden de un encuentro a otro. Así se arma una representación general del taller, permitiendo hacer foco en cada encuentro y determinar el aporte de las películas para cada una de las actividades.

En cuanto a la otra fuente de información, una vez que se obtengan los cuestionarios completos, se procede a reflexionar sobre los datos recopilados. El formato utilizado en el cuestionario permite por un lado conocer la percepción de la metodología implementada en el taller, y por otro lado, profundizar en la valoración de las películas elegidas. De este modo se propone reflexionar sobre el uso del cine y llegar a determinar si los recursos audiovisuales elegidos promueven o no la tarea de la orientación vocacional.

A modo de organizar la información obtenida por las notas de campo y los cuestionarios, se propone definir un sistema de organización por categorías. Como se mencionó previamente, en la presente investigación se plantean tres hipótesis, la primera plantea que el cine produce identificaciones con las cuales poder abordar temas pertinentes a la orientación vocacional; la segunda sostiene que la elección de películas que retratan con veracidad el transitar adolescente, producirá una mayor apertura para enriquecer las conversaciones y debates; y la tercera hipótesis se centra en apuntar al cine como un recurso innovador para el diseño de los talleres de orientación vocacional. De este modo, cada hipótesis conforma una categoría, y la información recolectada se enmarca dentro de cada uno de estos tres grupos, a fin de armar un relato que confirme o desestime la hipótesis planteada.

Integración e interpretación de los datos

Al momento de tener la información organizada, se procede a continuar con la evaluación de la práctica realizada. En esta etapa de la investigación se procede a integrar las respuestas provistas por el cuestionario con las observaciones plasmadas en las notas de campo. Al comparar los resultados de ambas técnicas se buscan entre ellas coincidencias que permitan validar la información obtenida.

Una vez realizada la validación de la información, se desarrolla una descripción y explicación de los eventos sucedidos. Entendiendo que el propósito de esta investigación es determinar si el uso del cine puede generar aportes a los talleres de orientación vocacional, se hace un repaso de las actividades propuestas, las escenas utilizadas y los temas tratados en cada encuentro. De esta manera se analiza de forma general el aporte del cine al taller. Pero también se realiza una descripción película por película, ya que está la posibilidad de que alguna haya generado mayor identificación que las otras, y por lo tanto, haya logrado una mayor reacción y mejor recibimiento. Así, se busca los puntos fuertes de las películas elegidas, entendiendo que para que la modalidad

implementada tenga efectos positivos, la base está en la correcta elección de las películas, las escenas a trabajar y la coordinación de las actividades a partir de su visualización.

Mediante las descripciones que vayan surgiendo en esta etapa, se elaboran las primeras teorizaciones que permiten dar respuestas a las observaciones, las acciones y la práctica llevada a cabo (Latorre, 2005). Obtener una descripción detallada de las acciones permite reflexionar críticamente sobre las estrategias implementadas en el taller, con el objetivo de explicar las reacciones de los participantes. Sin embargo, estas primeras impresiones se organizan en torno a cada encuentro, para así lograr un panorama completo de la incidencia del taller en el público adolescente y joven.

La evaluación entonces se hace a partir de la integración de la información y los datos obtenidos, que al compararlos y encontrar similitudes, permite hacer afirmaciones más precisas, y de este modo se describe detalladamente cada encuentro, logrando reconocer los puntos altos y bajos del taller. Con la información detallada de lo sucedido en cada encuentro y en el taller en general, se evalúa la capacidad del cine para seguir desarrollando estrategias que sean funcionales para los talleres de orientación vocacional. Como indica Hernández-Sampieri et al. (2014), la información obtenida y la comprobación o no de las hipótesis, será de guía para la toma de decisiones en futuros proyectos y procesos dentro de esta área de trabajo.

Conclusiones y recomendaciones

Efectos de las acciones

Integrar el cine a los talleres de orientación vocacional no es una metodología del todo novedosa. Dentro de esta área de trabajo, el recurso audiovisual está presente, ya que el apoyo visual ha demostrado ser de utilidad, y aún más importante, ofrece variedad de contenido.

En la plataforma YouTube (https://www.youtube.com/) se puede encontrar contenido utilizable para el desarrollo de un taller. Explorando la plataforma se pueden encontrar videos que explican que es la vocación, como explorar nuestros gustos e intereses, y variedad de videos motivacionales. Estos videos son útiles porque suelen tener una duración corta, y además, funcionan como un primer acercamiento a la orientación vocacional. Estos videos pueden utilizarse dentro del marco de un taller, siempre que esté verificado y bajo la coordinación de un profesional.

En cuanto a la utilización del cine, una escena puede funcionar como disparador, o bien, ver un film completo para luego analizarlo es una actividad que puede funcionar, pero que está sujeta a la duración de la película. En el caso de esta investigación, se utilizan escenas de tres películas distintas, con una temática en común: la elección vocacional-ocupacional. Sin embargo, cada película aborda otros temas, como el autoconocimiento, la búsqueda de la vocación, la salud mental, las presiones, las amistades, las propias limitaciones y la influencia del contexto en las decisiones.

Cada uno de estos temas están presentes en las adolescencias de hoy en día, y este trabajo se apoya en esa afirmación para demostrar que el uso de escenas fílmicas puede tener impacto en los participantes del taller. Cada película es una historia, con un personaje con su propia identidad, personalidad, historia, relaciones, miedos, esperanzas y sueños; que debe superar situaciones adversas, conflictos y problemas; para así terminar su recorrido siendo una persona diferente, con

una nueva perspectiva, nuevos aprendizajes y otra forma de interpretar la realidad que lo rodea. Como espectadores, acompañamos a estos personajes en su viaje de descubrimiento, de aprendizaje, y sobre todo, de cambio.

En el contexto del taller de orientación vocacional, los adolescentes y jóvenes se acercan para encontrar ayuda ante el panorama incierto de definir su rumbo académico (Rascovan, 2015). Por tal motivo es que se sostiene la idea de que seleccionar personajes que atraviesen la misma situación que los participantes, abre las puertas a poder compartir las propias experiencias y contar con herramientas para lidiar con los conflictos internos.

Dentro de aquellas actividades pensadas para este taller en las que se incluyen escenas de alguna película, se procede a brindar un espacio para que entre todos podamos reflexionar sobre el tema tratado y la escena vista. De aquí surgen distintas interpretaciones y distintas perspectivas que suman a la conversación grupal. Guiar estos momentos permite incentivar a los participantes a que alcen la voz, de que compartan sus pensamientos y sentimientos, respetar a quienes permanezcan en silencio, y que entre todos podamos llegar a nuevos aprendizajes.

Como parte de brindar herramientas dentro de este taller, se introduce el uso del cuadernillo, el cual busca tener un efecto positivo en el proceso de autoconocimiento. Allí se plantean preguntas personales a partir de la escenas trabajadas. El objetivo es que los participantes puedan tener un registro de los temas abordados, y una vez finalizado el taller, puedan volver sobre sus respuestas para seguir reflexionando sobre lo trabajado durante los tres encuentros.

Efectos formativos en las personas

Al finalizar el taller, y luego de evaluar los resultados, será difícil determinar si alguno de los participantes tomó alguna decisión en cuanto a que carrera elegir. Aunque esta investigación no

tiene como propósito conocer el efecto personal que tuvieron estos encuentros en la vida de los participantes; cada actividad, película y tema propuesto apunta a brindar a los adolescentes y jóvenes herramientas para afrontar el proceso de búsqueda de identidad personal-vocacional-ocupacional. Por lo tanto, los resultados obtenidos se aplican al uso que se le da al cine dentro de la orientación vocacional.

El tratamiento que se le da al cine en esta investigación tiene que ver con encontrar films que retratan el transitar adolescente y se involucran en la elección vocacional. Una vez que se tienen las películas elegidas, se seleccionan escenas útiles para los temas desarrollados en el taller. Y aunque al final del taller podamos ver en grupo como termina cada una de las historias presentadas, se incentiva a que los participantes puedan visualizar el fin completo en algún momento.

Por tal motivo, esta investigación promueve el visionado de películas. Allí hay gran variedad de historias y personajes que se prestan para el análisis, la reflexión y el aprendizaje. Permitirse tener un tiempo para adentrarse en una historia similar a la de uno, es poder conocer otros caminos, opciones y pensamientos sobre nuestra situación actual. En este caso, nos centramos en la elección vocacional-profesional, pero es posible que esta práctica pueda adecuarse a otros ámbitos.

En cuanto a las herramientas provistas durante el taller, se incluyen la propia búsqueda de la vocación, el armado de un proyecto de vida, el autoconocimiento, exploración de los propios gustos e intereses, resolución de conflictos internos, comprensión del entorno social, y consejos para buscar lugar de estudio. De este modo, el uso del cine, los espacios de diálogo y el uso del cuadernillo, apuntan a presentar estas herramientas, que los adolescentes y jóvenes se las puedan apropiar, y puedan utilizarlas en su propio beneficio.

La evaluación de los datos obtenidos por los métodos de recogida de información son útiles para conocer el potencial que tiene el cine para el desarrollo de estrategias en los talleres de orientación vocacional. Dentro de esos resultados, se logra obtener una aproximación de la incidencia del cine en los participantes. La reflexión de esos resultados logra mostrar si este recurso audiovisual tiene efectos positivos o negativos en el grupo de trabajo y verificar si es efectivo introducir cambios en estos talleres.

El cuestionario implementado durante el último encuentro, además de arrojar datos sobre la introducción del cine al taller, también permite conocer qué tan útiles fueron las películas elegidas. Posiblemente alguno de los participantes haya visto una o más de las películas presentes en las actividades; pero lograr extraer ideas, conceptos y aprendizajes, es una tarea realizada por el coordinador que permite a los participantes ver de otra manera el material audiovisual. Con esto se intenta demostrar que el cine no es solamente entretenimiento, y que con la guía adecuada, puede transformarse en un recurso útil para distintas áreas del ambiente educativo.

En conclusión, se plantea que, dentro de la orientación vocacional, trabajar en grupo en el análisis y reflexión de escenas de películas, favorece el intercambio entre los participantes y el coordinador; promueve el interés por descubrir nuevas historias y personajes; y permite un trabajo introspectivo a los propios conflictos. Si bien estas acciones se ponen en acción en el taller, la evaluación de lo sucedido a lo largo de los encuentros, permite hacer una descripción profunda de los efectos formativos que estas acciones han tenido en los adolescentes y jóvenes.

Nuevas problematizaciones y nuevos planes de acción

Uno de los principales pilares de este trabajo se centra en el concepto de identificación del espectador con la película que está viendo. La reacción de forma empática con los protagonistas de la historia nos lleva a experimentar la narración desde dentro y a visualizarnos en la misma situación

que ellos (Igartua, 2008). Sin embargo, no siempre se logra este efecto, ya que no todas las películas logran representar todas las realidades adolescentes de hoy en día. Por lo tanto, al momento de seleccionar las películas a trabajar, se debe hacer una preselección y analizar con criterio los aportes que cada una puede hacer al taller.

Desde un comienzo la puesta en acción del taller se trata acerca de incluir ciertos temas, dejar por fuera otros, dedicarle más tiempo a algunas cuestiones y poco a otras; y pensando sobre todo en el uso de películas, la organización limita la cantidad de películas a utilizar, provocando que se dejen otras de lado; no por cuestiones de calidad del material sino por la cantidad, ya que incluir más relatos audiovisuales generan menos tiempo para dedicarle a la actividad propuesta.

Sin embargo, ante la posibilidad de incluir más películas al diseño del taller, tendría que contemplarse también el hecho de hacer más encuentros para poder tener margen de trabajar cada película. O bien podría analizarse una película por completo a lo largo de varios encuentros. Pero esta última idea es difícil llevar a cabo por las múltiples distracciones, la duración extensa de algunas películas, y las subtramas poco interesantes que tenga la película que se haya elegido. Del mismo modo, también se debe tener en cuenta la extensión de las escenas seleccionadas de un film, ya que nuevamente puede entrar en juego la distracción y la pérdida de interés.

Otro inconveniente que tiene esta modalidad es que requiere que el espacio de trabajo cuente con conexiones y la tecnología necesaria para proyectar al grupo las escenas elegidas. Al día de hoy varias instituciones educativas y lugares afines cuentan con estos aspectos, pero es necesario tenerlos en cuenta a la hora de implementar un taller de estas características. Además, como se explicó en la organización de esta investigación, para cada película seleccionada, se procede a recortar aquellas escenas útiles para las actividades diseñadas. En este caso, el autor de la presente investigación es el encargado de recortar las escenas, editarlas, y poner subtítulos en caso de que

sea necesario. Pero si se quiere implementar esta práctica, se debe contar con alguien con el conocimiento de brindar estas escenas listas para proyectar en el taller.

Otro punto a tener en cuenta es la importancia de actualizar el material audiovisual que se utiliza en el taller. Así como es importante prestar atención a las nuevas modalidades de abordar el material teórico y desarrollar nuevas estrategias de trabajo, también es importante adentrarse en el mundo cinematográfico y conocer las nuevas producciones que trae cada año. Como se mencionó anteriormente, el cine sobre adolescentes es un género que está cada vez más presente, porque el público adolescente está interesado en historias que retratan sus realidades. Es así que la diversidad de material va creciendo, y por lo tanto, se recomienda conocer las nuevas ofertas; para que, con previo análisis, se pueda actualizar el contenido audiovisual que se usa en el taller.

Hablando específicamente de esta investigación, se encontraron pocos antecedentes que trabajen el cine y la orientación vocacional, por lo que está línea de investigación no está muy explorada. Si se ha investigado el impacto e influencia del cine en la conducta, la forma de relacionarse, y la ayuda que puede brindar para alguna área de estudio. Por lo tanto, en base a los resultados obtenidos, pueden surgir nuevos horizontes de investigación a fin de mejorar la práctica de los talleres de orientación vocacional. A partir del trabajo grupal, se puede investigar la incidencia del cine en el trabajo uno a uno; se puede incluir también el aporte de las series; la influencia en la elección vocacional que tienen los medios audiovisuales; y también investigar si los resultados mejoran o no en el caso de brindar un taller virtual.

Además, con respecto a esta investigación, el taller diseñado apunta sobre todo a la población adolescente, y las películas seleccionadas tienen personajes adolescentes como protagonistas. Pero es cierto que quienes asisten a un taller de orientación vocacional también son jóvenes y adultos, que quizás no se sientan tan identificados con las películas elegidas. Otra línea de

investigación podría ser evaluar los efectos del cine en la población joven y adulta. Para eso podría buscarse películas, que además de tratar la búsqueda de la vocación y la orientación vocacional, también aborden los nuevos inicios, y los cambios de rumbos académicos y laborales.

Para concluir, se recomienda que para el uso del cine como recurso audiovisual, el método de selección de películas incluya visionar las películas teniendo en cuenta los temas que se pueden extraer, en el grado de realidad con la que es retratada la adolescencia y sus conflictos actuales, y la calidad narrativa de la historia. De todos modos, esta investigación propone al cine como un recurso más, y no como el centro de la orientación vocacional, permitiendo así su uso moderado y acorde a los tiempos de cada taller.

Referencias bibliográficas

8 Lessons from Disney's «Mulan» on Overcoming Obstacles and Reaching Professional Goals. (s. f.). Career Charge | USF CTPE Blog. https://corporatetraining.usf.edu/blog/8-lessons-from-disneys-mulan-on-overcoming-obstacles-and-reaching-professional-goals.

Aisenson, D., Virgili, N., Rivarola, R., Rivero, L., Polastri, G., Siniuk, D., & Scharwcz, J. (2010). Seguimiento de los estudiantes que participaron en un programa de orientación vocacional en grupo. *Anuario de investigaciones, 17*, 101-108.

Aisenson, D. B. (2011). Representaciones sociales y construcción de proyectos e identitaria de jóvenes escolarizados. *Espacios en blanco. Serie indagaciones*, 21(2), 155-182.

Aley, M. R., & Levine, K. J. (2022). Popular culture at work: how emerging adults' favorite celebrity can influence future career aspirations and work ethic. *Atlantic Journal of Communication, 30*(4), 419-434.

Anggarini, D. J., Ramli, M., & Rahman, D. H. (2023). The effectiveness of guidance groups using educational cinema techniques to increase students' altruistic attitudes. *Journal of Research in Instructional, 3*(2), 219-230.

Bardini, J. (2023, 17 enero). *ohn Hughes Movies Changed How We Talk About Teenagers On-Screen*. Collider. https://collider.com/john-hughes-movies/

Baumann, M. (2020, 24 agosto). What Exactly Is a "Teen Movie"? *The Ringer*. https://www.theringer.com/movies/2020/8/24/21398609/what-is-a-teen-movie-red-dawn-friday-night-lights-brick.

Bestani, L. M. (2017, 10 diciembre). Millennials versus centennials, parecidos, pero diferentes. *LA NACION*. https://www.lanacion.com.ar/economia/millennials-versus-centennials-parecidos-pero-diferentes-nid2089683/.

Capapé, E. (2020). Nuevas formas de consumo de los contenidos televisivos en España: una revisión histórica (2006-2019).

Castillo, M. G. M. (2024, 8 abril). *¿Para qué nos sirve entender las características de cada generación?* IEXE Universidad. https://www.iexe.edu.mx/desarrollo-humano/para-que-nos-sirve-entender-las-características-de-cada-generacion/.

Cerezo, P. (2019). *¿Cuáles son las expectativas de los jóvenes que pertenecen a la Generación Z ante su próxima inserción al mundo profesional?* (Bachelor's thesis).

Combo Consultora (2022). *Centennials Informe 2022 Argentina*. https://www.iae.edu.ar/wp-content/uploads/2022/07/Centennials_Informe-2022_ARGENTINA.pdf.

Contreras, G. (2022). LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN PARA LA PROMOCIÓN DE LA ORIENTACIÓN VOCACIONAL EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA. TRABAJO DE GRADO DE MAESTRÍA.

Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson Education.

Cruz, S., & de los Ángeles, M. (2023). Creación de material didáctico para aumentar la motivación de los estudiantes de 5° semestre de la Preparatoria No. 2 en el proceso de orientación vocacional.

De Jesús Jasso-Peña, F., Gudiño-Paredes, S., & Tamez-Solis, J. P. (2019). Centennials, ciudadanos globales y digitales. *Praxis, 15*(1), 11-23. https://doi.org/10.21676/23897856.29.

de Luna, E. B., & López, J. E. (2011). El proceso de investigación educativa II: Investigación-acción. En *Innovación docente e investigación educativa: Máster Universitario de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas* (pp. 35-50). Grupo Editorial Universitario (GEU Editorial).

Díaz-Herrero, S., & Gértrudix-Barrio, M. (2021). El cine como metodología didáctica. Análisis sistemático de la literatura para un aprendizaje basado en el cine (ABC).

Dolot, A. (2018). The characteristics of Generation Z. *E-mentor, 74*(2), 44-50.

Dussel, I. (2007). Las nuevas alfabetizaciones en el Nivel Superior. *Instituto nacional de Formación docente. Buenos Aires: Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología*.

https://es.scribd.com/document/130021423/1-Ines-Dussel-Los-Desafios-de-Las-Nuevas-Alfabetizaciones.

Farrell, C. A. (2024, 19 marzo). *What Is Generation Alpha? Meaning, Characteristics, and Future*. Investopedia. https://www.investopedia.com/generation-alpha-definition-8606114.

Fearing, F. (1947). Influence of the Movies on Attitudes and Behavior. *The Annals Of The American Academy Of Political And Social Science, 254*(1), 70-79. https://doi.org/10.1177/000271624725400112.

Ferreiro, I., & Domínguez, J. J. (2023, 16 febrero). Carreras universitarias: en los últimos 7 años hay cada vez más inscriptos en Exactas, Medicina e Ingienería. *Chequeado*. https://chequeado.com/el-explicador/carreras-universitarias-en-los-ultimos-7-anos-hay-cada-vez-mas-inscriptos-en-exactas-medicina-e-ingieneria-y-cada-vez-menos-en-sociales/.

Galatsopoulou, F., Kenterelidou, C., Kotsakis, R., & Matsiola, M. (2022). Examining students' perceptions towards video-based and video-assisted active learning scenarios in journalism and communication courses. *Education Sciences, 12*(2), 74.

García, A. (s. f.). *Rocky (1976), un ejemplo de superación personal [por Ana García]*. FilmAffinity. https://www.filmaffinity.com/ar/user/rating/8311449/192554.html.

Hamilton, J. (s. f.). *Watching movies could be good for your mental health*. The Conversation. https://theconversation.com/watching-movies-could-be-good-for-your-mental-health-214325.

Hasson, U., Landesman, O., Knappmeyer, B., Vallines, I., Rubin, N., & Heeger, D. J. (2008). Neurocinematics: The neuroscience of film. *Projections*, 2(1), 1-26.

Hernández-Díaz, A. A., Illesca-Pretty, M., & Hein-Campana, K. (2020). Cine como estrategia educativa en el proceso de formación de enfermeras/os. *Revista Archivo Médico de Camagüey, 24*(3).

Igartua, J. J. (2008). Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica. *Escritos de Psicología (Internet), 2*(1), 42-53.

Irawati, R. I. Y., Bariyyah, K., Soejantoe, L. T., & Pambudi, P. R. (2020). Movie in guidance and counseling service: could it help students to improve their problem-solving skill?. *Konselor, 9*(1), 15-20.

Iyengar, V. (2024, 30 julio). The Influence Movies Have on Us. *Psych et al*. https://www.psychetal.com/post/the-influence-movies-have-on-us.

Kench, S. (2023, 25 septiembre). *What is a Coming of Age Movie – Examples and Characteristics*. StudioBinder. https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-coming-of-age-movie-definition/#:~:text=A%20coming%20of%20age%20movie%20is%20centered%20around%20the%20themes,next%20stage%20of%20their%20life.

Kubrak, T. (2020). Impact of films: Changes in young people's attitudes after watching a movie. *Behavioral Sciences*, 10(5), 86.

Latorre, A. (2003). *La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Editorial Grao. Barcelona, España.

Mills, G. E. (2013). *Action Research: Pearson New International Edition: A Guide for the Teacher Researcher*. Pearson.

Ministerio de Cultura Argentina. (2023). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2013/2023. Principales consumos y prácticas culturales de adolescentes y jóvenes*. Sistema de Información Cultural de la Argentina. https://www.sinca.gob.ar/VerNoticia.aspx?Id=93.

Ministerio de Educacion de Santa Fé. (2017). *Alfabetización Audiovisual: Uso de material audiovisual en el aula*. Programa de Alfabetización Audiovisual – Subsecretaría de Comunicación. https://campuseducativo.santafe.edu.ar/wp-content/uploads/A.A.-Uso-material-audiovisual-.pdf.

Müller, M. (2007). *Orientar para un mundo en transformación: los jóvenes entre la ducación y el trabajo*. Editorial Bonum. Buenos Aires, Argentina.

O'Gorman, P. (2023). *Encuesta sobre consumo de medios y tecnología en AMBA*. UADE. Observatorio de Medios & Entretenimiento. 3ª Edición.

Palamidessi, M., Fernández, B., Galarza, D., González, D., Hirschberg, S., Landau, M., & Carlos Serra, J. (2001). Las tecnologías de la información y la comunicación. La integración de las TIC en las escuelas: un estudio exploratorio.

Pérez, J. F. H., & Díaz, M. Á. M. (2017). Nuevos modelos de consumo audiovisual: los efectos del binge-watching sobre los jóvenes universitarios. *AdComunica*, 201-221.

Pettine, C. (2017, 15 junio). Changes in teen movies reflect changes in teen culture. *Loquitur*. https://theloquitur.com/teen-movies-teen-culture/

Ponti, L., Sanchez Malo, A., Luján, S., & Cervetto, J. (2012). Aportes de los talleres de orientación vocacional en la elección vocacional desde la perspectiva de los adolescentes. In *IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires.

Rascovan, S. (2015). *Orientación vocacional y escuela secundaria*. Buenos Aires. http://entrama.educacion.gob.ar/uploads/secundaria-para-todos/Orientacion_Vocacional.pdf.

Real Academia Española. (2014). Generación. Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.7 en línea]. https://dle.ra.es/generacion [14 junio 2024].

Reed, E. (2024, 26 abril). *Movies and Mental Health: How Films Affect Emotional Well-being*. Emma Reed. https://emmareed.net/movies-and-mental-health-how-films-affect-emotional-well-being/#:~:text=Psychological%20research%20and%20therapists%20confirm,participation%20with%20strong%20egalitarian%20properties.

Ross, J. C. (2019, 27 noviembre). An Exploration of Personal Identity in Film. *The Human Front*. https://www.thehumanfront.com/exploration-of-personal-identity-in-film/.

Sampaolessi, L. (2022, 19 julio). *Tendencias Tecnológicas que Impactan Favorablemente en el Aprendizaje*. Aulica. https://www.aulica.com.ar/aprendizaje/.

Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill Education.

Sarmiento, C. D., Lambraño, M. L., & Lafont, L. R. (2017). Entendiendo las generaciones: una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los Baby Boomers, XY Millennials. *Clío América, 11*(22), 188-204.

Seemiller, C., & Grace, M. (2017). Generation Z: Educating and Engaging the Next Generation of Students. *About Campus Enriching The Student Learning Experience, 22*(3), 21-26. https://doi.org/10.1002/abc.21293.

Sharma, S., Parashar, P., Mohan, C., Singh, A., & Ahmad, S. (2021). Attitude of the first year medical students towards medicine as career: Motivations and apprehensions of being a doctor. *Healthcare in Low-resource Settings, 9*(1).

Stahl, S. (2023, 5 diciembre). *Film: EXPLORING THE IMPACT OF CINEMA ON STUDENT CULTURE: A CINEMATIC JOURNEY – Stage and Cinema*. Stage And Cinema. https://stageandcinema.com/2023/12/04/impact-of-cinema-on-student-culture/.

TEDx Talks. (2016, 6 diciembre). *The Women in Film Revolution Begins with You | Naomi McDougall-Jones | TEDxBeaconStreet* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Gj2pW11vjCY.

Testoni, I., Rossi, E., Pompele, S., Malaguti, I., & Orkibi, H. (2021). Catharsis through cinema: An Italian qualitative study on watching tragedies to mitigate the fear of COVID-19. *Frontiers in psychiatry, 12*, 622174.

The Editors. (2018, 4 abril). *Video: Roger Ebert on Empathy | Empathy | Roger Ebert*. Roger Ebert. https://www.rogerebert.com/empathy/video-roger-ebert-on-empathy.

Uade. (s. f.). *Orientación Vocacional | UADE*. UADE Home. https://www.uade.edu.ar/informacion-para/ingresantes/orientacion-vocacional/.

UBA Universidad de Buenos Aires. (s. f.). UBA Universidad de Buenos Aires. https://www.uba.ar/orientacion-doe-dov#.

UFLO Universidad. (s. f.). https://www.uflo.edu.ar/ingreso.php?t=Ingreso&id=63

Utomo, P., & Maratus, S. (2021). The effectiveness of using educational cinema techniques to increase students' self-confidence: An experimental research. *ProGCouns: Journal of Professionals in Guidance and Counseling, 2*(2), 51-61.

Vitale, S. (2022, 23 mayo). Nuevo ranking de la UBA. Cuáles son las carreras más elegidas, las que más crecieron y las que perdieron aspirantes. *LA NACION*. https://www.lanacion.com.ar/sociedad/nuevo-ranking-las-carreras-tradicionales-volvieron-a-ser-las-mas-elegidas-en-la-uba-nid23052022/.

Zainudin, Z. N., Hassan, S. A., Abu Talib, M., Ahmad, A., Yusop, Y. M., & Asri, A. S. (2020). Technology-assisted career counselling: Application, advantages and challenges as career counselling services and resources. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 10*(11), 67-93.

Anexos

Ficha Técnica de las películas elegidas para el taller

COLUMBUS

Año: 2017

País: Estados Unidos

Dirección: Kogonada

Guión: Kogonada

Duración: 104 min

Reparto principal: John Cho, Haley Lu Richardson.

Sinopsis: Un hombre nacido en Corea se encuentra sin futuro en Columbus, Indiana; donde su padre arquitecto está en coma. El hombre conoce a una joven, Casey, que quiere permanecer en Columbus con su madre, una drogadicta en recuperación, en vez de perseguir su anhelo de iniciar una carrera universitaria.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=r3dcnV6Z9Zs

Temáticas abordadas en el film: La elección vocacional-profesional. La importancia de ser escuchado. Autoconocimiento. Vínculos familiares.

Escenas elegidas

A1 - En esta escena, Casey está frente a una de las Iglesias de Columbus. Camina de un lado a otro mientras repasa los datos característicos de la arquitectura de ese edificio.

A2 - En una librería, Casey trabaja junto a Gabriel. Ambos están acomodando los libros de una sección cuando una antigua compañera de Casey aparece y comienza a hablar con ella. En esa conversación, la amiga le cuestiona a Casey que prefiera permanecer en Columbus en vez de asistir a

la Universidad. Casey, sin dar tantas explicaciones, le responde que no tiene apuro. Su amiga sostiene que es una experiencia que se está perdiendo, sobre todo porque Casey tiene bien en claro lo que le gustaría estudiar.

A3 - En esta escena, Casey y Jin visitan un banco que se encuentra cerrado. Casey comienza a explicarle a Jin porque ese edificio es uno de sus favoritos dentro de Columbus. Casey habla apasionadamente con conocimiento técnico, y puede expresar lo que le produce ese edificio con detalles y características únicas.

A4 - Llegando al final del film, Casey se despide de su compañero de trabajo. Se va de su casa. Se siente mal por dejar a su mamá, pero confía en que todo va a salir bien.

CODA

Año: 2021

País: Estados Unidos

Dirección: Sian Heder

Guión: Sian Heder, Victoria Bedos, Stanislas Carré de Malberg

Duración: 111 min

Reparto principal: Emilia Jones, Marlee Matlin, Troy Kotsur

Sinopsis: Ruby es una adolescente, cuyos padres y hermano son sordos. Ella es la única oyente de la familia, y por lo tanto, el puente de comunicación con el resto de las personas. Cuando el negocio pesquero de la familia se ve amenazado, Ruby se encuentra dividida entre perseguir su amor por el canto y el miedo de abandonar a su familia.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=0pmfrE1YL4I

Temáticas abordadas en el film: Descubrir nuestra identidad vocacional-profesional. Proyecto de vida. La importancia de ser escuchado. Autoconocimiento. Los vínculos familiares.

Escenas elegidas

B1: La escena muestra un barco pesquero en medio del mar. Se escucha a Ruby cantar mientras está junto a su padre y hermano trabajando arriba del barco.Mientras realizan distintas acciones, Ruby sigue cantando.

B2: En la escena, Ruby está en el salón de música junto a su profesor de canto. Ella comienza a cantar tímidamente mientras el profesor evalúa su capacidad. En un momento, para que Ruby entre en confianza, el profesor le pregunta qué siente al cantar. Ella, sin encontrar palabras, responde en lenguaje de señas.

B3: Ruby le comenta a sus padres que quiere iniciar la carrera de canto, pero sus padres dicen que la necesitan para que los ayude en el negocio. Ruby plantea que quiere seguir su sueño y no quedarse para siempre en el pueblo.

B4: En la escena final, Ruby se despide de sus padres. Todos están contentos de que haya sido aceptada en una escuela importante de canto. La familia se despide de ella con un gran abrazo y mucha emoción.

IT'S KIND OF A FUNNY STORY

Año: 2010

País: Estados Unidos

Dirección: Anna Boden, Ryan Fleck

Guión: Anna Boden, Ryan Fleck, Ned Vizzini

Duración: 101 min

Reparto principal: Keir Gilchrist, Zack Galifianakis, Emma Roberts

Sinopsis: Un adolescente clínicamente deprimido ingresa a una sala de psiquiatría para adultos. Abrumado por las decisiones y compromisos de entrar en la vida adulta, encuentra en las personas de ese lugar la motivación para afrontar sus problemas, y su capacidad de poder ayudar a los demás.

Trailer: https://www.youtube.com/watch?v=0dSk92CbuFE

Temáticas abordadas en el film: Las dudas en la elección vocacional-profesional. La importancia de ser escuchado. Autoconocimiento. La ansiedad y la depresión.

Escenas elegidas

C1: La primera escena nos muestra a Craig siendo acompañado al piso de psiquiatría adulta. Allí es recibido por una recepcionista a la cual le dice que solo va a quedarse un día. Pero la recepcionista le dice que tiene que quedarse como mínimo 5 días.

C2: Craig tiene una sesión con la Dra. Minerva. Allí le comenta los problemas por los que decidió internarse en ese lugar. Además, le cuenta su preocupación de entrar en una buena universidad, porque de lo contrario, su vida se vendría abajo.

C3: Se muestra un poco la dinámica del piso de psiquiatría. Se nota que el personaje de Craig tiene relación con los demás pacientes. Luego tiene otro encuentro con la Dra. Minerva. Esta vez le comenta su cambio de postura acerca de priorizar cuestiones que le generaban ansiedad y depresión. Le comenta además que hay cosas que tenía enfrente suyo y no las estaba aprovechando.

C4: En esta última escena elegida, Craig deja el hospital psiquiátrico. Comenta los avances que tuvo, su cambio en la forma de ver sus problemas, sus planes a futuro, y las enseñanzas para la vida que se lleva de esta experiencia.

Año 2024

Cuadernillo vocacional

ORIENTACIÓN VOCACIONAL

Primer encuentro

Actividad 1.1

El tiempo después del secundario

· ¿No tener una carrera elegida sería un fracaso para mi?

.....

No tener una carrera elegida se vería como un fracaso para mi familia y amigos?

.....

Actividad 1.2

Expresar lo que nos gusta

¿Que sentimientos nos produce hacer lo que nos gusta?

.....

¿Cómo nos comportamos cuando hacemos lo que nos gusta?

.....

Actividad 1.3

Entre la duda y la presión

¿Estamos presionados a realizar una elección vocacional?

.....

¿Nos imaginamos cursando una carrera y ejerciendo una profesión?

.....

Segundo encuentro

Actividad 2.1

Línea de Vida

Te invitamos a mencionar tres vivencias que consideres significativas de tu historia. Podes incluir sentimientos, pensamientos y emociones

.

.

.

Actividad 2.2

Nuestros gustos e intereses

¿Cómo hablamos de aquello que nos gusta?

.....

¿Cómo nos hace sentir?

.....

¿De qué hablamos con mucha pasión o con mucho conocimiento?

.....

Actividad 2.3

Estudiar algo fuera de lo tradicional

¿Quiero estudiar algo fuera de lo tradicional?

.....

¿Que reacciones tendría estudiar una carrera atípica?

.....

¿Me interesa desarrollar una capacidad innata?

.....

Actividad 2.4

La importancia de hablar con otros

¿Tenemos alguien que puede escuchar nuestros conflictos?

.....

¿Compartimos nuestro proceso de búsqueda con otros?

.....

Tercer encuentro

Actividad 3.1

Llegamos al final del recorrido de este taller

¿Qué conceptos trabajamos durante este taller?

"Mi caja de herramientas"

Te invitamos a anotar los aprendizajes que te llevas de este taller

¿Qué reflexión haces al respecto?

Consentimiento informado

Me ha sido explicado que los miembros de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO Universidad, desean conocer la incidencia del cine en los talleres de orientación vocacional. Es por esta razón que se está realizando un trabajo de investigación cuya finalidad es conocer e indagar sobre los aportes del cine al diseño de actividades de dichos talleres. Mi participación en la investigación consiste en responder con sinceridad a la administración de los cuestionarios que se me entregarán a continuación.

La participación es voluntaria y en cualquier momento puedo dejar sin efecto la presente autorización, retirándome del presente acto.

Se me ha dicho que mis respuestas u opiniones serán confidenciales y sólo de conocimiento para el equipo de investigación, resguardando mi privacidad y los resultados no serán ligados a mi información que se coloca al pie del presente consentimiento.

Asimismo, se me ha explicado que los resultados globales de la investigación serán presentados en la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de UFLO y que podrán ser expuestos también en congresos y/o publicados en revistas científicas preservándose siempre mi identidad, conforme a la ley 25.326

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que en caso de que tenga alguna pregunta acerca del estudio o sobre mis derechos a participar en el mismo, puedo contactar a la Secretaría de Investigación y Desarrollo UFLO, a feerhurtado@gmail.com.

Habiendo comprendido lo que se me ha explicado, acepto participar en este trabajo de investigación.

Firma: **Firma Profesional Informante:**

Aclaración: **Aclaración:**

DNI: **DNI:**

Fecha: **Protocolo N°:**

Cuestionario

Para las siguientes afirmaciones, marque el número de su respuesta.

(1) Muy en desacuerdo. (2) Algo en desacuerdo. (3) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo.

(4) Algo de acuerdo. (5) Muy de acuerdo.

Preguntas generales	1	2	3	4	5
Considero innovador el uso de películas para un taller de Orientación Vocacional.					
Considero que el uso de películas fue útil para los temas tratados en el taller.					
Considero que estuvo bien la cantidad de películas utilizadas.					
Considero valiosas las reflexiones luego de ver cada escena.					
En mi caso, pude identificarme con algún aspecto de las películas utilizadas.					
Considero que los conflictos de los personajes están presentes hoy en día.					
Considero que el taller en general fue informativo y reflexivo.					
Considero que el taller ayudó a explorar los propios gustos, intereses y aptitudes.					
El taller me ayudó en mi proceso de búsqueda vocacional-profesional.					
Considero que me llevo herramientas para tomar una decisión vocacional.					
Con respecto a la película "Columbus"					
Considero que la película aborda la orientación vocacional.					
Considero que las escenas reflejan la realidad adolescente.					
Considero que el tema de la actividad es acorde a la escena vista.					
Considero que la película explora los gustos, intereses y aptitudes del personaje.					
La escena fue fácil de comprender.					
Estoy interesado/a en ver la película completa.					
Con respecto a la película "CODA"					
Considero que la película aborda la orientación vocacional.					

Considero que las escenas reflejan la realidad adolescente.					
Considero que el tema de la actividad es acorde a la escena vista.					
Considero que la película explora los gustos, intereses y aptitudes del personaje.					
La escena fue fácil de comprender.					
Estoy interesado/a en ver la película completa.					
Con respecto a la película "It's Kind of a Funny Story"					
Considero que la película aborda la orientación vocacional.					
Considero que las escenas reflejan la realidad adolescente.					
Considero que el tema de la actividad es acorde a la escena vista.					
Considero que la película explora los gustos, intereses y aptitudes del personaje.					
La escena fue fácil de comprender.					
Estoy interesado/a en ver la película completa.					

· Elegí tres palabras para definir este taller.

…….

· ¿Le sumarías algo al taller?

…….

· Si queres, menciona un aprendizaje que te lleves hoy.

…….

· ¿Algo más que quieras comentar?

…….