

**Estrategia de comunicación digital para fortalecer el proceso de orientación
vocacional en la Institución Educativa Aures de Medellín**

Autoras:

Catalina Muñoz Garzón y Carolina Gaviria Salazar

Universidad Pontificia Bolivariana

Facultad de Comunicación Social y Periodismo

Maestría en Comunicación Digital

Medellín

2022

**Estrategia de comunicación digital para fortalecer el proceso de orientación
vocacional en la Institución Educativa Aures de Medellín**

Autoras:

CATALINA MUÑOZ GARZÓN Y CAROLINA GAVIRIA SALAZAR

Trabajo de grado para optar al título de Magister en Comunicación Digital

Asesor

JUAN CARLOS CEBALLOS SEPÚLVEDA

Doctorado en Comunicación

Universidad Pontificia Bolivariana

Facultad de Comunicación Social y Periodismo

Maestría en Comunicación Digital

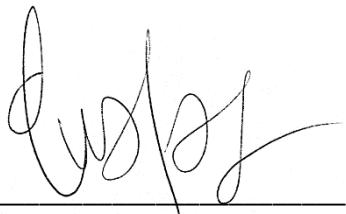
PhD. Juan Carlos Ceballos Sepúlveda

2022

(18 de febrero de 22)

(Carolina Gaviria y Catalina Muñoz)

“Declaramos que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad”. Art. 92, parágrafo, Régimen Estudiantil de Formación Avanzada.



Carolina Gaviria Salazar


1031519106

Catalina Muñoz Garzón

Agradecimientos

Siempre he creído en el poder de la transformación y especialmente, que todos tenemos el potencial de crear y evolucionar, pero solo si entendemos que el viaje del héroe nunca puede construirse solo.

Quiero agradecer a mi núcleo, mis grandes amores que me han impulsado siempre a luchar por mis sueños y a construir con mis acciones en el día a día. A mis ejemplos de vida, mi maestra y por quien estoy inmersa en la docencia y la comunicación, mi mamá. Ella es imparable, ejemplar y con cada una de sus acciones ha impactado en mi vida y la de mi familia. A mi papá, por sus ganas incansables de conocer el mundo, estudiarlo y entenderlo y por su paciencia y amor.

A mi hermana, que es mi apoyo incondicional; que con su amor y entrega transforma e impacta, ella es mi Mujer Maravilla, no alcanzo a agradecerle porque soy por ella.

A mis alumnos y los jóvenes que he conocido en mi camino en la orientación vocacional y la docencia porque por ellos amo lo hago y el hecho de conocer su forma de ver el mundo, me llena de alegría y nuevos conocimientos.

A mi universidad que desde el colegio me acoge como una casa.

A mi compañera Carolina, una mujer incansable, luchadora, paciente, que nada le queda grande. Las personas que nos cruzamos en la vida definitivamente tienen un propósito y agradezco a Caro por encontrarnos en un camino que espero trascienda a un proyecto que impacte a la sociedad como ella lo hace con cada una de sus acciones como persona y profesional.

A mis ejemplos de vida en la tierra, mis pacientes amigos (ellos saben quiénes son) y a las que trascendieron y siguen conmigo de corazón, acá están los frutos desde el amor y con la convicción de siempre hacer el bien.

A Juan Carlos Ceballos, nuestro asesor, porque ahora nos queda más que claro que la investigación debe ser trascendental, una construcción constante y que no debemos tener temor a cuestionarnos, ahí radica nuestra esencia. Gracias por la paciencia y los consejos.

Al amor infinito de mi vida, mi COMUNICACIÓN, gracias por jamás dejarme de enseñar a ser y construir con el otro.

Tabla de contenido

Resumen	7
Introducción	9
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Marco Referencial	15
Estado del Arte	15
Marco Contextual	21
<i>Orientación Vocacional y Profesional en Medellín</i>	23
Contexto Interno	23
Marco Conceptual	25
<i>Orientación Vocacional</i>	25
<i>Comunicación Digital</i>	27
<i>Gamificación</i>	30
<i>Interactividad</i>	33
<i>Apropiación Social Digital</i>	34
Metodología	36
Tipo y Método de Estudio	36
Población y Muestra	38
Instrumentos de Investigación	39
<i>La Revisión Documental.</i>	39
<i>Entrevista en Profundidad Semiestructurada</i>	40
<i>Grupos Focales</i>	41
Técnicas	42
Procedimiento	43

Resultados y Análisis	45
Proceso de Orientación Vocacional en la Institución Educativa Aures de Medellín	45
<i>La Orientación Vocacional Desde la Perspectiva de la Comuna 7</i>	45
<i>La Orientación Vocacional Desde una Perspectiva Institucional</i>	46
<i>La Orientación Vocacional Desde la Perspectiva del Docente, la Psicóloga y el Estudiante</i>	53
TIC en los Procesos de Orientación Vocacional en la Institución Educativa Aures de Medellín	63
<i>Colegio del Futuro</i>	63
<i>Apropiación de Herramientas TIC en la IE Aures</i>	66
La Comunicación Digital, la Gamificación y la Orientación Vocacional	73
Estrategia de Comunicación Digital para Fortalecer los Procesos de Orientación Vocacional de la Institución Educativa Aures de Medellín, Antioquia	80
Estructura	81
Gamificación: El Viaje del Explorador	81
Conclusiones	88
Recomendaciones	93
Referencias	95
Anexo 1: preguntas entrevista en profundidad semiestructurada	108
Anexo 2: Estudiantes en grupo focal	110
Anexo 3: Guía “El cuento de la educación virtual, tiene su cuento”	111

Resumen

La orientación vocacional se concibe como un proceso que le permite a los estudiantes identificar sus habilidades, fortalezas y sueños, aportándoles información para el desarrollo de sus capacidades y potencialidades y las herramientas necesarias en procura de una toma de decisiones consciente, frente a su futuro profesional y personal. Si bien en las instituciones educativas públicas existen lineamientos para llevar a cabo este proceso orientativo, en la práctica resultan insuficientes y desarticulados. Como alternativas para suplir estos problemas están la tecnología y la comunicación digital como aliadas y facilitadoras en el aprendizaje de los estudiantes, quienes, a través de estrategias interactivas, refuerzan el vínculo con sus gustos e intereses y planifican las decisiones de su futuro.

Esta investigación entonces tiene como finalidad diseñar una estrategia de comunicación digital, que favorezca los procesos de orientación vocacional de los jóvenes de décimo y undécimo en la Institución Educativa Aures. Esta IE está ubicada en la ciudad de Medellín específicamente en el barrio Robledo-comuna 7 y se selecciona para el presente trabajo, por ser un colegio con visión 20/20 con una alta apuesta por las TIC desde hace más de 10 años.

El método investigativo es cualitativo y de carácter exploratorio por lo que se utilizan las técnicas de revisión documental, entrevistas en profundidad a Marisabel Rodríguez, psicóloga del colegio adscrita al programa Entorno Protector de la Alcaldía de Medellín y a Alejandro Contreras, líder del proceso de OV de la IE Aures y grupos focales a siete estudiantes de los grados décimo y undécimo.

El estudio permite tener un acercamiento a una discusión de cómo la comunicación digital por medio de la gamificación puede fortalecer los procesos de orientación vocacional al introducir actividades que los estudiantes demandan como vivencias y experiencias virtuales. La estrategia de propuesta tiene en cuenta las necesidades y potencialidades de los estudiantes de la Institución Educativa Aures de Medellín y se recomienda que ésta sea implementada como una herramienta útil para todos aquellos que necesitan un acompañamiento permanente dentro de un proceso más personalizado e interactivo.

Palabras clave: orientación vocacional, gamificación, interactividad, comunicación digital, apropiación social digital

Abstract

Vocational guidance is conceived as a process that allows users to identify their abilities, strengths and dreams, providing them with information for the development of their abilities and potentialities and the necessary tools in pursuit of conscious decision-making, regarding their professional future. and personal. Although there are guidelines in public educational institutions to carry out this orientation process, in practice they are insufficient and disjointed. As alternatives to supply these are technology and digital communication as allies and facilitators in learning problems, who, through interactive strategies, reinforce the link with their tastes and interests and plan decisions for their future.

The purpose of this research is to design a digital communication strategy that favors the vocational orientation processes of the tenth and eleventh graders at the Aures Educational Institution. This EI is in the city of Medellin, specifically in the Robledo-comuna 7 neighborhood, and was selected for this study because it is a school with a 20/20 vision and a high commitment to ICT for more than 10 years.

The investigative method is qualitative and exploratory in nature, which is why documentary review techniques are used, in-depth interviews with Marisabel Rodríguez, a school psychologist attached to the Protective Environment program of the Medellín Mayor's Office, and Alejandro Contreras, leader of the OV process of EI Aures and focus groups to seven tenth and eleventh grade students.

The study allows an approach to a discussion of how digital communication through gamification can strengthen vocational guidance processes by introducing activities that students demand such as experiences and virtual experiences. The proposal strategy takes into account the needs and potential of the students of the Aures Educational Institution of Medellin, and it is recommended that it be implemented as a useful tool for all those who need permanent accompaniment within a more personalized and interactive process.

Key words: *vocational guidance, gamification, interactivity, digital communication, digital social appropriation*

Introducción

La Orientación Vocacional -OV- es un proyecto adscrito a las instituciones educativas, con el propósito de ofrecer a los jóvenes que se encuentran en una etapa de transición entre la educación media y la educación superior -noveno, décimo y undécimo-, la información necesaria para que puedan aclarar el campo profesional en el cual se quieren enfocar y tomar una decisión en su proyecto de vida.

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia -MEN- concibe la OV como un conjunto de procesos y estrategias de acompañamiento a los sujetos, que les permite articular el conocimiento sobre sí mismos, sobre las oportunidades de formación y sobre el mundo del trabajo, para tomar decisiones informadas y racionales sobre su trayectoria de vida, formación y trabajo satisfactorios para sí mismos y que aporte al desarrollo y bienestar de la sociedad (2016).

Uno de los objetivos que persigue este proceso es reducir la deserción en la educación superior. Sin embargo, según estadísticas del MEN (2020), para el año 2020 la tasa de deserción anual de los programas universitarios se ubicó en 9,89%, de los tecnológicos en 14,81% y de los técnicos profesionales en 34,52%, cifras que en los últimos años han mantenido una tendencia de crecimiento. Cabe aclarar que, en Colombia, se considera desertor aquel estudiante que cumple dos o más periodos académicos consecutivos sin vinculación a una Institución de Educación Superior – IES- (Ministerio de Educación Nacional, 2020).

No solo en la deserción se pueden encontrar deficiencias en los procesos de Orientación Vocacional. López-Mera (2019) lo evidencia así al afirmar que la razón por la que, en el 2018, el 50.7% de los estudiantes bachilleres de Medellín entrevistados para el estudio *Expectativas y realidades de los bachilleres del país: la experiencia de Medellín*, no presentaron una solicitud de admisión a una institución de educación superior – IES –, fue debido a la falta de información sobre las ofertas de estudio presentes en el territorio.

Así pues, el panorama actual de los jóvenes colombianos no es el mejor. El estudio *Juventud en Colombia: ¿quiénes son, qué hacen y cómo se sienten en el contexto actual?* del Departamento Administrativo Nacional de Estadística —DANE— (2020), señala que el 68% de los jóvenes de 10 a 24 años, considera que la situación económica de su hogar, comparada con la de hace 12 meses, está peor. Esta cifra es quizá un vestigio que deja la pandemia en un país desigual, donde las condiciones de pobreza son tan altas que los jóvenes no terminan sus estudios por la necesidad que tienen de buscar ingresos económicos que den un sustento a sus vidas y a las de sus familias. En efecto, Patiño y Cardona (2012), afirman que uno de los principales factores de deserción académica es la crisis financiera del núcleo familiar, en segundo lugar, la orientación vocacional y, en tercer lugar, la edad temprana de los estudiantes que ingresan a la universidad.

Por ende, el sistema educativo de Medellín, como ciudad foco de este estudio, intenta subsanar estas desigualdades con proyectos como Matrícula Cero, una estrategia que ofrece a los jóvenes de bajos recursos, la posibilidad de ingresar a las instituciones públicas de educación superior, como la Universidad de Antioquia, Universidad Nacional, Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM), Pascual Bravo, Colegio Mayor de Antioquia, entre otras. Al respecto Aguilera (2019) expone que “los estudiantes de décimo y undécimo de los estratos 1, 2 y 3 desconocen que una de las principales condiciones para conseguir un empleo es el cumplimiento de la mayor parte de los ciclos del sistema educativo, especialmente en cuanto al nivel terciario o universitario” (p.45)

Adicional a las falencias económicas que presentan los estudiantes, dentro de las instituciones educativas hay factores que influyen en que estos procesos de OV no sean exitosos. En esta perspectiva, el MEN (2017) señala como uno de los causantes de las problemáticas presentadas en estos, la participación de muchas instancias en la institución, que, si bien producen un trabajo conjunto, también pueden estar mostrando una duplicación de esfuerzos o falta de comunicación entre agentes del mismo ámbito educativo. Estos reprocesos se evidencian en la medida en que se debe iniciar el proyecto de OV cada año, desconociendo los resultados e impactos de la planeación de los años anteriores.

Por otro lado, Huertas y Calle (2010) afirman que la orientación vocacional en Colombia se ve retada, ya que la forma tradicional de implementar pruebas, de entregar la información de universidades y de construcción de proyectos de vida, carece de sentido para los jóvenes, quienes, en vez de estructurar proyectos de vida, elaboran proyectos de supervivencia y desarrollan el sentido de vida por estar rodeados de entornos que no les permiten continuar con sus estudios académicos.

Se hace necesario, entonces, ofrecer nuevas alternativas que fortalezcan la orientación de los estudiantes en la decisión de elegir una carrera universitaria, debido a que los enfoques y modelos educativos actuales no responden a los nuevos retos sociales de cambio acelerado y cultura digital que se deben aprovechar para desarrollar procesos de aprendizaje. En las IE, sobre todo públicas, los procesos de OV presentan limitaciones y se caracterizan por tener materiales muy tradicionales en su trabajo, como el *Chaside*, una prueba aplicada en la IE objeto de estudio, para identificar intereses y actitudes y que permiten seleccionar una vocación, sin embargo, no ha sido de alto impacto en la OV de sus estudiantes.

La normatividad educativa del estado colombiano exige la implementación, seguimiento y evaluación de proyectos de OV con el propósito de que los jóvenes tomen decisiones acertadas con relación a la continuidad de sus estudios superiores, sin embargo, estos siguen siendo poco pertinentes para la realidad que hoy tienen las instituciones educativas de Colombia, ya que se limitan a actividades aisladas, sin una secuencialidad o intencionalidad de carácter institucional que permita hacer un seguimiento y medir impactos a mediano plazo en sus egresados.

En este sentido, se debe propender por un proyecto institucional, articulado a su horizonte misional, que dé cuenta del perfil del egresado y que se apoye en tecnologías o técnicas innovadoras como la realidad virtual, la realidad aumentada, la gamificación, los sistemas de respuesta en línea, los gestores de contenido, que aún no han sido tomados en cuenta para integrarlos como herramientas que transforman las pruebas tradicionales y los programas de orientación vocacional.

Este proyecto debería estar integrado al PEI de la Institución Educativa Aures con el propósito de permitir que sea transversal a todas las áreas del conocimiento e inherente a las diferentes actividades que plantea el psicólogo o los líderes de décimo y undécimo. Este sería un propósito estratégico permanente y alineado a las necesidades actuales de los jóvenes, con una relación más cercana con la triada familia, instituciones universitarias y colegio.

El desarrollo vocacional, así como las estrategias planteadas para este, deben ser dinámicas, cambiantes y entendidas desde las necesidades del entorno. Existen una serie de elementos que ayudan al colectivo de profesionales en orientación a entender el proceso individual del estudiante en esta dimensión del círculo de bienestar: modelo de prevención que estudia al ser humano de forma integral, el cual se compone de seis áreas: personal, social, educativa, familiar, vocacional, física y espiritual (Pereira, 2015).

Como lo puntualiza López-Mera (2019), al gobierno central y a las autoridades educativas locales les faltan instrumentos que, desde la autoridad nacional, se hayan dispuesto para hacer seguimiento a los bachilleres y caracterizar a los estudiantes de 11º, como base de política educativa. Bajo esta misma línea, explica:

Si bien existen iniciativas de instituciones de educación media y terciaria que implementan instrumentos para conocer la vocación e intereses de sus bachilleres, estas tampoco son continuas en el tiempo, no forman parte como tal de una política de la institución, sino más bien corresponden a un tema de marketing (p. 90)

En este mismo sentido, no aportan al desarrollo vocacional permanente y actualizado debido a que este proceso que es de carácter individual, así se aborde en ambientes integrados, talleres o equipos de trabajo, debe proporcionar espacios de promoción y autorreconocimiento de un individuo que debe ser visualizado desde tres grandes procesos: el autoconocimiento, el conocimiento del medio y la toma de decisiones (Ardisana, 2015)

En cuanto a la I.E Aures de Medellín, se debe decir que no cuenta con un proceso de orientación vocacional propio, definido y estructurado al que se le pueda hacer

seguimiento y medición. Según la psicóloga de la IE, Marisabel Rodríguez, antes de la pandemia por el COVID-19, las actividades de OV como pruebas, talleres, conferencias y encuentros se realizaban bajo el programa de la Alcaldía de Medellín, Escuela Entorno Protector, pero como consecuencia de esta crisis sanitaria mundial, la mayoría de estas actividades fueron pausadas, incluyendo las virtuales.

Teniendo en cuenta que, a pesar de que esta institución educativa está orientada al uso pedagógico de las TIC, tal y como lo expresa su misión, tienen un universo sin explorar en cuanto al uso, implementación y apropiación de estas herramientas enfocadas en los procesos de orientación vocacional. En este caso, las TIC no cumplen esa función de integrar, generar interacciones y explorar herramientas que permitan personalizar de una forma más cercana y sistematizada, el proceso.

A causa de esta problemática, esta investigación se orientará para dar respuesta a las siguientes preguntas:

¿De qué manera una estrategia de comunicación digital puede aportar al proceso de reconocimiento de habilidades, aptitudes y oportunidades que favorezcan el proceso de identificación y elección vocacional de los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la I. E. Aures?

¿Cuál es el nivel de apropiación social en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación de los estudiantes, profesores y directivas de la I. E. Aures y su accesibilidad a estas?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una estrategia de comunicación digital que favorezca los procesos de orientación vocacional de los jóvenes de décimo y undécimo de la Institución Educativa Aures de Medellín.

Objetivos Específicos

- Describir los procesos de orientación vocacional que se dan en la Institución Educativa Aures con los jóvenes de los dos últimos grados.
- Mostrar la integración de la apropiación social de la tecnología en los procesos de orientación vocacional y profesional de la IE Aures en Medellín.
- Explicar el aporte de la comunicación digital a través de estrategias de gamificación, al proceso de orientación vocacional y profesional de los jóvenes de los dos últimos grados de la Institución Educativa Aures en Medellín, Antioquia.

Marco Referencial

Estado del Arte

Por lo general, el término Orientación Vocacional - OV- remite a test, entrevistas o encuentros que tienen los estudiantes próximos a culminar sus estudios de educación media, con el objetivo de identificar profesiones, oficios y ocupaciones que sean de su interés. Pero esta concepción va mucho más que solo escoger una carrera.

Investigaciones como las de Albarracín y Mateus (2019), Santos (2020) y Cárdenas (2021) coinciden en que a pesar de que se reconoce la importancia de iniciar a tiempo un proceso que oriente vocacionalmente al estudiante, aún se identifican falencias, carencias y debilidades para que las instituciones, sobre todo las públicas colombianas, puedan desarrollarlo de una forma adecuada, teniendo en cuenta que el alto volumen de estudiantes impide que estos procesos capten la atención y se puedan implementar individualmente.

Como respuesta a esta situación, algunas tesis, investigaciones y proyectos dan cuenta de alternativas a los procesos de O.V a través del uso de la comunicación digital y las herramientas tecnológicas disponibles:

En una investigación adelantada por Ferrer et al., (2018) señalan que el uso de videojuegos, como práctica educativa fundamentada, fortalece habilidades de autoconocimiento a través de la promoción de ambientes de aprendizajes significativos que le proveen al estudiante información sobre el mundo laboral. Este trabajo contempla la gamificación como estrategia didáctica que orienta a la socialización y a los valores, además de ser un factor esencial en el desarrollo humano y le aporta a esta investigación reflexiones demostrativas como que el actor que esté frente al proceso de orientación vocacional sea el

psicólogo, docente, rector o padre de familia, debe propender por salir del enfoque tradicional asumiendo los cambios que el mundo globalizado presenta.

Por su parte, Albarracín y Mateus (2019) explican en su investigación, cómo los videojuegos se convierten en aplicaciones de entrenamiento cognitivo, alternativas a las pruebas tradicionales de O.V facilitando el análisis de las aptitudes de los estudios gracias a la aplicación de conceptos con un enfoque más estimulante que capture la atención de los usuarios por medio de la gamificación. En este trabajo, los autores resaltan la importancia de brindar una adecuada orientación vocacional que trascienda los cuestionarios de autoeficacia, y tome como base las verdaderas habilidades y capacidades del estudiante aprovechando su tendencia hacia las herramientas tecnológicas para lograr un impacto positivo en ellos. Este trabajo permite entender que la comunicación digital debería representar más los procesos de O.V hasta el punto de liderarlos y definirlos.

En la misma línea, Cárdenas (2021) identificó que la realidad aumentada podía despertar un interés en los estudiantes que cursaban los últimos grados de la básica secundaria en los colegios distritales de la localidad de Suba, Bogotá – Colombia, al sustituir las sesiones tradicionales de orientación vocacional por actividades de educación inmersiva que permitían a los usuarios interactuar y socializar en ambientes artificiales fortaleciendo el aprendizaje autodirigido y potencializando el trabajo colaborativo con pares internacionales y estudiantes de otros países al representar espacios reales y recursos concretos similares al mundo real.

El aporte fundamental de este trabajo a la presente investigación es entender que las tecnologías digitales abren grandes oportunidades para replantear las políticas en el campo de la orientación vocacional. Para ejemplificar esto, el autor cita el caso práctico de *Virtual Counseling Center*, un proyecto de la universidad del estado de Arizona, Estados Unidos, que asesora gratuita y confidencialmente a los estudiantes en la evaluación de carreras profesionales, el desarrollo y orientación de estas.

Además de esto, el autor hace énfasis en que, si bien la adopción de las TIC por parte de los profesores se limita al uso de herramientas de videoconferencia, correo electrónico, foros y las redes sociales, estos son conscientes de la importancia de adquirir y fortalecer

nuevos aprendizajes y ampliar el espectro de las herramientas tecnológicas aplicadas a la formación (Cárdenas, 2021, p.43).

Por otro lado, Sobrado et al. (2012) afirman que los procesos de O.V no han permanecido ajenos a la revolución tecnológica producida, entre otros factores, por la inclusión de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, sin embargo, los profesionales de este campo deben adquirir las competencias y cualificaciones necesarias para poder dar respuesta a las demandas actuales en el desarrollo de los procesos y acciones de orientación.

Otro aporte al tema vocacional desde una perspectiva de comunicación digital, la presenta Santos (2020) en su estudio sobre el uso de las redes sociales como apoyo en el proceso de toma de decisiones de carrera. Afirma que durante el proceso de elección de una profesión intervienen diferentes factores como la presión social, el producto de la transición de la secundaria a la universidad, las percepciones personales, sociales y familiares y el internet, a través del uso de las redes sociales. Este trabajo de investigación expone el uso de una plataforma paga que, según el autor, puede ser el referente más sustancial de integración de tecnología y orientación en Colombia.

Se trata de TE ORIENTA “una plataforma 100% digital que acompaña de punta a punta el proceso de Orientación Vocacional” (4-beyond, 2019) a través de formularios y test que les permite a los jóvenes descubrir sus habilidades, fortalezas naturales y aquello que disfrutan hacer; además de brindar información sobre salarios, porcentaje de empleabilidad, perfiles profesionales, entre otros.

En cuanto a los programas públicos de O.V subsidiados por el estado colombiano, están los proyectos que el Gobierno nacional, departamental y municipal, han incluido dentro de sus planes de desarrollo con el fin de que los jóvenes se apropien y confíen en estos procesos de orientación en los colegios y medias técnicas. Así pues, programas y portales gratuitos que le apuestan a fortalecer la O.V en Colombia aplicando las TIC como herramientas para tener mayor alcance, disminuir la brecha digital y llegar de manera eficiente a esta población, están disponibles con el propósito de disminuir la deserción en las

universidades, guiarlos permanentemente en su encuentro con la formación profesional y apoyar los procesos realizados por los colegios e instituciones educativas.

En el 2016, el Ministerio de Educación Nacional -MEN- a través de la estrategia Buscando Carrera, proporcionó la herramienta gratuita de orientación socio ocupacional (término definido por el MEN) *Descubre TÚ*, una plataforma que, según el portal de Colombia Aprende, le permite a los usuarios aprender sobre sí mismo, descubrir lo que deben tener en cuenta para elegir qué hacer después del colegio, explorar y conocer qué programas de educación superior son afines a sus intereses, expectativas y aptitudes.

En el mismo año, la Gobernación de Antioquia (2016), implementó el proyecto Brújula que, según el portal www.seduca.gov.co, está dirigida a jóvenes de los grados octavo, noveno, décimo y undécimo y busca fortalecer las habilidades socioemocionales, estimular el desarrollo de valores como empatía y compasión, capacidades para el trabajo en equipo y toma de decisiones, promoviendo el desarrollo y aplicación de una propuesta de acompañamiento y orientación vocacional por medio de test, talleres, conversatorios por áreas del conocimiento, entre otras acciones. Este proyecto se ejecuta actualmente en los 117 municipios no certificados en educación, ya que los municipios que sí lo son como Medellín, Envigado, Itagüí, Sabaneta, Bello, Rionegro, Turbo y Apartadó, deben tener sus propios proyectos de O.V.

Por su parte, la Alcaldía de Medellín ofrece posibilidades como el portal Arroba Medellín, un sitio que direcciona, guía e informa a los aspirantes universitarios en una ruta sobre su elección vocacional y profesional. Asimismo, cuenta con Sapiencia, la Agencia de Educación Superior de Medellín que, a través de ferias, talleres y programas, busca guiar a los jóvenes de Medellín y el Área Metropolitana mediante la indagación y la interacción con la oferta educativa de instituciones universitarias, de formación para el trabajo y universidades, así como la financiación de estudios de pregrado y posgrado.

Aunque se conoce que hay un estudio que da cuenta de las expectativas que tienen los estudiantes de 11º sobre la educación superior y del seguimiento que las instituciones oficiales del Municipio de Medellín tienen sobre los bachilleres una vez estén graduados, no

se han podido conocer los resultados de dichos estudios debido a que, como indica López-Mera (2019)

estos reposan en los archivos de la Secretaría de Educación de Medellín —SEM— y en la Agencia Sapiencia, y no han sido socializados a gran escala a la comunidad educativa y a los actores estratégicos del Valle de Aburrá —y mucho menos del país—, ni tampoco se les ha realizado un mayor análisis que permita iniciar transformaciones importantes en la pertinencia del sistema educativo y sacarles máximo provecho a los hallazgos de estos (p. 8)

Pero no solo las entidades gubernamentales cuentan con programas de orientación vocacional. Según el MEN (2017) las instituciones educativas públicas y privadas, tienen la autonomía sobre la implementación de la orientación vocacional y la conciben como un proyecto dentro del PEI (Proyecto Educativo Institucional), instaurado para ilustrar a sus futuros estudiantes -desde el grado noveno-, en la identificación de sus competencias, gustos e intereses para acceder a la educación superior. Esto representa una oferta de formación que abarca programas de educación superior, educación para el trabajo y desarrollo humano, así como talento especializado.

Por otro lado, y dentro de las ramas de posibilidades que ofrecen las TIC, se ha decidido proponer una estrategia de comunicación digital orientada a la gamificación, puesto que el factor inmersivo facilita la simulación y al jugar, “el cerebro reduce esfuerzo y energía, ahorra tiempo y optimiza el circuito neuronal. Estos escenarios lúdicos son un laboratorio de emociones que estrechan las conexiones sociales entre los usuarios en general y los jóvenes en particular” (Marta-Lazo y Gabelas, 2017, p. 40).

Como lo mencionan Gil y Prieto (2019)

la gamificación se ha implementado en procesos de aprendizaje cognitivo al posibilitar el aumento de la participación estudiantil en la construcción colectiva del conocimiento, la proyección de la interacción en el aula, una mayor motivación hacia el aprendizaje y un carácter más divertido en las experiencias de aula, con el fin de

comprometerse en el alcance y el superación de las líneas curriculares marcadas para su edad y nivel correspondiente (p. 92).

En ese ensayo, los autores citan varios trabajos que usan la gamificación como herramienta que facilita el aprendizaje, el desarrollo de habilidades cognitivas y las destrezas motrices, que permite construir la convivencia escolar, y lo que a esta investigación concierne, como una herramienta de trabajo para la orientación psicopedagógica.

En esa línea, este proyecto investigativo propende por introducir una estrategia que además de “alentar a los grupos a que se sumerjan en sus intereses, en las necesidades de su ambiente y en la concepción de su mentalidad de crecimiento” (Pesantez y Calderón, 2019, p. 36) logre que el estudiante conozca y potencialice, por medio del juego, sus inteligencias múltiples, que según Gardner (2005) le ayudan a reconocer sus aptitudes, destrezas y habilidades a medida que cada inteligencia (Matemática, lingüística, corporal, espacial, musical, interpersonal, intrapersonal y natural) tiene ciertas características que potencian acciones, gustos e intereses en cada uno proporcionando así diferentes opciones orientadas a la elección vocacional.

El estado de arte da cuenta de un balance en el que la orientación vocacional aún no tiene la importancia que merece por parte de las I.E para garantizar un proceso continuo dentro de estas y que, además, puede abarcar a todos los estudiantes y no solo a los de los últimos cursos. Se requiere de un esfuerzo por parte de las directivas, los colegios, las universidades y los estamentos gubernamentales, para permitir que el acompañamiento que reciben los estudiantes se agrupe en un ecosistema con recursos sociales, tecnológicos, humanos, materiales y financieros y que, a su vez, amplíe los procesos y proyectos ya existentes.

Marco Contextual

Para hablar sobre la orientación vocacional como guía, facilitadora y potencializadora de las capacidades de los jóvenes, especialmente de los estudiantes de 10° y 11° de la Institución Educativa Aures de Medellín, se hace necesario un recorrido por el contexto nacional y local para conocer los aspectos legales y normativos que circunscriben al tema.

Aunque desde 1932 Mercedes Rodrigo inicia las primeras aproximaciones al tema, no es hasta el 27 de noviembre de 1954 que por medio del Decreto 3457 el Ministerio de Educación Nacional determina la creación de seis institutos de estudios psicológicos y de orientación profesional en Colombia con el fin de disminuir el número de deserciones escolares. Más adelante estos institutos se suprimen mediante el Decreto 206 de 1957, dando origen al Centro de Psicotecnia y Orientación Profesional.

Luego de esto, se crea el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior, ICFES, por medio del Decreto 3156 de 1968 donde se incluye la orientación vocacional y la implementación de pruebas para selección y clasificación de los estudiantes que aspiren a ingresar a alguna institución de educación superior.

Posteriormente, el 26 de diciembre de 1983, cuando se reconoce y reglamenta la psicología como una profesión a través de la ley 58, se establece la función de “orientación y selección vocacional y profesional” en el artículo 11.

En 1994, este tema se fortalece con la Ley 115 de 1994 y el Decreto 1860 que la reglamenta parcialmente, disponiendo en este último que:

En todas las instituciones educativas se prestará un servicio de orientación estudiantil que tendrá como objetivo contribuir al pleno desarrollo de la personalidad de los educandos, en particular, a la toma de decisiones personales, la identificación de aptitudes e intereses, la solución de conflictos y problemas individuales, familiares y grupales, la participación en la vida académica, social y comunitaria, el desarrollo de

valores, y las demás relativas a la formación personal de que trata el artículo 92 de la ley 115 de 1994 (Decreto 1860 de 1994, art. 40).

En el 2016, se adopta la Resolución 15683 del MEN en la que se definen las funciones del docente orientador y les exige preparar un plan de trabajo basado en proyectos pedagógicos que surjan de las necesidades institucionales y estén en el marco del Proyecto Educativo Institucional -PEI (Directiva 50, 2017)

Ahora, el Ministerio de Educación de Colombia (2019-2022), desde su Plan Estratégico, trabaja las líneas: ambiente escolar y bienestar, administrativa, docentes, directivos y estudiantes, infraestructura y dotación, pedagógico y académico. En el marco de la actual propuesta, se plantean las metas del Plan Decenal de Educación 2016-2026, que buscan privilegiar la calidad y el mejoramiento continuo de la educación, incentivando la formación de los recursos, priorizando el recurso humano.

Las políticas de incorporación de las TIC a la educación tomaron lugar en el Plan Nacional de Desarrollo 1998-2002 del presidente Andrés Pastrana al establecer como prioridad el acceso universal a los servicios de telecomunicaciones. Esto impulsa una serie de estrategias como por ejemplo el programa *Computadores para Educar* que entrega a las comunidades educativas computadores y conexión a internet.

Tras esto, llegaron programas, estrategias y proyectos como Agenda de Conectividad –el salto a internet– en el 2000, el Plan Nacional de Desarrollo 2003-2006 Hacia un Estado Comunitario del MEN, el Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en el 2008, el Plan Vive Digital 2014-2018, y en el ámbito local, Medellín Digital en el 2015, impulsado por la Alcaldía de Medellín, entre otros, todos enfocados a fomentar en las comunidades colombianas una transformación hacia lo digital que se centre en la implementación de herramientas TIC para su desarrollo.

Desde el contexto local, la Alcaldía de Medellín como parte del Plan de Desarrollo Municipal -PDM- Medellín Futuro 2020-2023, implementa la línea estratégica del Valle del Software la cual pretende a través del proyecto Ciudadela Universitaria Digital (2020),

integrar universidades, empresas, colegios y grandes actores con el fin de generar una transformación educativa y cultural desde la tecnología, que permee en diversos sectores y fortalezca el acompañamiento, planes de financiación y fortalecimiento del sector educativo con el fin de preparar a los estudiantes de los colegios a la vida después del bachillerato.

Orientación Vocacional y Profesional en Medellín

La orientación vocacional y profesional de los jóvenes, debe ser un activo fundamental en la agenda de la Alcaldía de Medellín y pilar de las metas de la Secretaría de Educación. Según el Acuerdo de la Alcaldía de Medellín (2020) que reglamenta el Plan de Desarrollo Medellín Futuro 2020-2023, aprueba la creación de la Universidad Al Barrio, que tiene como objetivo “Descentralizar la oferta académica de las tres IES -Colegio Mayor de Antioquia, Institución Universitaria Pascual Bravo e Instituto Tecnológico Metropolitano ITM- en las diferentes comunas y corregimientos, considerando la vocación y dinámicas de cada territorio” (Medellín Futuro, 2020).

Contexto Interno

La Institución Educativa Aures, es un colegio de carácter oficial, ubicado en la comuna 7 -Robledo-, del municipio de Medellín, Antioquia, puntualmente en el barrio Robledo Aures 1 de la zona noroccidental y perteneciente al núcleo educativo 922. Cuenta con aproximadamente 1440 estudiantes, tres directivos docentes (la rectora y dos coordinadores) y 43 educadores que atienden los grupos de preescolar a once, incluyendo Aceleración del aprendizaje.

Esta institución fue seleccionada para esta investigación por haber sido un modelo del “colegio 20/20” o un “colegio del futuro” promovido en el 2011 por el entonces alcalde

de Medellín, Alonso Salazar. Representa uno de los retos en materia de apropiación digital que en la actualidad tiene el municipio de Medellín en el ámbito educativo, gracias a su dotación en TIC y los procesos de formación de docentes para el uso de estas herramientas, las cuales se han convertido en el pilar mediante el cual docentes y estudiantes interactúan dentro de su proceso de enseñanza- aprendizaje (IE Aures, 2019).

Su misión, es ofrecer una educación formal e incluyente; orientada desde la ética, la reflexión crítica, los valores institucionales y el uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para la formación de ciudadanos autónomos con compromiso personal y social. (PEI Aures, 2019, p.3)

Como lo reglamenta la Cartilla 34 del MEN (2010) las instituciones educativas de Colombia deben incluir dentro de la autoevaluación institucional un seguimiento a egresados que les permita el análisis para aportar al mejoramiento institucional, a través de entrevistas a los egresados para conocer las actividades que desarrollan actualmente: si estudian y qué carrera cursan. Sin embargo, la I.E Aures no cuenta con un estudio sobre porcentajes de los bachilleres que acceden a la universidad o a la educación terciaria. También carece de un proyecto de orientación vocacional propio a la institución, consolidado, implementado y con seguimiento.

Marco Conceptual

Los conceptos que orientarán este trabajo son los siguientes: la comunicación digital, orientación vocacional, gamificación, apropiación social.

Orientación Vocacional

Es necesario asumir la orientación vocacional desde diferentes puntos de vista, de manera que permita tener una comprensión más completa de la misma. Autores como Sánchez y Valdés (2003), Hernández y Alba (2018), Sánchez y Salvador (2008) y Bisquerra (2006) coinciden en que los procesos, acciones y técnicas de orientación vocacional deben propender porque el joven que cursa los últimos grados del bachillerato se desarrolle de forma integral con aquellas conductas vocacionales que le preparen para la vida adulta en general, de manera que pueda ser autónomo y activo en la sociedad de la cual hace parte, teniendo además la posibilidad de ser agente crítico y transformador.

En las definiciones de estos autores, el proceso de orientación se da de forma paralela al proceso educativo y, como concreta Carrasco y Vega (2020), esta tiene como propósito ayudar a los adolescentes y jóvenes a la hora de elegir una carrera profesional; su finalidad es proveer los elementos para poder garantizar una mejor elección de carrera (p. 17).

En ese sentido, la orientación vocacional es el conjunto de métodos y técnicas que se aplican en los jóvenes con el fin de descubrir capacidades, valores, motivaciones y los factores del ambiente que son importantes para este (Said y Valencia, 2014, p.5) es acompañado por profesionales, usualmente psicólogos, trabajadores sociales y docentes que, con la aplicación de pruebas de aptitudes, trabajan para impulsar a los jóvenes a elegir una profesión, a estudiar o a perfeccionar una habilidad (Fuentes, 2010)

Por su parte González y Sánchez (2007) plantean las ventajas de una adecuada orientación vocacional, tanto para los jóvenes como para la sociedad.

Un joven que acierte en su decisión de qué hacer con su vida al terminar la educación media o el bachillerato, genera como resultado que su existencia sea asumida desde la autorrealización, que sus padres y familiares estén tranquilos y satisfechos, que las instituciones educativas que participan en su proceso de formación puedan realizar su labor de la mejor manera y que las organizaciones productivas que contraten posteriormente sus servicios profesionales o el mismo en la suya sean exitosas y productivas (p. 29)

Por eso, Tombe y Rodríguez (2021) resaltan la importancia de tener en la IE un espacio que le proporcione al adolescente un conocimiento profundo del entorno social, favorezca el autoconocimiento y la madurez personal para que este pueda reflexionar sobre los aspectos que influyen en la elección de carrera (sus intereses personales, los valores individuales, la familia, la sociedad, los estereotipos profesionales y los cambios en el mundo laboral) y pueda tomar decisiones conscientes y responsables (p. 8).

De igual forma, hay que tener presente que los jóvenes se enfrentan a miedos como el fracaso (no lograr lo que su familia o la sociedad aspira que logre con su elección- asociado al éxito, cargo o dinero), la falta de reconocimiento, competencia, ingresos, autorización de los padres, falta de habilidades, historia familiar, estatus, elección de institución y equivocarse en la elección. El poder ser asertivos en este descubrir, trae como resultado que sean sujetos activos de desarrollo social y que con esto aporten a la construcción de tejido no solo en sus campos de acción sino para la sociedad en pleno.

Otra visión de este concepto la plantean autores como González y Sánchez (2007) y Santos y López (2020) al coincidir que uno de los objetivos de la orientación vocacional es crear una vida satisfactoria, promoviendo estrategias y herramientas que posibilitan que el individuo, desde sus primeros años, fortalezca el conocimiento de sí mismo y de su entorno que le permiten, en una edad joven, tomar decisiones coherentes con su proyecto de vida en pro de su realización personal

En esa misma línea, Gallego, et al. (2012), sostienen que

la orientación vocacional debe ir mucho más allá de determinar una carrera, es importante integrar gustos, habilidades y el potencial de estos jóvenes. Su

responsabilidad es integrarlo a la vida real junto con las necesidades del entorno, entendiendo el área ocupacional, pero entendiendo también, que las necesidades cambian, se transforman y es necesario un enganche constante con la profesión y todo lo que ella implica (p.50)

Eso quiere decir que, además de ofrecer ayuda a los estudiantes en cuanto a sus dudas sobre cómo planificar su futuro, la O.V, permite que estos “vivan un proceso de aprendizaje con un abordaje más complejo identificando aspectos individuales, sociales y estructurales, que les permita, a través del autoconocimiento y la información puesta a su disposición, tomar una decisión que se ajuste a su proyecto de vida” (Cabeza y Durán, 2021, p. 3).

A estas definiciones, se suman autores que cuestionan el cómo se están llevando a cabo esas prácticas y acciones en las instituciones educativas en pro de alcanzar el objetivo deseado. De allí, Sanz et, al (2007) antepone que los cambios que provocan los avances tecnológicos y científicos en la actualidad hacen necesario innovar la orientación vocacional, preparándola para formar jóvenes profesionales capaces de enfrentar el reto que se les avecina.

En ese sentido, Sobrado (2012) afirma que el uso de las TIC en el ámbito de la orientación vocacional se considera cada vez más necesario y urgente, con el principal reto de enfrentarse a los numerosos cambios de una sociedad sin fronteras. En comparación con los métodos tradicionales de O.V, hoy en día, las TIC posibilitan el acceso a un mayor público, en lugares más distantes, hacia áreas de conocimiento diversas, con la ventaja de una gran reducción en sus costes.

Comunicación Digital

La comunicación digital, ha permitido a través de las nuevas tecnologías una experiencia comunicacional más rápida, innovadora, eficiente y segmentada. Su significado ha variado con la misma velocidad que lo hace la tecnología, tomando nuevos alcances y adquiriendo mayor protagonismo.

Su origen, para Arango (2013), viene de la revolución tecnológica que trajo internet, al crear un escenario totalmente distinto al tradicional, en el que la comunicación y su público se globalizó. Así pues, Sanz (2007) la definió en su momento como “aquella que se da por cualquier canal a través de las TIC y se transmite por medio de código binario, a diferencia de la comunicación analógica (no verbal)”. Para Scolari (2012), las herramientas digitales modificaron, en una sola generación, todos los ámbitos de la vida social, la educación, la política, la economía, la cultura, el arte etc. con lo que formas de comunicación que venían de los siglos anteriores se transforman en pocos años, mientras que emergían nuevas experiencias de producción, intercambio y consumo informativo, esto es, nuevas formas de comunicación.

Sin embargo, no debe confundirse la comunicación digital como una interacción humano máquina (herramienta tecnológica). Para Barredo (2021) las interfaces tecnológicas han permitido a los usuarios de la comunicación habitar espacios en los que perciben, actúan, responden, crean nuevas experiencias y cohabitan, convirtiendo a la red en el espacio simbólico en el que se realizan interacciones hombre con hombre mediadas por una máquina.

Así pues, la comunicación, concebida tradicionalmente como la manera en que un emisor transmite un mensaje a un receptor que lo recibe en un contexto determinado, ha sufrido una transformación mediada por una “convergencia digital en la que los diferentes soportes, canales, señales, narrativas abren paso a un territorio poblado de hibridaciones” (Marta-Lazo y Gabelas, 2017, p. 37) es decir, el mensaje abandona la linealidad y explora la transmedialidad a través de hipertextos, multimedias, códigos y lenguajes que convierten al receptor en un usuario capaz de interactuar con el mensaje, producirlo, modificarlo y consumirlo.

En ese sentido, hay una nueva cultura digital que no se ha limitado a modificar solo la industria de los medios de comunicación y del entretenimiento, sino que transforma sectores tan dispares como el transporte, el turismo, las finanzas, la creación de empresas, etc. Los ciudadanos, con el uso de plataformas online, están gestionando aspectos como la

oferta y la demanda, los pagos o la generación de confianza en la red (Cañigüeral, 2016). El consumidor se convierte en un pequeño emprendedor, que se presenta bajo la promesa de obtener una economía más cercana y local (Rivera, López y Cassidy, 2017).

De ahí nace el término *prosumer*, un concepto acuñado por Alvin Toffler en 1980 y utilizado por Scolari (2018) como “un sujeto activo que es consumidor de contenidos en medios digitales y recursos audiovisuales y que a la vez es productor y creador de mensajes y contenido mediático nuevo, que lo comparte en las redes digitales e interactúa con él (p. 29)”. Algo semejante proponen Jönsson y Örnebring (2011) al establecer que la Web 2.0 ofrece un margen de posibilidades participativas y colaborativas, que favorece la implicación de los usuarios en el proceso de producción de noticias. El usuario adquiere un rol más democrático en el que puede aprovechar las ventajas que implica la web 2.0 (Padilla et al., 2020).

Con esto, el mapa de interacciones entre usuarios es en todas direcciones, descentralizado, dinámico y móvil debido a que, como afirman Marta-Lazo y Gabela (2017) “la virtualidad con la que se despliegan los contenidos en red permite una multidireccionalidad nunca tolerada por ningún tipo de medio, sobre todo en lo que afecta a las posibilidades de intercambio de contenidos” (p. 83).

Por su parte, Arango (2013) relaciona las nuevas tecnologías y el fuerte impacto que han generado en la sociedad, modificando profundamente nuestros hábitos de consumo de contenidos y nuestras formas de relación interpersonal. El advenimiento de la comunicación digital declaró paulatinamente un rompimiento de fronteras físicas y relanzó el fenómeno comunicativo en un contexto marcadamente globalizador.

Llevar este concepto al ámbito educativo, facilita un abanico de recursos y posibilidades para la consecución de nuevas realidades comunicativas y educativas y abre las fronteras de la enseñanza al promover el intercambio de saberes, el aprendizaje colaborativo y la producción de contenido (Cortés, 2016, p. 53), permitiéndole al docente, además de capacitarse para enseñar por medio de recursos multimedias y tecnologías de la información y la comunicación, buscar nuevas estrategias o métodos para conseguir que los

jóvenes del nuevo siglo tengan un aprendizaje autónomo y significativo (Rodríguez et al, 2021)

Autores como Cortés (2016) y Pardo (2019) proponen métodos innovadores para llevar a cabo prácticas de aprendizaje digital en entornos presenciales, semipresenciales y virtuales que le permiten a los procesos de orientación vocacional facilitar la participación e interacción de las personas y consolidar el desarrollo de entornos digitales como entramados culturales que proveen innumerables instrumentos de cooperación y promueven la presencia de espacios abiertos a la colaboración e inteligencia colectiva.

Santana y Viguera (2019) señalan que el proceso orientador presenta cuestionamientos en:

las finalidades educativas, los objetivos a alcanzar, los contenidos seleccionados, las estrategias metodológicas, las relaciones sociales entre los actores del proceso de orientación y los criterios de evaluación de los aprendizajes con la intervención. Con el fin de cubrir estos cuestionamientos, los programas de OV han de contribuir con el desarrollo de las potencialidades naturales del estudiante en un clima de cooperación, aceptación, cordialidad y empatía (p. 5).

Es así como el joven de la era digital reclama en su entorno educativo, métodos de aprendizaje apalancados por tecnologías digitales, que le permita, especialmente en la formación vocacional, tener herramientas para conocer sus habilidades, aprender de las ofertas que le presenta la sociedad y entender los alcances que tiene para tomar una decisión consciente y asertiva.

Gamificación

El concepto de gamificación tiene origen anglosajón. Fue introducido en el año 2008, y comenzó a utilizarse en el mundo de los negocios como estrategia de mercadeo, en

la cual se aplicaban elementos del juego para atraer y persuadir a los usuarios en la realización de una acción (Pesantez y Calderón, 2019, p. 174). Para Ayen (2017) se define como la aplicación de técnicas propias de los juegos en ambientes no lúdicos, como las empresas o la educación.

Varios autores (Ordiz, 2017; Escaravajal y Martín-Acosta, 2019; Muszynska, 2020) abordan este concepto desde su aplicación en las TIC, definiéndolo como la integración de técnicas, estética, pensamiento y dinámicas del juego, usadas en las plataformas en línea con el fin de que las personas (consumidores, empleados, usuarios, estudiantes u otros), interactúen, se inspiren, colaboren, compartan en una web, servicio, comunidad, contenido o campaña con el objetivo de que aumente la participación, consiguiendo una experiencia divertida, motivadora y enganchadora. “Uno de los aspectos más curiosos de la gamificación es que no todos los juegos están realmente ‘gamificados’ ni desde luego todas las aplicaciones que utilizan de gamificación son juegos como tal” (Cortizo, et al., 2011, p.21).

Desde la educación, la gamificación es definida, según Gaitán (2013), como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, buscando mejores resultados en la adquisición de conocimientos o habilidades. En este sentido, Agredal et al. (2018) agregan que la gamificación en la educación favorece el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo. Así mismo, Ordiz (2017) indica que la gamificación hace del juego el centro del aprendizaje, incitando a la acción y la resolución de problemas. Por su parte, Brull (2016) y Oliva (2017) han encontrado en la enseñanza basada en juegos una oportunidad para que los alumnos participen y creen una comunidad de aprendizaje, se motiven y mejoren las dinámicas de grupo, la atención, la crítica reflexiva, disfrutando de la libertad de experimentar y fallar en un entorno agradable. Así mismo los alumnos tienen la oportunidad de interactuar con sensaciones diferentes que los mantienen motivados.

Continuando con el ámbito educativo, diversos estudios (Sardi et al, 2017; Lozada-Ávila y Betancur, 2016; Fernández-Alemán, 2017) apoyan que el juego ayuda a fomentar el aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas de forma significativa, así como para el

desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo, lo que le permite al profesor trabajar en un contexto de persuasión e invitación para que los aprendizajes sean interiorizados y consolidados en el tiempo, en lugar de memorizados o descontextualizados.

En esa línea, Cortizo et al. (2011) afirman que

Los alumnos dedican gran parte de su tiempo libre a los videojuegos, u otras actividades lúdicas similares, por lo que ser capaces de acercar su formación a las dinámicas que se encuentran detrás de los videojuegos, puede motivarles en sus estudios, fomentar sana competitividad entre ellos, o incluso guiarles en los procesos de aprendizaje (p.6)

Complementando la idea de la gamificación utilizada para potencializar los procesos de aprendizaje, Martha-Lazo y Gabelas (2017, p. 94) explican que para gamificar una asignatura se debe:

- Establecer una narrativa
- Tener una estrategia de recompensa/premios/puntos/certificaciones a cambio de realizar ciertas acciones
- Introducir elementos personalizadores, de proximidad social y realimentación
- Introducir elementos que hagan del aprendizaje una actividad más divertida

Siguiendo este orden, la gamificación se impregna en los procesos de orientación vocacional a través del rol del docente orientador que utiliza elementos de juego para alentar a los grupos a que se sumerjan en sus intereses, en las necesidades de su ambiente y en la concepción de su mentalidad de crecimiento (Ferrer et al., 2018, p. 176)

En concordancia con las ideas expuestas, Ferrer et al. (2018) resumen que la adopción de mecánicas lúdicas basadas en entretenimiento digital puede proporcionar valiosos recursos que brindan soporte al estudiante para seguir procesos de autoconocimiento, tomar decisiones vocacionales, mejorar su autonomía y continuar sus experiencias de aprendizaje de manera diferente y divertida (p.176). En ese sentido, partir

del juego como influencia directa en los mecanismos básicos para desarrollar el cerebro emocional y cognitivo a la vez, lograría encaminar las prácticas de asesoramiento vocacional permitiendo al orientado tener activismo en su participación (Borrás, 2015).

En función con lo referenciado, la presente investigación selecciona esta estrategia para ofrecer a los estudiantes un proyecto de orientación vocacional atractivo que ofrezca información pertinente y repercuta favorablemente en la toma de una decisión de proyecto de vida acertado y duradero.

Interactividad

La interactividad, uno de los rasgos más característicos de la comunicación digital, invita al usuario a una participación con mediación tecnológica que le permita ampliar el mapa multidireccional que plantea la comunicación digital.

Autores como Scolari (2010), Santiago y Navaridas (2012), Roig et al. (2013), y Marta-Lazo y Gabelas (2017) coinciden en que la interactividad no es sólo la relación física que se da entre un usuario y un objeto mediático, sino que también se refiere a la forma en cómo este convive en las representaciones o ficciones del *online* y *offline* propiciando conversaciones e intercambios recíprocos. Así pues, este proceso que se produce entre seres humanos, usuarios entre sí, autores y coautores y usuarios y medios tecnológicos, permite “decidir la secuencia de información a seguir, establecer el ritmo cantidad y complejidad de la información que se desea, elaborar mensajes y elegir el tipo de código con el que se quiere establecer relaciones con la información” (Marta-Lazo y Gabelas, 2017, p. 38)

En la misma línea, Chacón et al (2018) la definen como la capacidad que tiene el usuario de preguntar al sistema, y sentar así las bases para recuperar la información de la forma deseada. Una forma de facilitar la interacción puede ser el hipertexto, que tal vez constituye la forma más simple de interactividad.

En todo caso, la interacción se presenta como una práctica de encuentro con el otro, que posibilita la construcción colectiva de conocimiento tanto de sí mismo como de los demás y de su contexto. Esta práctica se encuentra mediada por el lenguaje y las dinámicas corporales.

Apropiación Social Digital

El auge y el desarrollo tecnológico propició el surgimiento de nuevos medios digitales de comunicación (plataformas online y dispositivos electrónicos con acceso a Internet) que se hicieron útiles para el hombre en tanto este los asumió como necesarios (Caballero y Ponce, 2020). En ese sentido, la apropiación social digital es la forma en que la persona le da sentido de pertenencia a esas herramientas tecnológicas, las valora y aprende a usarlas para satisfacer sus necesidades e intereses o de los de su grupo social (Sierra y Gravante, 2016).

La apropiación de las TIC representa y posibilita también un mínimo de libertad, de iniciativa y otra producción de sentidos. El acto de apropiarse es un acto creativo e intencional de “el que se apropia”, una suerte de autonomía de la acción. Es un proceso en el que los individuos se implican en un proceso de autoformación y auto-comprensión (Sierra y Gravante, 2016, p. 5)

En efecto, más que adquirir tecnología para conectarse, es cuando el usuario tiene las capacidades para interactuar y comunicarse, para obtener, generar, analizar y comprender nuevos conocimientos, para transformar la realidad en la cual se encuentran y para poner las tecnologías al servicio de las necesidades sociales. Es decir, los usuarios no necesitan “apropiarse de todos los códigos de la herramienta tecnológica” (Sierra y Gravante, 2016, p. 5) sino que necesitan apropiarse de lo que de ella es necesario en ese momento determinado, esto debido a que “las TIC por sí solas no trascienden en el quehacer cotidiano” (Sutton, 2012, p.47).

Por otro lado, está el término domesticación introducido por Roger Silverstone (1992) para describir y analizar el proceso por el que la gente adaptaba la tecnología en sus hogares y en sus vidas. Autores como Caron y Caronia (2001) y Muñoz y Sørensen (2015) exponen que la adopción y uso de la tecnología ha pasado por cuatro fases consecutivas de domesticación. La primera es la ‘apropiación’ de la tecnología al pasar del mercado a los usuarios, seguida por la ‘objetivización’ de la tecnología, cuando esta pasó a integrar los hogares y la realidad cognitiva del usuario en relación con su elección consciente respecto a la estética y las expresiones (Silverstone, 2006), la tercera es la ‘incorporación’ de la tecnología, a causa de que pasó a formar parte de las actividades y prácticas cotidianas de la gente y por último, la ‘conversión’ fase donde la tecnología deja de ser algo que existe por sí mismo y se convierte en algo que puede ser presentado al mundo exterior.

En esta cuarta fase se hace referencia a la reconexión de la relación entre el hogar y el mundo exterior, puesto que se evidencia que, aunque las tecnologías se desarrollan y diseñan para finalidades concretas, el usuario particular la usa en contextos culturales distintos.

Se puede señalar entonces que, aunque el usuario no siga la finalidad con la que se diseña la tecnología, contribuye a definir, o incluso a redefinir, el tipo de papel y significación que esta tiene, considerando que la “tecnología como meramente funcional resulta insuficiente y se debe integrar en el contexto sociocultural de su uso de maneras significativas, lo que implica que no será funcional hasta que se clasifique y acepte en un orden social y cultural” (Silverstone, 2013, p.51)

Metodología

Tipo y Método de Estudio

Esta investigación es de enfoque cualitativo al interesarse, en especial, por la manera en que los orientadores escolares y los jóvenes estudiantes, comprenden y viven los procesos de O.V de la Institución Educativa Aures de Medellín, haciendo un análisis del contexto social, los puntos de vista, las experiencias internas y la perspectiva que cada uno de los participantes tiene sobre este proceso (Toro y Parra, 2010)

Además, esta investigación cualitativa busca, sin imponer saberes y conocimientos o calificar los procesos como buenos o malos o adecuados o inadecuados (Ceballos et al, 2020), conocer lo que significa e implica que el proceso de O.V implemente y utilice TIC, a través de la interpretación reflexiva e inductiva y de un proceso investigativo interactivo en el que se relaciona el investigador y los participantes. Según Ceballos et al (2020) se debe ver más allá de lo aparente, ya que la mirada también requiere disciplina, sobre todo, tratándose de adolescentes a quienes se les debe prestar atención.

Los datos que se recolectan por medio de herramientas de captura y análisis de información hacen parte además de un estudio exploratorio, en tanto su alcance y resultados buscan hacer una aproximación a una problemática poco abordada y estudiada sirviendo de base para futuras investigaciones (Toro y Parra, 2010), vislumbrando la importancia de un estudio que determine las tendencias y necesidades del entorno e identifique relaciones potenciales entre las variables (Cazau, 2006).

En ese sentido, este tipo de investigación es el más adecuado para el presente trabajo, ya que busca reunir los datos necesarios para diseñar de acuerdo con el objetivo general, una estrategia de comunicación digital en función de la necesidad identificada en la Institución Educativa Aures de Medellín, para la implementación de un proyecto de orientación vocacional dirigido a los estudiantes de educación media (grados décimo y undécimo).

Según Chacón (2013) citado en Hernández Sampieri, et, al (2014), este enfoque facilita al investigador adentrarse en la verdad estudiada, brindando utilidades para hacer una exploración más abierta, con observación crítica y propósito del horizonte de estudio. Como lo puntualizan Orozco y González (2012), en estos procesos investigativos debe primar "la convicción de que es central conocer para intervenir e intervenir para transformar" (p. 11).

Se toma como referente el modelo integrador de la investigación cualitativa de Pere Soler (Vilches et al, 2010, p. 190) para el presente trabajo reflejado en la Figura 1

Figura 1.

Modelo integrador de la investigación.



Fuente: Elaboración propia a partir del modelo integrador de Pere Soler (2013)

Población y Muestra

La población objeto de este proyecto se concentra en los estudiantes de 10° y 11°, de la IE Aures del municipio de Medellín, de los cuales fueron seleccionados siete estudiantes para el grupo focal, por ser las personas que más participaron activamente de las jornadas de orientación vocacional ofrecidas por la psicóloga y por ser los jóvenes que más entienden del proceso, visto que en los encuentros prácticos del proyecto de Entorno Protector, asesoran y ayudan a los compañeros que no entienden cómo realizar las diferentes actividades. Uno de ellos es el líder del proyecto de orientación vocacional y pertenece al grado undécimo.

Este grupo de estudiantes acompaña las sesiones de los grados inferiores (séptimo y octavo) con el fin de dar testimonio y motivar a los más pequeños a participar activamente del proceso de orientación vocacional, cuatro de ellos ya tenían la decisión de qué iban a estudiar cuando finalizara el grado escolar 2021.

Estos estudiantes se seleccionaron de una lista suministrada por la psicóloga y el docente líder, dado que ya tienen identificados 100s jóvenes más participativos, comprometidos y que, además, comparten condiciones sociodemográficas similares. Se trata de estudiantes que pertenecen a los estratos 2 y 3, en los barrios Robledo Aures I y II, ubicados en la zona noroccidental de Medellín, comuna 7, y con un acceso a las TIC medio – bajo, según informe entregado por el Plan de Ordenamiento Territorial de Medellín del 2014.

Se determina esta muestra porque, según Hernández et al (2014), se recomienda de 5 a 10 personas para hacer los grupos focales. Esto permiten mayor proximidad para que puedan oírse y hablar entre ellos. Además, por ser jóvenes, el diálogo, la interacción y el compartir perspectivas homogéneas, amplía las posibilidades para el análisis de la información.

Se aplican también, entrevistas a Alejandro Contreras, docente de Matemáticas y Marisabel Rodríguez, psicóloga del colegio adscrita al convenio de la Alcaldía de Medellín,

para conocer de ellos cómo es el proceso de OV, la importancia que le dan a este, sus problemas y posibles soluciones.

Instrumentos de Investigación

Dentro de los instrumentos seleccionados para el desarrollo de la propuesta de investigación, se encuentran la revisión de documentos institucionales que permite conocer los procesos de orientación vocacional que se dan en la Institución Educativa Aures, con “la finalidad de profundizar en los datos hasta lograr una estrecha comprensión global del fenómeno estudiado” (Sánchez, 2019, p. 14); las entrevistas a profundidad semiestructuradas, porque permite conocer el punto de vista del docente y la psicóloga sobre el proceso de OV en la IE Aures, sus valoraciones y experiencias, además busca, como afirma Cerón y Cerâon (2018), acceder a las maneras de pensar, sentir y actuar de los sujetos entrevistados, pertenecientes a determinados contextos sociales y generacionales (p, 230) y por último, los grupos focales, escogidos por permitirle a los jóvenes un trabajo participativo y activo que dé cuenta de su visión frente a la importancia del proceso de orientación vocacional (Barrera et al, 2021, p. 21).

La Revisión Documental.

Esta técnica de la investigación cualitativa supone analizar el material normativo o de difusión que está disponible en sus diversos formatos y soportes (Gómez et al, 2016, p. 8) para luego describir las principales normativas existentes en la Institución y en la ciudad de Medellín, en lo que respecta a la Orientación Vocacional. Así mismo, la revisión cuidadosa y sistémica de los informes y las memorias existentes del proceso de O.V en la

IE Aures, con el fin de volver la mirada al pasado y contextualizar los avances y logros que se han tenido frente a este proceso.

Se conocerá de primera mano lo que ocurre en el entorno escolar con relación a la O.V, debido a que este material se produce en un contexto natural de interacción social y es exclusivo e histórico (Toro y Parra, 2010). Este instrumento les permite a los investigadores aprender, sumergirse en los datos y comprender lo que está ocurriendo en las sesiones donde se ve la orientación vocacional, para posterior, ser capaz de escribir sobre ello (Bernard, 1994).

En la presente investigación se analizan los siguientes documentos oficiales.

- Proyecto Educativo Institucional – PEI 2021.
- Plan Integral del Área Educación Ética y Valores Humanos y Cátedra de la Paz 2020 - Institución Educativa Aures.
- Programa Escuela Entorno Protector - Programas externos de la Secretaría de Educación de Medellín.

Además, se tienen en cuenta los siguientes documentos para su revisión.

- Plan de Desarrollo Local comuna 7-Robledo, Alcaldía de Medellín 2016.
- Apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Conectividad Social y el Desarrollo Local en la Zona 2-Noroccidental
- Material de pruebas utilizadas en las sesiones de orientación vocacional de la psicóloga y el docente líder.
- Material audiovisual de las sesiones de orientación vocacional de la psicóloga y el docente líder

Entrevista en Profundidad Semiestructurada

Es un “constructo comunicativo”, una técnica que construye un discurso con los interlocutores (entrevistador y entrevistado), cada uno con su contexto social (Toro y Parra, 2010, p. 357).

Con esta práctica cualitativa se espera crear una oportunidad única para recabar información detallada y conocimientos sobre el proceso de O.V en esta institución, conociendo las experiencias vividas por parte de los actores principales: Marisabel Rodríguez, psicóloga, que asume hoy el cargo de orientadora vocacional y está adscrita al programa Entorno Protector de la Alcaldía de Medellín y a Alejandro Contreras, docente de Matemáticas y quien ha estado presente en los procesos de O.V de los estudiantes de 10° y undécimo desde el 2018, generando, a través de estas, las oportunidades de mejoras que se pueden implementar para fortalecerlo.

Grupos Focales

Los grupos focales o focalizados, según Toro y Parra (2010) son una técnica de recolección de datos que se centra más en el tema de conversación, trabajando en ambientes formales (no naturales) y siguiendo un estilo de moderación semidirigido o dirigido (p. 395).

Esta técnica permite, mediante una discusión guiada por preguntas, obtener una multiplicidad de miradas, actitudes, sentimientos y creencias alrededor del tema propuesto por el investigador, abarcando además las preguntas de investigación y conociendo las experiencias y expectativas que tienen los jóvenes sobre su futuro personal y/o profesional, al que se enfrentarán una vez terminen sus estudios de bachillerato.

Cómo lo menciona Prieto (2007) “a través de los grupos focales, se logra que cualquier observación o comentario por parte de uno de los miembros del grupo produzca diferentes respuestas, lo cual enriquecerá la información obtenida” (p. 12), por eso, se espera obtener varios puntos de vista de los estudiantes participantes del grupo focal y debe ser evidente en el análisis de cómo vive cada uno su proceso de orientación vocacional.

Técnicas

A continuación, se relacionan las técnicas a utilizar según los objetivos planteados en la investigación.

Tabla 1.

Relación entre los objetivos de investigación y las técnicas implementadas.

Objetivo	Técnicas/instrumentos de investigación
Describir los procesos de orientación vocacional que se dan en la Institución Educativa Aures con los jóvenes de los dos últimos grados.	Revisión documental y bases de datos, para describir los procesos de O.V.
	Entrevista a profundidad con los actores institucionales del proceso de O.V.
	Grupo focal a estudiantes de décimo y undécimo que han estado comprometidos con el proceso de O.V. de la IE Aures.
Mostrar la integración de la apropiación social de la tecnología en los procesos de orientación vocacional y profesional de la IE Aures en Medellín	Revisión documental para conocer cómo se integran las herramientas de comunicación digital a los procesos de orientación vocacional en la IE Aures
	Grupo focal a estudiantes de décimo y undécimo que han estado comprometidos con el proceso de O.V. de la IE Aures
	Entrevista a profundidad al docente líder y la psicóloga para conocer cómo implementan las TIC en su proceso educativo encaminado a la orientación vocacional y con el fin de identificar los comportamientos de estudiantes, docentes y psicóloga frente a las herramientas de comunicación digital y las tradicionales.
Explicar el aporte de la comunicación digital a través de estrategias de gamificación, al proceso de orientación vocacional y profesional de los jóvenes de los dos últimos grados de la Institución Educativa Aures en Medellín, Antioquia.	Entrevista a profundidad a la psicóloga y al docente con el fin de conocer los retos y necesidades en el proceso de orientación vocacional.
	Grupo focales a estudiantes de décimo y undécimo para entender el papel y el grado de la implementación de las TIC en los procesos de acompañamiento a los jóvenes

Fuente: elaboración propia

La recolección de los datos de la entrevista en profundidad semiestructurada se hizo a través del registro de audio. Para ello se elaboraron dos protocolos o guías, uno para la entrevista en profundidad (Anexo) y otro para los grupos focales (Anexo). Las guías utilizadas, exploraron sus motivaciones, sus intereses vocacionales y sus opiniones para mejorar el programa.

Procedimiento

Una vez identificada la institución foco de esta investigación, se hizo una visita en junio del 2021, para conocer los actores claves en el proceso de orientación vocacional de la I.E Aures e invitarlos a que participaran de este proyecto.

En una segunda visita realizada el 18 de noviembre de 2021, se procedió a aplicar los instrumentos: la entrevista con los profesores y el grupo focal con los estudiantes. Este encuentro se desarrolló en la sala de profesores con la psicóloga de la institución, el docente a cargo del proceso de orientación vocacional y los estudiantes seleccionados para el grupo focal. Primero se socializaron los nombres de los investigadores, el alcance de la maestría y el propósito de la tesis, explicando detalladamente cuál era el procedimiento y el objetivo de este estudio, así como los resguardos éticos del mismo, de tal manera que ellos decidieran o no participar voluntariamente. Cuando todos confirmaron haber entendido la información suministrada, se les solicitó diligenciar el consentimiento y asentimiento informado.

Se continuó con las entrevistas en profundidad, conducidas individualmente por las investigadoras. Se procedió a plantear las preguntas de la guía y otras derivadas del proceso de conversación. Estas entrevistas permitieron conocer el sentir y el pensar del docente y la psicóloga acerca de cómo se vivió el proceso de orientación vocacional durante la pandemia, los retos que afrontaron, los cambios que se debieron implementar y los proyectos y planes que se vienen para esta área en particular, a través del relato de las experiencias, las convivencias, las jornadas de planeación y evaluación y las actividades grupales.

Además de esto, era importante conocer qué entienden, la psicóloga y el docente, por orientación vocacional y comunicación digital, para comprender las ideas que tienen sobre estos conceptos y cómo lo usan dentro de la institución.

Los grupos focales se llevaron a cabo con los siete estudiantes seleccionados abordando preguntas sobre la comunicación digital y la integración de las TIC en los procesos de orientación vocacional, indagando sobre la efectividad de los proyectos que

concluyen en la elección de las carreras o profesiones del futuro, además de otras preguntas que surgieron en el desarrollo de la técnica y permitieron comprender las ideas que tienen los estudiantes sobre la O.V., la gamificación, la comunicación digital y las TIC. Los estudiantes no estuvieron supervisados por ningún miembro de la institución, con el fin de brindarles seguridad y lograr que las respuestas fueran lo más transparente posible.

Así mismo, se revisó la información documentada que abrió un panorama acerca de cómo la IE concibe el proceso de OV y de cómo los estudiantes participan de este, partiendo del conocimiento del ser, hasta la identificación de habilidades, gustos, fortalezas y sueños.

Resultados y Análisis

El interés de este proyecto está centrado en conocer cuáles son los procesos de orientación vocacional que se dan en la Institución Educativa Aures, especialmente con los jóvenes de los dos últimos grados, para poder diseñar una estrategia de comunicación digital que los favorezca. A continuación, se presentan los resultados y análisis dando respuesta a los objetivos propuestos y a las preguntas que marcaron esta investigación. Es importante aclarar que dichos resultados no se pueden extrapolar, universalizar, ni generalizar, pues estos son válidos solo para la población estudiada.

Proceso de Orientación Vocacional en la Institución Educativa Aures de Medellín

Para abordar el primer objetivo, “describir los procesos de orientación vocacional que se dan en la Institución Educativa Aures, con los jóvenes de los dos últimos grados”, se utilizaron, como herramientas de investigación, la revisión documental, las entrevistas a profundidad y el grupo focal.

Se inicia con la investigación documental revisando el Plan de Desarrollo Local comuna 7-Robledo de la Alcaldía de Medellín (2014), el Plan Educativo Institucional – PEI de Aures (2021), el Plan Integral del Área Ética y Valores Humanos y Cátedra de la Paz 2020 de la Institución Educativa Aures y la Línea estratégica, técnica y operativa del programa Escuela Entorno Protector de la Secretaría de Educación de la Alcaldía de Medellín.

La Orientación Vocacional Desde la Perspectiva de la Comuna 7

La formulación de los planes zonales de la ciudad de Medellín permite la planeación participativa de las personas que han visto y vivido las carencias y las fortalezas desde su territorio. En este caso puntual, se consolidan y profundizan las particularidades e intereses de diferentes grupos y sectores, frente al desarrollo de la comuna 7-Robledo.

De esta manera, el Plan de Desarrollo Local comuna7 - Robledo de la Alcaldía de Medellín (2016) afirma que es muy importante contar con escenarios de educación y formación integral adicionales a los que el sistema oficial ofrece para que

le provean a la población, especialmente a los jóvenes, las herramientas necesarias para desempeñarse en dos ámbitos claves de su vida. El primero es en el campo profesional, reconociendo las competencias que demanda el mercado laboral en la comuna y sus propios intereses profesionales. El segundo es el personal e interpersonal, buscando fortalecer las competencias sociales y personales necesarias para desenvolverse en la vida. (p. 78)

Sin embargo, estos escenarios se han quedado cortos, porque si bien Robledo contiene una amplia red educativa, esta no responde a las condiciones de la comuna al no cubrir a toda la población en edad escolar. En ese sentido, este plan identifica que

uno de los problemas fundamentales de la comuna es que no hay estructurado un verdadero sistema educativo integrado que garantice continuidad en los distintos grados de la educación lo que conlleva a una alta deserción escolar. En este sentido, se debe repensar en cómo lograr la integración del sistema educativo, no sólo en este mercado, sino en el exterior, en correspondencia con el mercado de trabajo y la economía real (2016, p. 67)

De este plan se puede deducir que la comunidad de Robledo reclama, en un sentido indirecto, un proyecto de orientación vocacional que guíe y acompañe a los jóvenes en la construcción de sus proyectos y disminuya los índices de deserción escolar que, según el documento el diagnóstico de la deserción es, entre otras causas, la falta de pertinencia de la educación como capacitador para el mercado laboral.

La Orientación Vocacional Desde una Perspectiva Institucional

El proyecto de orientación vocacional en la Institución Educativa Aures se aborda desde dos frentes: la cátedra Ética y Valores y el programa Escuela Entorno Protector de la

Secretaría de Educación de la Alcaldía de Medellín bajo la responsabilidad de la psicóloga Marisabel Rodríguez. Para entender el alcance y la finalidad de cada uno, se procedió a la lectura del Proyecto Educativo Institucional – PEI – 2021, el Plan Integral del Área Ética y Valores Humanos y Cátedra de la Paz 2020 de la Institución Educativa Aures y la Línea estratégica, técnica y operativa del programa Escuela Entorno Protector de la Secretaría de Educación de la Alcaldía de Medellín.

Según el Proyecto Educativo Institucional -PEI (2021), la cátedra de Ética y Valores trabaja la OV bajo una propuesta llamada Proyecto de Vida, que busca acompañar las decisiones personales y familiares de los jóvenes, permitiéndoles conocerse a través de la pregunta ¿Quién soy yo? además de la adquisición de competencias básicas guiadas hacia la resolución de conflictos a través del diálogo y la negociación.

Como lo sintetiza el Plan Integral del Área Educación Ética y Valores Humanos y Cátedra de la Paz de la Institución Educativa Aures

El área posee una gran importancia en el desarrollo de niños, niñas y jóvenes de nuestra comunidad, teniendo en cuenta su alto contenido en valores, orientación en el proyecto de vida, convivencia con las demás personas y formación de ciudadanía para la paz (Institución Educativa Aures, 2021, p. 10).

A saber, la pregunta por el Ser invita a que el área desarrolle unas líneas investigativas abordadas por grado, así:

Tabla 2:

Líneas investigativas de la cátedra de Ética y Valores de la Institución Educativa Aures de Medellín.

Grado	Objetivo de la cátedra orientados al proyecto de vida	Competencias para la OV	Actividades desarrolladas
Cuarto	Reconocer y valorar la vida de todo ser vivo como principio fundamental para la creación de personas autónomas y libres	Incluye en el proyecto de vida las características, los valores y las habilidades que le identifican como ser único.	Hacer un registro de sus actitudes y establecer estrategias donde se siente mejor
Quinto	Reflexionar desde el contexto del país sobre la diferencia, la	Reconocimiento de las metas y propósitos que tiene como persona y	Plasma en su proyecto de vida elementos de vida que

	diversidad y el bien común para la estructuración de elementos que componen el proyecto de vida.	como parte de una comunidad expresándolas en su proyecto de vida.	le caracterizan como colombiano.
Sexto	Resaltar el sentido e importancia de los valores humanos en la convivencia social.	-	Presentación de dramatizados y sociodramas a partir de los temas vistos.
Séptimo	Examinar la relación entre sociedad, persona e identidad y fomentar el respeto por la diferencia y la diversidad cultural y reflexionar sobre la injusticia y la justicia en nuestro entorno	-	Elaboración de sopas de letras y crucigramas y proyección de películas relacionadas con los temas vistos con guía previa.
Octavo	Reconocer la influencia de los medios de comunicación en la mentalidad de los individuos y dar pautas de pensamiento crítico	-	Presentación de diapositivas con contenidos de las diferentes temáticas.
	Analizar elementos a favor y en contra a la hora de tomar decisiones fundamentales en nuestra vida cotidiana.	Toma de decisiones con un previo análisis de los pros y contras de estas en su proyecto de vida	Realización de talleres individuales de las temáticas presentadas.
Noveno	Cultivar el concepto de Inteligencia Emocional y cómo aplicarlo a nuestras relaciones de amistad y de la vida cotidiana.	Identificación de los diferentes tipos de carreras (técnica, tecnológica y universitaria) y el análisis de las ventajas y desventajas de cada una	Talleres: ¿Por qué estudiar una carrera?
Décimo	Identificar qué es un proyecto de vida y cuáles son las ventajas de tenerlo estructurado	Análisis de las ventajas de elaborar un proyecto de vida y de las acciones colectivas.	Realización de talleres individuales y grupales
	Impulsar el amor propio, la autonomía y la estima por las demás personas	Actitud crítica sobre sus características personales, identificando fortalezas y debilidades en la construcción de su proyecto de vida y de su comunidad o territorio.	-Actividad ¿Qué significado damos a nuestro nombre? -Realización de la autobiografía
Undécimo	Reconocer la importancia de elaborar un proyecto de vida.	Análisis sobre sus características personales, identificando fortalezas y debilidades en la construcción de su proyecto de vida y la necesidad de justicia.	-Matriz DOFA -Formulación de la misión y visión personal
		Construcción de nuevas oportunidades para desarrollar su proyecto de vida profesional y vocacional, dentro de los parámetros de la justicia social.	-Construcción de las metas a corto, mediano y largo plazo -Elaboración del Proyecto de vida

Fuente: elaboración propia a partir de la información suministrada en el Plan Integral del Área Ética y Valores Humanos y Cátedra de la Paz 2020 de la Institución Educativa Aures

Como se refleja en la Tabla 2, la cátedra de Ética y Valores Humanos de la IE Aures, inicia el Proyecto de Vida -con la temática de orientación vocacional- desde el grado cuarto. Sin embargo, se puede inferir que los grados Sexto y Séptimo no generan contenido enfocado en esta temática, por lo que hay una brecha en la continuidad del proceso. Así mismo, la asignatura abarca más temáticas como la resolución pacífica de conflictos, principios de la Constitución Política de Colombia, conceptos como democracia y ciudadanía, manejo del tiempo, educación sexual, planificación familiar, equidad de género, entre otros, que se imparten en los grados décimo y undécimo con una intensidad de una hora a la semana (Institución Educativa Aures, 2020).

Hay que mencionar, además, que en esta información documental se evidencia que la IE Aures no cuenta con un documento que consolide y detalle cómo es el proceso de OV. Lo que sí queda claro, es que este proceso trata de compensarse en la cátedra de Ética y Valores que, a través del proyecto de vida, incluye temáticas y actividades de orientación vocacional tal como lo muestra la Tabla 2. No obstante, estos contenidos deben distribuirse con otros más que no necesariamente están relacionados a la OV y que, si bien enriquecen la formación personal del estudiante, no se enfocan en reflexionar sobre los aspectos que influyen en la elección de una carrera y el asesoramiento para la toma de decisiones sobre su futuro.

Otro aspecto importante es la intensidad horaria asignada al área de Ética y Valores. Una hora semanal se queda corta para la cantidad de temáticas que allí se abordan, lo que afecta la secuencialidad y seguimiento a las metas trazadas en su plan de estudios. Dicho de otro modo y en palabras de Carrasco y Vega (2020) el proceso de orientación vocacional debe darse de forma paralela al proceso educativo. Pero no un proceso dentro de otro, sino uno independiente que como lo mencionan Medina et al (2020)

supla las necesidades que tiene el estudiante de perfilarse hacia una vida formativa y laboral, conocer el mundo a partir de la construcción y deconstrucción de un país y aterrizar sus sueños y proyectos encausados en un proceso que lo proyecte hacia el futuro desde el presente, y esto no se logra de la noche a la mañana y, tampoco es el

resultado de la suerte del destino; implica la orientación concisa y profunda en todas sus dimensiones, en la cual combina sus capacidades, potencialidades, intereses y limitaciones, con las posibilidades existentes en su familia, en la IE y en el medio en el que se desarrolla (p. 23).

Por consiguiente, es importante y necesario incluir temáticas de competencias y habilidades blandas en la educación y formación de los jóvenes, pero no dentro de lo que estaría únicamente dedicado a formarlo para su vida laboral y profesional, sino como una apuesta transversal del plan de estudios de la IE como formación integral. Considerando que, según Tombe y Rodríguez (2021), dentro de los aspectos relevantes que un estudiante del grado once puede fortalecer a lo largo de su vida institucional, están

el sentido de la vida, la orientación vocacional como medio de visualización de rumbos, la experiencia educativa en cuanto al perfil de estudiante egresado y la formación integral en la que se centra la institución desde los primeros años de escolaridad hasta el grado once. Esto permite que la orientación vocacional pueda estar unida a la estructura del PEI, como ejercicio misional de una institución con relación a los contextos socioculturales que se insertan en la vida particular de cada estudiante, con miras hacia el campo vocacional, laboral y profesional (p. 6).

La otra forma en que se aborda el proceso de OV en la IE Aures, es a través del programa Escuela Entorno Protector de la Alcaldía de Medellín, el cual, dentro de su Línea Estratégica, Técnica y Operativa (2018), expone que este programa, que se ha venido implementando históricamente desde el 2007 bajo diferentes denominaciones y que se institucionalizó por medio del Acuerdo 146 de 2019 del Concejo de Medellín. Busca, a través de cinco líneas estratégicas: ConstruYo Convivencia, Líderes Futuro, Mi cuerpo es territorio de vida, Familia en la escuela y MirArte, acompañar a las instituciones educativas en su transformación hacia entornos protectores, fortaleciendo la “convivencia escolar, las prácticas relacionales, el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos, la construcción de ciudadanía, la protección integral de niños, niñas y adolescentes y la

orientación vocacional en su proyecto de vida” (Secretaría de Educación de Medellín, 2018, p. 69).

Para dar cumplimiento a ello, la Alcaldía de Medellín designa un equipo de profesionales psicólogos que acompañan todas las instituciones educativas oficiales de la ciudad. Con esto “se busca fortalecer las capacidades humanas de los estudiantes favoreciendo el acercamiento de la familia y la escuela, como aliados vitales en la configuración del proyecto de vida de los jóvenes” (Secretaría de Educación de Medellín, 2018, p. 8).

De lo anteriormente planteado se pueden inferir varias cosas. Primero, que la institución cuenta con dos documentos (el PEI y el Plan Integral del Área Ética y Valores Humanos y Cátedra de la Paz 2020) que definen cómo la cátedra de Ética y Valores debe incluir la construcción del proyecto de vida en su plan académico, y cómo este proyecto de vida debe abordar, además de otros temas, encuentros de orientación vocacional. Segundo, que la Alcaldía de Medellín introduce en la IE el programa Entorno Protector, que debe tratar con los jóvenes (sin mencionar en qué espacio del horario académico), además de otros temas, la orientación vocacional. Tercero, que no hay un documento que integre ambos proyectos (Proyecto de vida de Ética y Valores y Entorno Protector) y consolide la orientación vocacional en uno solo.

El siguiente comparativo relaciona las diferentes temáticas que abordan ambos programas.

Tabla 3.

Comparativo proyecto de vida (Ética y Valores) y Programa Entorno Protector

Competencias/temáticas de la cátedra Ética y Valores	Competencias/temáticas del programa Entorno Protector
Justicia y derechos humanos	Prevención de la conducta suicida
Uso sostenible de los recursos naturales	Prevención del consumo de sustancias psicoactivas
Protección de las riquezas culturales y naturales de la Nación	Disciplina positiva y crianza humanizada
Resolución pacífica de conflictos	Prevención de la discriminación sexual y de género

Prevención del acoso escolar	Prevención de embarazo en niños, niñas y adolescentes
Diversidad y pluralidad	Atención psicosocial con familias
Participación política	Tejiendo hogares en la Escuela
Dilemas Morales	Soy Mediador Escolar
Memoria histórica	El Líder sos Vos
Proyectos de impacto social	Prevención de uso y utilización de niños, niñas y adolescentes a grupos al margen de la ley
Historia de los acuerdos de paz nacionales e internacionales	Concepción del proyecto de vida y orientación vocacional
Proyecto de vida	

Fuente: elaboración propia a partir de la información suministrada en el Plan Integral del Área Ética y Valores Humanos y Cátedra de la Paz (2020) de la Institución Educativa Aures y los lineamientos técnicos del Programa Entorno Protector de la Alcaldía de Medellín (2018)

De la Tabla 3 se puede concluir que, si bien ambos programas abarcan más categorías a la de la orientación vocacional, la coexistencia de ambos fortalece y refuerza el proceso de aprendizaje de los estudiantes en sus competencias humanas, pero se queda corto en las competencias vocacionales necesarias para la toma de decisiones de su futuro académico. Como lo mencionan Tombe y Rodríguez (2021)

El perfil humano estudiantil se basa en el diseño de una propuesta integral enfocada en los estudiantes y para los estudiantes, desde la inserción y el desarrollo efectivo en la orientación vocacional. Esto lleva a entender el acompañamiento vocacional desde las necesidades internas de cada persona, desencadenando un determinado comportamiento o actitud, donde cada estudiante es el actor, el hacedor que construye su propio mundo de necesidades y desarrolla, consecuentemente, sus actitudes y comportamientos, para satisfacer sus deseos (p. 7).

En definitiva, es necesaria entonces una propuesta integral que establezca un horizonte y sistematice un proyecto de orientación vocacional claro y conciso, que no pertenezca a dos asignaturas independientes y que le permita al estudiante tener una continuidad a lo largo de su vida estudiantil.

La Orientación Vocacional Desde la Perspectiva del Docente, la Psicóloga y el Estudiante

Las entrevistas a profundidad y el grupo focal también dieron cuenta de cómo son los procesos de orientación vocacional en la institución desde una perspectiva del docente, de la psicóloga y del estudiante.

Frente a la pregunta ¿cómo ha sido, en los últimos años, el proceso de orientación vocacional en la IE Aures? Alejandro Contreras, docente de Matemáticas y líder en los procesos de OV del grado undécimo de esta IE y Marisabel Rodríguez, psicóloga adscrita al programa Entorno Protector de la Alcaldía de Medellín y que ha estado presente en los procesos de O.V de los estudiantes de décimo y undécimo desde el 2018, responden que:

Alejandro Contreras, docente	Marisabel Rodríguez, psicóloga
<p>Antes del 2018 estábamos más desarticulados y no teníamos claro el papel de la orientación vocacional dentro del plan de la cátedra de Ética y Valores. Además, no se concebía este en el PEI ni en otros proyectos institucionales.</p> <p>La llegada de Marisabel encauza -un poquito- el papel de la OV dentro de la IE. Pues, si bien hace falta darle mayor relevancia a este como eje transversal en el proyecto de vida continuo de los jóvenes, la insistencia de ella en el programa es notoria y encamina a los jóvenes a tomar una decisión más madura y centrada en sus objetivos.</p> <p>La sentimos como parte integral de la Institución. Logra tener más cercanía con los chicos y personaliza la experiencia al prestar especial atención a casos particulares asociados con falta de motivación, posibilidades económicas o vocaciones no aprobadas por el entorno familiar o de influencia.</p>	<p>Desde el 2018 la institución empezó a incluir temas de orientación vocacional a los estudiantes de cuarto y quinto. Muy sutiles y más orientados a que los chicos identificaran sus gustos, habilidades y sueños, pero enfocados en lo laboral, en cómo se ven en el futuro. Y para los grados décimo y undécimo se incluyeron los encuentros del programa Entorno Protector. Pero el sector público siempre tiene sus complicaciones.</p> <p>Algunos docentes, por no generalizar, se sienten tan cómodos con su trabajo que se resguardan en la típica frase de “así siempre se ha hecho, ¿por qué se tiene que hacer diferente?” y son renuentes a los cambios, lo que dificulta y limita mucho el proceso. Falta motivación para usar metodologías más dinámicas, más creativas.</p>

Ambos coinciden en que la IE ha intentado darles claridad e importancia a los procesos de OV al extenderlo por ejemplo a grados inferiores (cuarto y quinto) donde antes no se ofrecía. Esto, según ellos, permite un acercamiento temprano al estudiante en términos de orientación vocacional. Y difieren en la percepción que han tenido los docentes con la llegada del programa Entorno Protector –y de Marisabel-

En contraste a esta misma pregunta, los estudiantes del grupo focal comentan que, si bien sabían que la IE tenía un proceso de OV, no fue hasta que llegaron a décimo que lo aprovecharon.

Cuando estaba en noveno, mis compañeros y yo solíamos sentirnos excluidos de los procesos de OV, sentíamos que era algo en lo que nos teníamos que preocupar cuando llegáramos a Once. Porque si nos hubieran incluido en las charlas o en las conferencias que hacen los egresados, hubiéramos empezado a pensar en qué estudiar, o en los planes que tenemos en un futuro. Creo que sí se deben fortalecer esos procesos para los grados inferiores para que no se sientan perdidos cuando lleguen a Once. Que si les preguntan en qué habilidades son más fuertes, ya las tengan identificadas y tengan bases más sólidas para elegir una carrera o un destino (Estudiante 1, 18 de noviembre de 2021)

Esto es una muestra de que, aunque la IE haya extendido su formación vocacional hasta el grado cuarto, hace falta reforzarla y socializarla con los estudiantes para que se empoderen del tema y entiendan en lo que se les está formando.

Para la pregunta ¿cómo se desarrolla actualmente el proceso de orientación vocacional en la IE Aures (después de la pandemia)? La psicóloga explica que una vez se inician los encuentros del programa de Entornos Protector (marzo), ella debe buscar que cada docente de décimo y undécimo, independiente de la asignatura, le brinde un espacio de una hora donde pueda hablar del proyecto abarcando las diferentes temáticas y poder, en los espacios correspondientes a la orientación vocacional, realizar la DOFA, el mapa de sueños y aplicar las siguientes pruebas psicológicas individuales:

CHASIDE	WARTEGG
Prueba de actitudes y personalidad que cuenta con 98 preguntas que le permitirá al estudiante tener un diagnóstico de las competencias profesionales y la compatibilidad que estas tienen con las áreas y carreras para definir a cuál puede aplicar: Administrativas, contables y económicas; humanísticas, ciencias, jurídicas y ciencias sociales; artísticas; ciencias de la salud; ingenierías, carreras técnicas y computación; defensa y seguridad y por último, ciencias agrarias de la naturaleza, zoológicas y biológicas (Labajos, 2020).	Es una prueba que le permite a los jóvenes conocer algunos aspectos dinámicos de su personalidad, el posicionamiento frente al medio, las relaciones interpersonales, el manejo de ansiedades y frustraciones, la identificación de fortalezas y debilidades, entre otras. Categorizando los aspectos en: autoconcepto, afectividad, ambiciones, contenidos inconscientes, manejo de la energía vital, tipo de raciocinio, actitud interpersonal en el área laboral y por último la capacidad para comprometerse con las normas. (Pérez, 2018).

Igualmente, busca concretar unos encuentros para invitar a egresados que ya estén estudiando su carrera profesional y puedan dar testimonio del proceso y a personas de las diferentes instituciones de educación superior para que brinden información de sus programas, carreras, financiaciones y becas. Explica también que cuando el área de Ética y Valores trata el proyecto de vida, la invitan a ella para que los encuentros sean sincrónicos.

Después del 2020, el proceso de OV cambió y el docente líder ha sido clave para ello. Ahora se vive un proceso más humano, especialmente desde décimo, donde se ha buscado que haya un acompañamiento más cercano con los padres de familia, dado que anteriormente no se involucraban. En Once el proceso es más movilizador y hay dinámicas con intención que buscan reafirmar las decisiones que tomaron. El ser se ha vuelto más fundamental que el conocer.

Este año iniciamos los encuentros con el tema de orientación vocacional en el grado undécimo y muchos no sabían qué les gustaba, qué querían hacer, cuáles eran las opciones que tenían y se notaba una similitud entre todos queriendo ser lo mismo: médicos y abogados. El proceso fue muy lento. Pero en la última charla de OV, después de todos los encuentros y las herramientas aplicadas, se notó el cambio. Los jóvenes estaban más ubicados, más decididos con lo que querían ser. Se veía en la diversidad de carreras que nombraban con propiedad y seguridad (M. Rodríguez, comunicación personal, 18 de noviembre de 2021).

Alejandro Contreras, por su parte, explica lo que sucede con el proceso de OV en los grados de cuarto a undécimo.

A partir de 4° el docente de ética integra la OV al proyecto de vida -incluso hay una nota asociada a esta para que ellos sientan la necesidad de hacer parte de estas actividades- con el manejo del lenguaje, empieza a utilizar palabras como habilidades, fortalezas, gustos, preferencias por... y a que los estudiantes empiecen a conocer las principales profesiones a manera solo

informativa, sin entrar en detalles de los pro y los contra. En 4° y 5° los padres son más activos y pendientes de los estudiantes, se involucran en todas las asignaturas y los acompañan en la realización de las tareas. En 6° y 7° aún no hay una diferenciación tan marcada de las actividades relacionadas con el proyecto de orientación vocacional, los papás participan solo de las actividades que incluyen a la familia lo que hace que el estudiante se comience a sentir más autónomos y tenga más poder de decisión. En 8° y 9° las actividades del proyecto de vida están orientadas al amor propio, a amar lo que hacen y a las buenas relaciones con los demás, basadas en el respeto y la empatía, pero no hay actividades individuales que refuercen los campos de acción y los gustos particulares que los estudiantes van identificando que tienen. En 9° especialmente, los jóvenes avanzan en la construcción de su proyecto de vida, en aspectos familiares, personales, más no laborales y tienen un primer acercamiento a las diferencias que hay entre carrera, técnica, tecnología. En 10° y 11° se implementan las pruebas psicotécnicas, talleres y presencia en ferias de ciudad como Sapiencia, la idea es que entiendan las alternativas que ofrece Medellín y su área metropolitana. (A. Contreras, comunicación personal, 18 de noviembre de 2021)

El docente explica que este proceso de OV se acompaña de charlas y talleres sobre planificación familiar, suicidio, depresión, entre otros, para que los estudiantes busquen alcanzar un bienestar físico, mental y emocional, que les permita hacer frente a las incertidumbres que nos rodean en todos los espacios y momentos de la vida, así como descubrir realmente quiénes son y cómo tienen que actuar frente a las situaciones nuevas que les presenta la sociedad.

Añade por último que los estudiantes pudieron tener conocimiento de las alternativas para estudiar que hay en la ciudad, de las becas que se ofrecen para ello y “darse cuenta de que no es tan imposible acceder a los estudios después del bachillerato”.

A raíz de lo expuesto por la psicóloga y el docente se puede deducir que, si bien la psicóloga tiene su rol dentro de la institución, no tiene un espacio definido dentro del plan de estudios lo que reduce los encuentros con los estudiantes a la buena voluntad que los docentes tengan al brindarle una hora de las asignaturas. Que la motivación para que los estudiantes de cuarto trabajen en la construcción del proyecto de vida, es la calificación que se les asigna en la asignatura de Ética y Valores, lo que limita la visión y la importancia que puedan tener de este proyecto.

En contraste a lo que afirman la psicóloga y el docente, los estudiantes manifiestan que el proceso de orientación vocacional en la IE Aures, debe ser más concreto, continuo y fuerte durante toda la trayectoria educativa y coinciden en que este no les sirve de mucho a la hora de tomar una decisión de vida ya que aún sienten vacíos de información.

Estudiante 2	Estudiante 3	Estudiante 4
<p>Sí, en el colegio nos hablan del proyecto de vida por allá en octavo o noveno, pero como no es orientado a lo laboral o profesional, uno dice “bobadas” como: yo quiero tener una casa con una piscina y un carro convertible. Como si no aterrizáramos los sueños, o no nos guiaran en la construcción de un proyecto de vida real, que pueda servirnos como bases para cuando llegemos a once digamos con certeza: me gusta esto y punto, sin que nos afecte lo que está de moda, o lo que quieren los padres, o lo que a mis amigos les gusta. Porque si uno vive proceso que lleva construyendo desde hace mucho, no lo va a cambiar a lo último sin una razón de peso</p>	<p>No podemos decir que no hay nada de orientación, porque sí la hay. De vez en cuando tenemos encuentros con la psicóloga donde nos habla de las carreras, vienen personas a contarnos las opciones que tenemos en el Colegio Mayor, por ejemplo, o egresados de este colegio que vienen a dar charlas. Pero cuando converso con amigos de otras partes y ellos cuentan las actividades que hacen para abordar esos temas, me doy cuenta de que realmente acá falta mucho. No hay convivencias, salidas a conocer universidades, o que lo lleven a un hospital o una estación de bomberos para ver cómo es la cosa.</p>	<p>Yo no siento que me haya servido del todo. O sea, sí sirvieron los encuentros con la psicóloga porque uno toca temas bacanos, le enseñan a planificar y habla de las emociones. Pero a la hora de pensar qué voy a estudiar, no. Faltó mucha información acerca de las formas en que uno puede acceder a las becas, de las posibilidades que hay para trabajar y estudiar al mismo tiempo. No sé, yo me siento sin información.</p>
Estudiante 5	Estudiante 6	
<p>Yo aún no tengo mi decisión tomada y siento que las actividades que realizamos este año además de que fueron muy pocas, no me sirvieron de mucho, pues soy una persona muy cerrada, que no le gusta compartir delante de todos, sus pensamientos y experiencias. Hubiera preferido algo más personalizado e íntimo. Por ejemplo, identifiqué cuáles son mis habilidades, pero no cuál es la carrera que me gusta. Puedo decir que me gusta la enfermería, pero no sé cómo es la carrera, qué materias se ven y si es o no, mi pasión</p>	<p>Es decir, el proceso de orientación vocacional trata de darnos una visión de lo que sigue después de la secundaria, pero yo siento que es muy breve. Para muchos de mis compañeros estos encuentros suelen ser “una materia de relleno” que debería trabajar temas más de información acerca de lo que puede encontrar “afuera”, cuáles son las ofertas laborales, la forma incluso en que se hace una hoja de vida. Por ejemplo, muchos queremos estudiar por fuera del país y la</p>	

institución no nos brinda información sobre la oferta que hay en las instituciones extranjeras, si hay convenios de intercambios o algo así. Lo que más recibimos es la oferta de carreras tecnológicas o técnicas porque uno tiene un título en menos tiempo, y eso nos facilita la posibilidad de trabajar formalmente en lo que estudiamos, y quizá sea lo que se adapte a la realidad económica de muchos de nosotros, pero la idea es tomar una decisión conociendo varias posibilidades, varios horizontes, y eso no se ve en esta IE

El sentir de los estudiantes del grupo focal es una consecuencia de la falta de estructuración de un proceso de orientación vocacional en la IE Aures. Los encuentros con la psicóloga no se pueden convertir en un azar de temas y actividades sin una planeación, más aún cuando ellos hacen evidente la necesidad de tener más tiempo dedicado a la OV para que puedan, durante todo el año, tener una asignatura dedicada a este tema, que les permita explorarse e identificar con tiempo suficiente sus aptitudes y preferencias vocacionales, así como las ofertas del entorno que puedan responder a ellas.

Querer iniciar su orientación vocacional desde temprana edad también es una señal de la importancia que los estudiantes le dan a este proceso. Según Hernández (2018) cuando un buen proceso de orientación vocacional guía al estudiante desde la básica primaria -incluyendo preescolar- le permite al orientador vislumbrar los potenciales vocacionales del estudiante, debido a que los contenidos, la información y los conceptos que haya adquiridos desde entonces, le perfeccionan en parte, sus actitudes, habilidades y destrezas, esto siempre y cuando haya un proceso de OV medible, histórico y único para cada estudiante.

Con base en lo expuesto por el autor y en la realidad de la IE frente a los procesos de OV, el docente líder resalta que carecen de una herramienta de medición y archivo que permita el seguimiento y sistematización del proceso de OV de cada estudiante, que garantice, ante los movimientos internos de docentes y nuevas asignaciones de grupos, que no se afecte la continuidad del proyecto de OV evitando reprocesos, desmotivación en los estudiantes y el no logro de las metas propuestas con relación a su elección de educación superior, disminuyendo así los porcentajes de deserción de sus egresados.

No hay una revisión documental de los procesos que pueda dejar un histórico de los estudiantes con los avances y resultados de cada actividad. A nosotros los profes nos cambian cada año. Algo que hizo especial el 2020 fue que coincidió que el décimo que tuve en el 2020 era el mismo grupo que había tenido en octavo, entonces hubo una relación más estrecha por la historia que teníamos. (A. Contreras, comunicación personal, 18 de noviembre de 2021)

Frente al acompañamiento o participación de los padres, como actores fundamentales en el proceso educativo de los jóvenes, la psicóloga, el docente y los estudiantes del grupo focal coinciden en que los encuentros del proyecto de vida, donde se incluían más temáticas además de la OV, movilizaron las familias y las acercaron a las actividades de los estudiantes haciéndolos reflexionar sobre situaciones personales que habían pasado por alto.

Le empecé a dar más importancia al ser que al conocer. No puedo enseñar física cuántica si tengo un estudiante con depresión. Prefiero un encuentro de liderazgo y cancelar la clase de física. Por esto, se empezaron a crear los Talleres de Familia Virtual, los cuales tuvieron buena acogida por parte de los tutores o familiares de los estudiantes. Por ejemplo, se realizó un taller de crianza respetuosa un jueves a las 7:00 p.m. y la participación fue más activa en relación con los talleres presenciales que anteriormente se habían convocado (A. Contreras, comunicación personal, 18 de noviembre de 2021)

Yo me quedé asombrado cuando mi papá se conectó conmigo a una charla como a las 7 de la noche, nunca habíamos tenido un encuentro juntos con la psicóloga y eso me encantó. Ojalá hubieran sido más al año. Solo tuvimos uno (Estudiante 4, comunicación personal, 18 de noviembre de 2021)

A mí la pandemia me gustó. Pudimos tener encuentros virtuales que nunca se habían presentado en la IE. Y lo mejor es que se conectaban los que

realmente querían, porque los horarios eran fuera de los académicos (M. Rodríguez, comunicación personal, 18 de noviembre de 2021).

Según el docente líder, si bien los talleres virtuales tuvieron una alta participación de estudiantes y familiares, las personas que no pudieron asistir, no tuvieron forma de acceder a la grabación de este, puesto que no se guardaron los videos ni se subieron en la página de la Institución, dando cuenta nuevamente de la importancia de un repositorio institucional que permita ver el histórico y el avance del proceso de los estudiantes.

Se sintetiza entonces, la descripción de los procesos de orientación vocacional que se dan en la Institución Educativa Aures con los jóvenes de los dos últimos grados, teniendo en cuenta la postura del docente, la psicóloga, la IE a través de la revisión documental y las necesidades y percepciones de los jóvenes.

Tabla 4:

Comparativo de la visión del proceso de orientación vocacional

Actores	Cómo concibe el proceso de orientación vocacional en la IE Aures	Qué espera de él o qué falencias identifica se pueden mejorar
Psicóloga	Un proyecto de vida, personal y consiente, que le permite a los jóvenes y sus familias entender las realidades de su entorno, identificar sus habilidades y elegir una vocación, haciendo una elección desde el amor para fortalecer lo que son desde el ser mucho más allá del hacer.	-La IE debe asignar un tiempo y recursos suficientes para trabajar un proyecto de vida más individual, medible y sistemático, que permita tener un histórico del proceso de cada estudiante. -La IE debe dejar de priorizar el resultado de unas pruebas, y darle paso a la vivencia y experiencia de cada joven como sujeto independiente y único.
Docente líder	Un proceso asociado a la cátedra Ética y Valores y que se integra con el proyecto de vida al cual pertenecen otras temáticas que se deben abordar con los jóvenes como el suicidio, la sexualidad, la autoestima, entre otros.	Que la responsabilidad del proceso de OV no sea únicamente de la psicóloga, sino que los docentes podamos acceder a capacitaciones y formación integral para ser parte permanente de este proyecto y que trascienda la cátedra de Ética
Estudiantes	Es un proyecto que nos ayuda a encontrar nuestra profesión o habilidad a nivel personal y para la sociedad, muchos piensan que solamente está asociado con el acompañamiento para la elección de una universidad o carrera, pero en realidad su función va más allá porque es importante comprender que todas las personas tenemos	Que se independice de los demás programas para que puedan, durante todo el año, tener una asignatura dedicada a este tema, que les permita explorarse e identificar con tiempo suficiente sus aptitudes y preferencias vocacionales, así como las ofertas del entorno que puedan

	gustos, características y potencialidades que nos diferencia	responder a ellas, a través de la implementación de actividades experienciales.
Institución educativa	Un proceso que le permite al estudiante identificar sus habilidades y competencias para, con la información suministrada, poder tomar una decisión en su futuro profesional. Se imparte a través del proyecto de vida de la cátedra Ética y Valores y el programa Entorno Protector, cada uno con sus lineamientos, actividades y enfoques.	-Disminuir la tasa de deserción en instituciones universitarias -Que el estudiante reconozca que la IE aportó a que él encontrara su vocación en educación superior.

Fuente: elaboración propia a partir de los insumos de las técnicas de investigación

En efecto, los resultados obtenidos relacionados al primer objetivo, permiten concluir que esta institución no tiene un proyecto de orientación vocacional estructurado, independiente y medible que permita el desarrollo social y personal del estudiante a través de metodologías lúdico-pedagógicas, vivenciales en la orientación vocacional, y así ayudar al adolescente a descubrir las necesidades, conflictos e intereses que le permitan organizar, plantear y elaborar su proyecto de vida, con una mirada vocacional prospectiva que le posibilite el desarrollo de capacidades y competencias y que lo induzcan a insertarse en los diferentes escenarios que la sociedad presenta (Tombe y Rodríguez, 2021, p. 9).

Es necesario entonces, que las dinámicas educativas y los métodos de aprendizaje de la Institución Educativa Aures evolucionen y se adapten a las necesidades y demandas del joven del actual siglo, que se enfrenta a unos cambios sociales producto de la acelerada transformación tecnológica (Álvarez, 2017).

Aun cuando en las respuestas de cómo se vive actualmente el proceso de OV en la IE no se evidencie el manejo y uso de herramientas tecnológicas y de comunicación digital, los estudiantes insisten en contar con más actividades de inmersión y de experiencias que se pueden satisfacer y suplir a través de los recursos digitales. Hacen evidente la necesidad de tener una propuesta integral que establezca un horizonte y sistematice un proyecto de orientación vocacional claro y conciso apalancado por la flexibilidad cognitiva que permiten las TIC.

En ese sentido, proponer una estrategia de comunicación digital le permitirá a cada joven tener una experiencia única acorde a su perfil, explorarse e identificar con tiempo

suficiente sus aptitudes y preferencias vocacionales, así como las ofertas del entorno que puedan responder a ellas.

TIC en los Procesos de Orientación Vocacional en la Institución Educativa Aures de Medellín

Para abordar el segundo objetivo “mostrar la integración de la apropiación social de la tecnología en los procesos de orientación vocacional y profesional de la IE Aures en Medellín” se implementaron como herramientas de investigación, la revisión documental, las entrevistas a profundidad y el grupo focal.

Colegio del Futuro

En el Proyecto Educativo Institucional, PEI, de la I.E. Aures se plantea que la tecnología y las herramientas de comunicación digital son un pilar fundamental y transversal a todas las áreas del conocimiento. Tal como lo indica la Misión.

La IE Aures ofrece una educación formal e incluyente; orientada desde la ética, la reflexión crítica, los valores institucionales y el uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para la formación de ciudadanos autónomos con compromiso personal y social (2021, p.3).

En esa misma línea y tal como se indicó en el marco contextual, la IE Aures hace parte de las instituciones que integraron la propuesta de los “colegios 20/20 o un “colegio del futuro” de la administración del Alcalde de Medellín Alonso Salazar Jaramillo en el periodo 2008 - 2011.

En ese momento (2011), la institución era catalogada como uno de los colegios de calidad y reconocida en la ciudad de Medellín por ser entregada con recursos tecnológicos para estar a la vanguardia: computadores, aulas digitales, y elementos de tecnología que permiten mayor interacción. Todo esto trata hoy de mantenerse. (PEI, 2021, p. 64).

La Institución considera que esa imagen no se ha perdido pues en el PEI asegura ser

un referente en términos de infraestructura y medios audiovisuales, no solo en el sector, sino también en la ciudad. A la fecha la mayoría de los educadores utilizan las TIC en el desarrollo de sus actividades pedagógicas y en la comunicación con los padres de familia haciendo uso de las herramientas con las que se cuenta (2021, p. 7).

Hay que mencionar, además, que la revisión documental permite tener un panorama de la realidad social en la que viven los jóvenes y sus familias, así como un acercamiento a la relación que tienen con la tecnología. Según el PEI,

- El 65% de las familias cuentan con internet.
- El 89% de la población estudiantil vive en estrato 2.
- El 42% de los padres de familia no tiene una participación directa o cercana con alguna actividad escolar.
- La institución educativa ofrece en convenio con el Inder, la Universidad EAFIT, la Secretaria de Educación y el ITM programas extracurriculares en medios audiovisuales, ajedrez, fútbol, voleibol, donde se aprovechan los recursos físicos y tecnológicos de la institución.
- Desde el año anterior (2020) se viene manejando la información a través de las carteleras informativas físicas y el Facebook

Además de esto, se especifica que:

Los espacios físicos de la institución están distribuidos de la siguiente manera: 17 aulas de clase cada una con tablero digital, proyector, computador de escritorio y computador portátil, 2 aulas de sistemas dotadas cada una con 31 equipos portátiles, tablero digital y proyector, 2 aulas de preescolar, cada una con tablero digital, proyector, computador de escritorio y computador portátil [...] una biblioteca que cuenta con material bibliográfico, 6 computadores de escritorio para consulta, proyector y tablero digital (PEI, 2021, p. 5).

Lo anterior se complementa con una oferta en recursos audiovisuales para el desarrollo de las actividades curriculares como “2 video cámaras, 10 grabadoras de periodista, 4 cámaras fotográficas, 142 computadores portátiles, 5 micrófonos, 4 juegos de luces, 2 discos duros, 2 computadores de escritorio IMAC, 3 audífonos de diadema y 5 tabletas digitales” (PEI, 2021, p. 5).

Conforme la IE se iba posicionando, en el 2011, como el “primer colegio digital de Medellín” (PEI, 2021, p. 65), la Universidad EAFIT intervino en el 2012, con la creación del proyecto EduLab Aures para la formación de jóvenes y docentes de la Institución Educativa Aures en Tecnologías de la Información y Comunicación. Este se crea con la participación del Proyecto 50 que “trabaja en el desarrollo de competencias para la innovación educativa, que están relacionadas con el manejo de conceptos y herramientas TIC, la gestión de redes de aprendizaje, el liderazgo, la creación y administración de ambientes de aprendizaje” (EAFIT, 2015), el pregrado en Comunicación Social, a través del *MediaLab*¹, la emisora digital Acústica y la Revista Bitácora.

EduLab Aures, que tuvo convenio con EPM y Medellín Digital², involucró a más de 30 docentes y 300 estudiantes de séptimo a undécimo en un plan de transferencia de conocimiento para desarrollar procesos de trabajo colaborativo y generar habilidades en la creación de contenidos en lenguaje sonoro, audiovisual, redes sociales, mundos virtuales y periodismo digital para que los jóvenes pudieran tener una oportunidad de acceder a otras situaciones, otros empleos y estudios universitarios.

Este proyecto se definió por seis meses, con el fin de no crear una dependencia a la universidad, sino construir una capacidad instalada para que sean los mismos estudiantes y docentes los que continúen el proyecto una vez finalice el convenio (Pérez, 2014, párr. 3)

¹ Espacio de la Universidad para la investigación, la creación, la innovación y el aprendizaje en torno a procesos de transformación digital y convergencia (EAFIT, 2020)

² Programa de la Alcaldía de Medellín que se crea en el 2006 y “le apuesta a la construcción de una ciudad digital y pone al servicio de la ciudad las nuevas herramientas de información y comunicación, a través de los pilares de conectividad, apropiación, contenidos y comunicación digital” (Alcaldía de Medellín, 2012)

Según lo anterior, la IE debería tener consignado en su PEI, los lineamientos, las metas y los objetivos de este proyecto, sin embargo, no existe documentación o sistematización de estos procesos, que indique los avances que ha tenido desde su creación, su continuidad o no en la IE y los resultados que generó en su momento de implementación.

Aunque lo dicho hasta aquí supone que la Institución Educativa Aures integra la tecnología en la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias de los jóvenes a través de ambientes enriquecidos por las TIC, lo expuesto por los estudiantes, el docente y la psicóloga, en las entrevistas a profundidad y el grupo focal, revelan que el panorama en la actualidad es diferente.

Apropiación de Herramientas TIC en la IE Aures

Para abordar preguntas como ¿de qué manera promueven la apropiación de las TIC en los procesos de OV en la institución educativa? era necesario: primero, conocer de parte del docente y la psicóloga, cuál es la realidad actual de la institución con relación a lo planteado en la revisión documental y, segundo, la percepción de los estudiantes.

Ellos aseguran que, si bien la institución sí era un referente en materia tecnológica, al ofrecer prestamos de computadores portátiles a estudiantes en cualquier momento de la jornada escolar, al tener acceso a internet en todas las instalaciones de la institución, al dictar capacitaciones en TIC tanto a los docentes como a los estudiantes y fortalecer las asignaturas con el uso de herramientas TIC (proyectores videobeam, tableros digitales, sala de edición y cómputo), todo eso cambió.

Alejandro Contreras, docente	Marisabel Rodríguez, psicóloga
Hubo un tiempo, hace por ahí ocho años, donde la tecnología era la que mandaba en la institución. En las reuniones de docentes nos recalaban que teníamos todos los ojos puestos de la ciudad en la institución, por ser catalogados el colegio 2020. Todas las aulas contaban con videobeam, tableros digitales y teníamos encuentros de capacitaciones en el manejo de las TIC como facilitadoras del aprendizaje. Yo asistí como a dos.	Yo inicié en el 2018. Antes de ingresar leí sobre la institución y encontré que era el colegio del futuro, que la integración de la tecnología era transversal a todas las asignaturas y que habían realizado una alianza con EAFIT para un proyecto de innovación digital. Pero cuando empecé en la institución no vi rastro de todo eso. Se escuchaba a los demás docentes hablar sobre todo lo que habían dejado atrás, sobre cómo la institución no se preocupó por mantener esa imagen de colegio digital. Me di

Pero las herramientas tecnológicas se fueron extraviando o deteriorando y no se volvían a reponer. En este momento solo tenemos un tablero digital y un videobeam que no se usa porque la capacidad de proyección es muy débil.

cuenta de que no basta con tener una infraestructura, se deben cambiar los pensamientos y las filosofías, se debe realmente evolucionar. De ese gran momento que tuvo la IE, ya no queda nada. El uso de la tecnología se redujo solo a algunas asignaturas, no se volvieron a realizar talleres y nadie volvió a hablar del tema.

Es claro que al proyecto EduLab, que se implementó por seis meses para que la institución lo continuara, le faltó apropiación por parte de los docentes y directivos, quienes debieron sistematizar en un documento las aplicaciones y utilidades de este, para que en los cambios de personal docente y directivo se pudiera hacer una socialización del conocimiento que perdurara en el tiempo y que permitiera un proceso de enseñanza y aprendizaje, siguiendo lo expuesto por Buckingham (2018).

Aunque para poder sostener la imagen del “Colegio del futuro” no solo basta con voluntad y liderazgo, sino que se necesitan decisiones y recursos de las administraciones públicas de turno, es evidente que la institución debe implementar estrategias para darle continuidad y sostenimiento a las trayectorias formativas. La mirada problematizadora no se debe centrar solo en la necesidad de tener una infraestructura física que permita el uso de herramientas tecnológicas, sino que además debe existir, como lo menciona Orazi (2021) una apropiación clara por las tecnologías, su uso y su aplicación en la educación. Tras haber tenido un declive en el uso e incorporación de la tecnología en los procesos educativos, la IE aún no ha recuperado esa imagen que tuvo en el 2011- 2014, de ser un colegio digital e innovador.

En cuanto a la apropiación de las TIC en los procesos de OV, el docente y la psicóloga comparten lo que hicieron durante el periodo de cuarentena obligatoria que retó a las ciudades a utilizar las TIC para suplir las necesidades de la presencialidad.

Alejandro Contreras, docente	Marisabel Rodríguez, psicóloga
Hay un periodo entre el 2015 y 2019 donde el uso de la tecnología dentro de la institución se reducía al área de informática. Nada más. Teníamos muy pocos canales de comunicación digital, se abrió una página en Facebook pero que no se utilizó más de un año y ya. Cosas muy puntuales, sin estrategia o	Honestamente la pandemia me gustó, nos retó a aprender cosas que no sabíamos y que hoy podemos seguir aplicando en la presencialidad. Tuvimos que generar varias sesiones para que los estudiantes entendieran la importancia de participar de los encuentros del proyecto de Entorno Protector, pero

sin una apropiación clara por parte de todos los que conformamos el colegio.

En el 2020 con la llegada de la pandemia, a todos nos tocó adaptarnos. Claro que se usaron plataformas tecnológicas (Teams) para poder tener encuentros con los estudiantes y no perder el hilo del aprendizaje, pero eran solo canales que favorecían un encuentro, más no hacían parte de él.

siento que los que se conectaban a los encuentros de OV lo hacían conscientemente, porque estaban comprometidos y no solo por la nota que se les daba en la cátedra de Ética y Valores. Se creó más conciencia de la importancia de conocerse a sí mismos, identificar sus gustos, sus sueños y no sé si es porque el medio o la sociedad está siendo más exigente y ellos lo saben, pero ellos mismos se están retando. Algo pasó, porque después de que iniciara la pandemia los chicos se interesaron más en los procesos de OV.

Según lo anterior se hacen evidente dos situaciones:

1. Los docentes notan la falta de apropiación de las TIC por parte de la Institución y la reclaman como necesaria para el aprendizaje de los estudiantes. Identifican que si bien hay intenciones como abrir una *fan page*³, esto se queda corto y son estrategias aisladas que no tienen un objetivo claro, por lo que no se vuelven sostenibles en el tiempo. El uso de la tecnología no se puede reducir a un asunto solo instrumental, este va más allá de la mera función de conectarse a distancia. Por consiguiente, si las herramientas tecnológicas y de comunicación digital no se convierten en catalizadoras para un cambio educativo y para un “cambio de paradigma pedagógico donde se desarrollen nuevos roles tanto para los alumnos como para los profesores” (González y Torres, 2017, p. 8), difícilmente se podrán enfrentar los nuevos desafíos que plantea la sociedad del aprendizaje y la economía del conocimiento.
2. La pandemia logró un compromiso y una consciencia en los jóvenes, quienes se conectaban a los encuentros del programa de Entorno Protector más allá de la obtener una buena calificación. Esto puede ser consecuencia de las necesidades emocionales que afloraron durante la cuarentena obligatoria, o como lo menciona la psicóloga, que el medio y la sociedad les está exigiendo a los adolescente ser

³ Página en Facebook que se crea especialmente para ser un canal de comunicación con las personas interesadas en un asunto, empresa, causa en común

personas conscientes en la toma de sus decisiones. Aun así, los procesos de OV tuvieron participación por parte de los estudiantes.

Sin embargo, los estudiantes expresan posiciones similares en cuanto a la ausencia de apropiación de tecnologías digitales en los procesos de OV en la IE Aures.

Estudiante 1	Estudiante 4	Estudiante 6
Antes de la pandemia, las herramientas que se usaban para las clases de la psicóloga o de Ética, eran presentaciones en PowerPoint y películas. Durante la pandemia lo mismo, solo que a través de Teams.	Cuando teníamos los encuentros con personas de otras instituciones ellos nos hablaban de varias carreras y si a mí me llamaba la atención alguna, llegaba a mi casa y buscaba en internet donde se podía estudiar. Pero por mi cuenta, no nos brindaban esa información ni nos ofrecían el espacio para enseñarnos a buscar en Internet.	¿Tecnología? solamente el computador del profe que a veces proyectaba una película o una presentación en PowerPoint. Pero eso era muy de vez en cuando. Cuando nos reuníamos por Teams nos ponían las tareas, pero ya cada uno las hacía en la casa.
Estudiante 6	Estudiante 7	
Con nosotros los estudiantes tenían un grupo en Teams y por ahí hablábamos cuando teníamos la clase y con los papás había un grupo en WhatsApp, pero no sé para qué era.	La tecnología no la usaban para los encuentros de orientación. En esos espacios siempre hemos tenido actividades de reflexión y charlas en grupo, nada más.	

Como se indica en las respuestas, la implementación de herramientas de comunicación digital en los procesos de OV no son evidentes y no fortalecen el aprendizaje, sino que son utilizadas como un instrumento que favorece los encuentros. Este es el resultado de una “brecha cultural y tecnológica entre la juventud actual y un sistema escolar que no ha evolucionado junto con la sociedad y el entorno digital” (Scolari, 2018, p. 9). En este caso, se trata de una brecha cultural y tecnológica por parte de los docente, quienes deberían estar inmersos en el manejo, uso y apropiación de la tecnología.

Es necesario entonces, generar ambientes de aprendizaje acordes a las necesidades de los jóvenes, quienes están expuestos a una serie de tecnologías digitales, muy diferentes a las que les ofrece el ambiente educativo. Espacios donde se sientan identificados, disfruten aprender y donde los docentes no sean los que dan el conocimiento, sino que orienten el aprendizaje.

En función de lo planteado, Scolari (2018) afirma que

Muchos de los jóvenes de hoy están sin duda comprometidos con las redes sociales y participan activamente en entornos digitales, pero esto no significa que tengan un conocimiento o unas competencias inherentes para aprovechar al máximo sus experiencias online. Las nuevas generaciones están desarrollando y poniendo en práctica unas estrategias de aprendizaje informal que casi han sido ignoradas por educadores e investigadores de los medios (p. 18).

Los estudiantes coinciden en que la IE o los docentes no tienen clara la importancia de la tecnología que permita, entre otros aspectos, aprender más y de mejor forma, ya que sienten que no cuentan con ambientes de aprendizajes más amigables y didácticos. Así pues, la tecnología necesita desempeñar un papel no solo importante, sino estratégico dentro del plan educativo, que sea transversal y permita el trabajo colaborativo y cooperativo: “la generación de contenidos fáciles de digerir y que generan conocimiento, permitiendo mayor motivación por la novedad metodológica, la generación de altas expectativas con respecto a las clases presenciales, así como la libertad y autonomía para el aprendizaje al ritmo individual” (Galindo, Badilla, 2016, citado en Cárdenas 2021).

En esta perspectiva, el docente y la psicóloga explican que, si bien se han intentado abordar diferentes estrategias educativas a través de la tecnología, la falta de capacitaciones por parte de la institución y el municipio ha complejizado el proceso de apropiación.

Alejandro Contreras, docente	Marisabel Rodríguez, psicóloga
La IE tenía El NotiAures, que era un canal de noticias, hacían producción de series web como el Padre Zacarías, teníamos a Beta Stereo la emisora oficial de la IE y una revista digital. Pero ahora que no tenemos nada de eso, nos limitamos a los encuentros por Teams en pandemia y un grupo de WhatsApp para incluir a los padres de familia. Ellos han estado desligados de los estudiantes porque asumen que son autónomos en la toma de decisiones, entonces buscamos estrategias que los vincularan más al proceso de OV. Tuvimos unas	Queríamos hacer concursos con <i>Kahoot</i> ⁴ , por ejemplo, y nadie - de los docentes o psicólogos - lo sabíamos manejar. Eso nos limitaba a usar las mismas herramientas (presentaciones, películas, carteleras, mímicas). Era muy difícil innovar para no caer en la monotonía con los estudiantes. Esta no es una materia teórica en la que todos deben escribir y memorizar, sino más bien un espacio de aprendizaje donde cada encuentro es diferente, proponiendo un viaje al interior de cada uno para conocerse y reconocerse como profesional y para

⁴ Juego gratuito disponible para cualquier dispositivo, que permite diseñar y plantear cuestionarios, debates y discusiones, encuestas, exámenes y otras actividades que permiten la interacción docente-estudiante (Martínez, 2017, p. 13)

<p>charlas del proyecto de vida y una de ellas fue a las 7:00 p. m. Gracias a que era virtual, las familias pudieron estar y escuchar sobre lo importante de no presionar a los hijos a escoger lo que ellos creen, sino a guiarlos y orientarlos a lo que aman.</p>	<p>eso se necesita mucha atención y concentración. La virtualidad no nos favorecía del todo por la falta de capacitaciones. No teníamos muchas opciones, sin embargo, la participación de los estudiantes iba mejorando cada vez más.</p>
--	---

El docente y la psicóloga coinciden en que uno de los grandes retos fue lograr que el proceso de orientación vocacional virtual fuera lo suficientemente atractivo, para que los jóvenes participaran activamente de él, ya que estaban mostrando una inconformidad con las clases virtuales en general, no prendían la cámara y exigían más interacción y participación. Más allá de la preocupación por la tecnología, el reto para los docentes y la IE reside en propiciar que cada estudiante, individualmente y como parte de un grupo, pueda aprovechar y enriquecer su ecología de aprendizaje (Hernández-Selles et al, 2015).

En ese sentido, además de los escenarios que posibilitan el desarrollo, la promoción y la apropiación de prácticas de innovación social en los diferentes grupos sociales, a partir del uso de las Tecnologías de Información y Comunicación Digitales, se necesita un cambio en la forma en que se comparte el conocimiento, se debe pasar de un método tradicional que consiste en la repetición y memorización hacia un método colaborativo, reflexivo y la autorrealización en el cual el profesor no es el centro, sino que más bien orienta y acompaña a los estudiantes en la consecución de sus metas (Cárdenas, 2021).

Estudiante 2

Cuando hablo con varios compañeros, me doy cuenta de que tienen claridad de las oportunidades que brindan las TIC, más allá de lo cotidiano. Buscamos plataformas que posibilitan espacios de interacción y gamificación con test, quiz y otro tipo de juegos que escogemos según nuestros intereses. Obvio sabemos que la tecnología requiere de tiempo para implementarse, pero el colegio se debería comprometerse a utilizarla, empezando por hacer mantenimiento o actualización de los equipos. Sería chévere tener espacios para hablar de plataformas digitales, página web, juegos o redes sociales que ayuden a descubrir nuestros gustos y preferencias.

Bajo la perspectiva de Cárdenas (2021), además del trabajo colaborativo y la reflexión, la creación y potencialización de la creatividad individual permiten tener una mirada más crítica y holística lo que potencializa la gestión del conocimiento consciente e inherente a procesos que pueden ser más operativos y asociados al cumplimiento de tareas propio de las actividades de la OV.

Recapitulando los resultados obtenidos para el segundo objetivo, se debe resaltar que:

1. La IE pasó de tener proyectos digitales consolidados y acompañados por entidades externas que proponían un trabajo innovador acorde al estudiante, a no tenerlos y delimitar el uso de las TIC a la asignatura de informática o a una simple herramienta que favorece encuentros virtuales, más no se convierte en una mediadora del aprendizaje.
2. Los estudiantes, el docente y la psicóloga son conscientes de que la institución debe volver a ver la tecnología como una aliada en la construcción de aprendizajes significativos, formando personas para una sociedad que está inmersa en una cultura de las TIC. Planteando así, nuevas propuestas para incluir las herramientas de comunicación digital en el panorama educativo, específicamente en los procesos de OV.
3. Se convierte en un reto para los educadores de la Institución Educativa Aures, promover espacios de participación a través de los medios tecnológicos, en donde padres y estudiantes aprendan a reconocer la importancia de éstos como herramientas no solo de consulta y comunicación, sino también educativas para la profundización del saber y el saber hacer.

Se debe partir de que los estudiantes reclaman nuevas formas de aprendizaje, de encontrar en la institución las mismas herramientas con las que conviven en el día a día. Por eso, “jugar a videojuegos puede ayudar a los jóvenes a desarrollar competencias como la resolución de problemas, el pensamiento estratégico, el pensamiento creativo, la gestión compleja del tiempo y otras competencias que se transfieren mundo profesional y personal” (Scolari, 2018, p. 84).

La IE Aures tiene como reto adoptar en el PEI nuevas metodologías, desarrollar nuevos contenidos, nuevos modelos organizativos y nuevos métodos de colaboración interinstitucional, entre niveles educativos y, de forma creciente, incluso a escala internacional. Fomentar, a través de las TIC, herramientas para cada actividad y

circunstancia, una oportunidad que puede mejorar los procesos de OV al permitirle al estudiante que desarrolle destrezas específicas de forma que sea capaz de buscar la información, organizarla y adecuarla a sus demandas (Muñoz y González, 2014).

La Comunicación Digital, la Gamificación y la Orientación Vocacional

Para abordar el tercer objetivo “explicar el aporte de la comunicación digital a través de estrategias de gamificación, al proceso de orientación vocacional y profesional de los jóvenes de los dos últimos grados de la Institución Educativa Aures en Medellín, Antioquia” era necesario conocer si los estudiantes, el docente y la psicóloga, consideraban que la comunicación digital podía aportar al proyecto de orientación vocacional, específicamente a través de la gamificación.

Mediante las entrevistas a profundidad y el grupo focal se obtuvieron resultados similares que evidencian que, tanto los unos como los otros, consideran desde su rol, que las tecnologías digitales sí pueden generar motivación en la población juvenil para que se acerquen a los procesos de OV y hacer de estos, encuentros educativos que aporten a la orientación, la toma de decisión y además que sean innovadores.

Estudiante 1	Estudiante 4	Estudiante 6
Yo soy un obsesionado con los videojuegos. Tengo un Xbox 360 y en este momento estoy jugando una película que me cambia las reglas del juego cada cierto tiempo, o sea que me toca estar reaprendiendo, adaptándome, y paralelo a eso, me reta a optimizar el tiempo y tomar decisiones analizando las ventajas y las desventajas. Yo digo, todo eso son competencias que estamos aprendiendo y que si las aplicáramos en el campo educativo nos ayudaría mucho con el proceso de conocernos y saber qué estudiar. Sí creo que las estrategias de juego sirvan para aprender. Yo lo hago todo el tiempo en mi casa. Aprendo jugando.	Me la paso todo el día conectado a internet, jugando con otra gente, participando en foros, conociendo formas de pensar y de analizar las estrategias de batalla. Claro que uno aprende de ahí. Pero a veces los adultos no lo notan, o simplemente no lo utilizan para enseñarnos lo que ellos quieren.	Los juegos de roles con avatar te llevan a explorar mundos virtuales que intentan una representación de la cotidianidad y son perfectos para identificar si una profesión nos gusta o no. Yo creo que funciona
Estudiante 6	Estudiante 7	
Yo aprendo más viendo videos. Paso mucho tiempo en YouTube y por ejemplo cuando no entiendo algo del colegio,	Yo casi no juego. Me gusta, pero no lo hago con frecuencia. Sí paso mucho tiempo en las redes sociales.	

prefiero buscar un video que me lo explique a leer o escuchar la explicación del profe nuevamente. Si alguien en los videos me contara cómo puedo hacer para saber qué me gusta, qué carreras hay, donde las hay, cómo acceder a ellas, yo lo vería. A veces las personas que están ahí en los videos se convierten en figuras cercanas, personas que uno les cree y a las que les cuenta sus problemas.
También me gusta ver la gente como juega.

Creo que me gustaría ser doctora y atender partos. Hay una chica que sigo que muestra toda su rutina de doctora, los bebés que atiende y me enamoré de eso. Pero realmente no sé si soy buena. Nunca he visto sangre y no sé si me guste. Puede que solo me guste ver lo que ella publica. Mmm no sé, es difícil decidirse.

Al conocer algunas de las opiniones de los estudiantes en cuanto a cómo la comunicación digital y las herramientas tecnológicas pueden fortalecer la orientación vocacional en la IE se puede deducir que esperan de la Institución Educativa la apropiación de las tecnologías digitales y les ofrezca metodologías de aprendizaje acorde a los múltiples lenguajes usados en los videojuegos, las redes sociales y los contenidos digitales que consumen en su día a día.

Entienden que hay una falencia en cuanto a la comprensión que tienen de los diferentes roles, profesiones y sus campos de acción, y buscan en los juegos, una aproximación a eso que más les gusta. Palabras como avatar, metaverso, tendencia y algoritmo, son usadas permanentemente por estos jóvenes quienes no se quedan en un papel de receptores pasivos, sino que se preguntan: ¿qué y por qué están consumiendo este contenido en videojuegos, medios sociales y páginas web?

En el caso de videojuegos que involucran conocer personas, trabajar en equipo y relacionamiento como fue el fenómeno de *Among Us*⁵ en pandemia, los estudiantes destacan que este modelo podría servir de ejemplo para caracterizar campos del saber y accionar de algunas carreras, especialmente las que están teniendo popularidad debido a las demandas del entorno: creación de videojuegos, animación, robótica, programación, sistemas, entre otras.

⁵ Videojuego online en el que pueden participar de 4 a 10 personas, y donde una o dos de ellas son asignadas como enemigos que deben matar a los demás sin que el resto sepa de quién se trata. Por lo tanto, unos tienen que intentar no ser descubiertos y los demás tienen que intentar descubrirlos (Fernández, 2021)

Los jóvenes entienden que los videojuegos, las redes sociales y el contenido digital más allá de entretenerlos, los conectan con competencias relevantes para la formación de un sujeto que convive en sociedad, y eso es un avance que el docente ya tiene ganado. En pocas palabras los estudiantes están a la espera de que el conocimiento les llegue por este medio: “Sí creo que las estrategias de juego sirvan para aprender. Yo lo hago todo el tiempo en mi casa. Aprendo jugando.” Estudiante 1.

Así pues, en la interacción con las diferentes plataformas mediáticas, el estudiante adquiere competencias virtuales, pero requiere orientación y guía de parte de los docentes para identificarlas y ponerlas en práctica. De ahí, la oportunidad de enriquecer el ambiente educativo introduciendo nuevas formas de lograr el aprendizaje a través de la tecnología, y es que, en palabras de Martínez (2017) “esta puede proporcionar herramientas para modernizar procesos de aprendizaje que han quedado obsoletos y que no consiguen atraer, motivar e incentivar a los alumnos” (p. 253).

En todo caso, las nuevas generaciones están buscando construir su identidad en un ambiente virtual, generando relaciones sociales en entornos como Instagram, YouTube, Facebook, tener hobbies como mirar una serie web, compartir fotos, crear contenido. Navegar en la virtualidad “ha acostumbrado a los jóvenes a una serie de prácticas dentro de una ecología cultural que sitúa la perspicacia tecnológica en una situación de privilegio” (Scolari, 2018, p. 18).

Por esto es importante comprender que muchas de estas dinámicas que se construyen en el entorno virtual deben estar acompañadas y guiadas, porque, así como muchos apuestan a juegos asociados con sus gustos, estilo de vida y forma de ver el mundo, otros están expuestos a contenidos que carecen de valor en el proceso de acompañamiento propio del proyecto de vida.

Por eso, la IE debe estar dispuesta a hacer uso de diversas estrategias digitales y recursos educativos para desarrollar el conocimiento y el aprendizaje de los estudiantes en el ámbito de la orientación vocacional, fortaleciendo la apropiación social digital de los

docentes y generando capacitaciones que les permita estar a la vanguardia de las necesidades de los estudiantes.

Alejandro Contreras, docente	Marisabel Rodríguez, psicóloga
<p>Los juegos, los podcast, los videos -los nuevos formatos digitales - son un buen recurso para generar contenido de interés en todos los programas y áreas del conocimiento. No podemos decir que estamos enseñando a través de las TIC por simplemente usar una presentación proyectada por un video beam. Debemos estar a la altura de lo que nos demandan los estudiantes, ir a capacitaciones, charlas o encuentros que puedan darnos una visión de lo que el mundo digital ofrece. Claro que eso implica una posición autodidacta por parte de nosotros los docentes y una actitud curiosa para explorar y conocer esas oportunidades digitales. Pero necesitamos acompañamiento, respaldo y apoyo de las instituciones y gobiernos.</p>	<p>Queríamos implementar el juego como parte integral del proceso de orientación vocacional. Los jóvenes de hoy demandan generar contenido debido a la inmediatez de las redes sociales, pero al tiempo tienen una alta curiosidad por la creación de videojuegos, podcast y otras plataformas de interacción. Ya van más allá de propuestas como las de Tik Tok y quieren encontrar información de valor en este contenido. Nos hubiera gustado contar con el apoyo de los docentes de Tecnología porque incluso esto despierta interés por carreras afines. Sin embargo, el tiempo, la sincronía y las tareas del día a día, impidieron que así fuera. Siento que se está perdiendo una oportunidad para generar estrategias que favorezcan el proceso de OV, acerquen a los estudiantes y los motiven a la hora de revisar los sueños y las metas, de manejar, por ejemplo, los niveles de frustración, las adversidades y los retos que presenta el mundo laboral.</p>

Como puede verse, el docente y la psicóloga destacan el nivel de apropiación que tienen los jóvenes con las TIC y reconocen que es necesario contar con unas políticas o lineamientos educativos de parte del MEN para orientar este tipo de trabajo. Y en el ámbito local, una mayor conexión y apoyo de parte de la Secretaría de Educación para capacitar a los docentes, establecer estrategias pedagógicas para trabajar con los estudiantes y generar procesos de apropiación que le permita al profesorado estar a la altura de las nuevas formas de aprender que reclaman los jóvenes.

Para esto, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, apoyado en el Programa Nacional de Innovación Educativa, define el documento Competencias TIC para el desarrollo profesional docente (2013) que incluye las pautas y directrices “para orientar los procesos formativos en el uso pedagógico de las TIC” (p. 3) y la UNESCO (2019) establece el marco de competencias de los docentes en materia de TIC, que afirma que el docente es la persona que desempeña el papel más importante para ayudarle a los

estudiantes a adquirir capacidades de apropiación en TIC, diseñando oportunidades de aprendizaje que faciliten su uso.

Según Gómez (2011), ambos lineamientos dejan abierta la posibilidad para que cada IE sea autónoma y pueda diseñar una estrategia de aplicación con propuestas propias acordes a las características de su región. Sin embargo, esa misma flexibilidad hace que las instituciones no trabajen en hacer del docente un profesional con ciertas competencias y apropiaciones frente a las TIC, asumiendo que este, por su cuenta, tiene la posibilidad de personalizar su desarrollo profesional de acuerdo con sus desempeños y características individuales (p. 7).

Cabe resaltar que el docente y la psicóloga tienen la intención de implementar nuevas formas de aprendizaje mediadas por el juego con herramientas como Kahoot, o por recursos como podcast y videos. Sin embargo, a la hora de ejecutarlas se encuentran con un abismo de apropiación que impide que estas intenciones se lleven a cabo, debido a que los equipos no se encuentran actualizados, los docentes no tienen capacitaciones y talleres de formación en TIC, no hay sincronía con los tres docentes de tecnología y el tema de OV continúa siendo un proceso apalancado por la cátedra de Ética y Valores y el proyecto Entorno Protector, lo que limita el tiempo, los recursos humanos y la continuidad al proceso. En efecto, la IE está perdiendo una oportunidad de generar estrategias que favorezcan el proceso de OV, acerquen a los estudiantes y los motiven.

Los sujetos que se encuentran hoy en día en el entorno educativo dispuestos a enseñar y aprender difieren de los de hace algunos años en algo fundamental: han acoplado las tecnologías a todos los ámbitos de su vida (Arias y Restango, 2020). Por eso es importante entender que el uso de herramientas de comunicación digital permite la socialización, la construcción del conocimiento, de identidades y la generación de capacidades mediadas por un lenguaje digital, audiovisual, transmedia e hipertextual.

Para poder explicar el aporte de la comunicación digital a través de estrategias de gamificación, al proceso de orientación vocacional y profesional de los jóvenes de los dos últimos grados de la Institución Educativa Aures en Medellín, Antioquia, como lo plantea el

objetivo tres, partimos de que los videojuegos están permitiendo que los jóvenes se conecten con competencias significativas en el entorno laboral y se vayan “entrenando” para la flexibilidad adaptativa a través de los ambientes inestables con reglas cambiantes, para el pensamiento estratégico a través de la construcción y evolución de nuestro yo virtual (nuestro “avatar” en el juego), para el pensamiento creativo con la experimentación y la exploración de múltiples caminos posibles para resolver un problema, con la gestión compleja del tiempo, comúnmente asociada al multitasking; y la estadística informal, respecto a la optimización de recursos del juego, de los poderes especiales del avatar (Pérez et al, 2018, p. 49).

Probablemente la falta de apropiación que tienen las TIC en la IE Aures, es un llamado a revisar el modelo educativo. En síntesis, a la Institución Educativa no solo le falta consolidar un proyecto integral de Orientación Vocacional adscrito al PEI, sino que necesita tener como telón de fondo las nuevas tecnologías para facilitar encuentros tanto virtuales, como presenciales, que permitan la interacción de los estudiantes con mundos virtuales, juegos, videos y demás contenidos que fortalezcan el aprendizaje y la apropiación del conocimiento como lo sostiene Guerrero (2011).

Según Martínez (2017)

diferentes estudios señalan que tener de alternativa la enseñanza basada en el aprendizaje activo por parte del alumnado y apoyado en el uso de nuevas tecnologías, permiten reorientar el aprendizaje utilizando interfaces interactivas con un trasfondo lúdico que contribuya al desarrollo de aptitudes y capacidades tanto intelectuales como emocionales del alumnado (p. 254)

En definitiva, las estrategias de gamificación aplicadas al proceso de orientación vocacional de la IE Aures, pueden influir en el comportamiento de los jóvenes, quienes expresan que “los juegos de roles con avatar te llevan a explorar mundos virtuales que intentan una representación de la cotidianidad y son perfectos para identificar si una profesión nos gusta o no” Estudiante 6. Así pues, mediante experiencias y sentimientos que se construyen a través del juego y de la motivación para la consecución de objetivos

concretos, los estudiantes fortalecen las competencias, habilidades y conocimientos que deben tener como base a la hora de elegir su futuro profesional y personal.

Por lo anterior, y teniendo en cuenta las diferentes posiciones de los actores involucrados en esta investigación, se propone una estrategia de gamificación que facilite el proceso de maduración de las aptitudes e intereses de los estudiantes y que le permita al joven tener conocimiento del entorno y de sí mismo.

Estrategia de Comunicación Digital para Fortalecer los Procesos de Orientación Vocacional de la Institución Educativa Aures de Medellín, Antioquia

Jara y Zambrano (2017) exponen que una estrategia de comunicación es un sistema que permite influenciar ciertos públicos a través de acciones, herramientas y medios de comunicación que se convierten en un “soporte didáctico para el aprendizaje, un elemento para el trabajo cooperativo y también como elemento de gestión y administración” (p. 16) siguiendo la ruta de unos objetivos planteados para la cual fue pensada. En este punto, la comunicación abandona la linealidad y explora la transmedialidad a través de hipertextos, multimedias, códigos y lenguajes que convierten a quienes reciben los contenidos o destinatarios en usuarios capaces de interactuar con el mensaje, producirlo, modificarlo y consumirlo.

Esta propuesta de estrategia de gamificación pretende reconfigurar la figura del docente. Que evolucione de ser alguien que le cuenta al estudiante lo que debe saber y memorizar a ser alguien que le ayuda a descubrir lo que necesita por sí mismo, apalancándose en las nuevas experiencias de producción, intercambio y consumo informativo (Scolari, 2012). Para ello, antes de aplicar la estrategia, se debe ofrecer a los docentes, una capacitación y formación en temas de manejo y apropiación de las herramientas de comunicación digital. Otorgarles bases para que utilicen estas en sus procesos de pedagogía y enseñanza, para orientar a los estudiantes en un ambiente digital de aprendizaje significativo.

Por otro lado, para facilitar el proceso de maduración de las aptitudes e intereses de los estudiantes de la Institución Educativa Aures, es necesario consolidar primero un proyecto de orientación vocacional, que esté adscrito al PEI, que sea medible, con objetivos y actividades claras, estructurado, con recursos, responsables y tiempos asignados, pertinente (acorde a las necesidades del contexto socio-cultural de la IE), sistemático para que se observe el desarrollo organizado de las acciones de OV durante la vida académica de cada estudiante y perfectible al ser un proyecto dinámico que se evalúe constantemente y se adapte

a los cambios sociales. Todo esto con el fin de brindar un proceso integral que contribuya a la meta de garantizar a los estudiantes una orientación de calidad.

Por lo tanto, para la estrategia que se presenta en esta investigación, se parte de que el proyecto de OV se encuentra consolidado como parte del plan educativo de la IE.

Estructura

La propuesta de diseño de esta estrategia comunicacional busca introducir por fases, el proceso de orientación vocacional en el estudiante, permitiéndole la exploración individual, el análisis crítico, la reflexión y la creación incorporando “elementos del juego que modifiquen la conducta de los aprendices e intensifiquen su interacción con el entorno de aprendizaje” (Martha-Lazo y Gabelas, 2017)

A continuación, se presentan las 4 fases que se podrían desarrollar en el proceso de orientación vocacional de la Institución Educativa Aures partiendo de los ejes temáticos que propone Turbay et al (2014) en el *Modelo de orientación vocacional para instituciones educativas en Colombia*: 1. Desarrollo Humano 2. Proyecto de vida 3. Habilidades para la vida 4. Contexto y posibilidades 5. Toma de decisiones (p. 114). Es importante mencionar que esta propuesta se diseña con base en los insumos recolectados mediante las entrevistas y grupos focales, así como en lo establecido en el marco conceptual.

Gamificación: El Viaje del Explorador

Se propone a los estudiantes un viaje a través de diversas plataformas, textos, juegos, experiencias con las que se encontrarán a lo largo del año para llegar a su destino: conocerse y decidir qué hacer cuando termine el bachillerato.

Adquirirán el rol de exploradores y tendrán la misión de analizar, investigar, conocer, entender y explorar un solo objetivo: ellos mismos. El explorador inicia su viaje investigativo con un avatar sin detalles, características, vestuario y acciones, y durante su camino, adquirirá símbolos que le permitan caracterizar el personaje, esperando que este sea como el estudiante se visualiza en un futuro.

En el desarrollo de las diferentes acciones que tiene cada fase, el explorador puede adquirir:

- Monedas de oro: para canjear por símbolos que le permitan caracterizar el avatar
- Símbolos: Se representan de acuerdo con las competencias, habilidades, gustos y motivaciones que va mostrando tener el estudiante. Solo se pueden adquirir con las monedas de oro
- Insignias: el explorador las adquiere una vez complete satisfactoriamente las acciones de cada fase. Tener las insignias completas, le permitirá continuar a la siguiente.

Para esto, el explorador tendrá a disposición las siguientes herramientas:

- Aula de exploración: sitio web donde convergen las distintas fases de la investigación y en la que se irá compartiendo información según las necesidades del grupo y los avances que tenga en el juego. El sitio se actualiza periódicamente con noticias de oferta educativa, costos y fuentes de financiación, pruebas de orientación vocacional (aptitudinales y actitudinales)
- Repositorio del explorador: una carpeta en Outlook o Google Drive - es gratuita, intuitiva y de fácil acceso - para que cada explorador pueda llevar la trazabilidad de su recorrido.
- Videoteca digital: se almacenan videos tips relacionados a las temáticas que el explorador va encontrando en su recorrido. Estos son realizados por un *youtuber*⁶ que hable en el lenguaje de los jóvenes, que sea cercano y dinámico.
- Sala de juegos: el explorador encontrará cuestionarios, debates, discusiones, encuestas, exámenes y otros, que le permiten interactuar desde sus dispositivos móviles. Estos foros pueden ser abiertos y el diálogo puede iniciarse mediante la generación de contenido en el blog de la página web de la IE Aures o la Fan Page en Facebook para fortalecer esta comunidad.

⁶ Usuario de la plataforma YouTube que comparte videos atractivos para causar interés a la comunidad de seguidores de la que dispone y que esta vaya en aumento. Este tipo de usuarios tienen una gran capacidad para movilizar al público y generar reacciones (Peiró, 2017)

- Laboratorio de redacción: A través de la red social *Soop it*. el explorador podrá filtrar la cantidad de información que encuentra en la web y organizar los contenidos de acuerdo con sus prioridades, cura el contenido y crea tópicos nuevos, llevando a nuevos niveles el uso de esta herramienta.
- El Ágora del explorador: es un espacio que conecta aulas, estudiantes y docentes de todo el mundo
- Mapa de hallazgos: Mapa interactivo de *Google Maps* Maps (se propone esta app debido a que es gratuita, se adapta a escritorios, iOS y Android y permite descargarse amigablemente) donde se geolocalizarán las instituciones de educación superior, los diferentes programas técnicos profesionales y tecnológicos que tienen y las ofertas de becas que hay con sus respectivas fechas para acceder a ellas.
- Bitácora del asesor (para docentes): Se trata del registro que llevará la docente sobre la implementación del proyecto y que será un insumo de evaluación.

FASE 0 – PLANEACIÓN	Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Formar y capacitar a los docentes y directivas en las herramientas de tecnología y comunicación digital - Socializar la estrategia de comunicación digital al personal de la institución para resolver dudas e inquietudes 				
	Público	Docentes y directivas				
	Enfoque	Capacitación y formación				
	Acción	Tipo de contenido	Descripción	Herramientas para implementar		
	Definir un ciclo de formación a través de convenios con instituciones para capacitar al personal del colegio en uso e implementación de TIC en el aula	Secciones de teoría y talleres prácticos	El ciclo de formación será un trabajo en conjunto entre la psicóloga orientadora, los docentes orientadores y se vincularán los tres docentes de TIC, buscando un convenio con universidades que cuenten con programas de psicología, educación e interacción como ingeniería de animación digital, entre otros. La idea es que se vinculen mediante un convenio en el cual también participe la Alcaldía (siendo la entidad que ha promovido la IE Aures como Colegio Digital de Medellín). Los ciclos contarán con charlas y talleres que abordarán metodologías como: integración de las TIC a la psicopedagogía, enseñanza en ambientes virtuales de aprendizaje, manejo de herramientas digitales para la enseñanza virtual, nuevas tendencias en orientación vocacional, manejo de aulas invertidas, híbridas, entre otras.		Ciclos presenciales en la IE Aures, Moodle u otras plataformas virtuales de aprendizaje, Meet y medios sociales así como Kahoot entre otras plataformas para realizar los talleres aplicativos.	
	Socializar la estrategia de comunicación digital de O.V y hacer pruebas piloto con grupos seleccionados.	Las fases de la estrategia	Mediante una reunión vía virtual o presencial, convocar a los actores institucionales que participaron de las diferentes etapas del proceso de investigación. Vincular a la Rectora y los tres docentes de TIC para dar cuenta de la importancia interdisciplinar del modelo propuesto. La presentación será tipo Brief, corta y concisa y haciendo énfasis en los resultados y las conclusiones que llevan a la propuesta del modelo. Habrá espacio para interacción y retroalimentación.		Socialización en el colegio con los recursos físicos que estos cuenten para el desarrollo de este espacio. Vía virtual, para grabarlo y garantizar que esta información perdure en el repositorio institucional.	

Narrativa	Durante el año escolar cada estudiante se convertirá en un explorador en busca de una investigación para publicar en una importante revista científica. La misión es extraer todo el conocimiento del ser humano (el mismo estudiante) para hacer su informe investigativo			
Plataformas	La creación de una página web donde converjan las distintas estaciones de la investigación del explorador y en la que se irá compartiendo información según las necesidades del grupo y los avances que tenga en el juego. Carpeta de Drive donde se compartirá el material que se obtiene de las diferentes actividades para que el estudiante consolide su proceso y tenga un historial			
Recompensa	Cada estudiante recopilará monedas de oro, símbolos para el avatar e insignias del investigador que le permiten desbloquear las siguientes fases			
FASE 1 – IMAGINA	Objetivo	Se busca que el estudiante haga una aproximación a su yo interior, que se conozca a sí mismo, sus habilidades, gustos, fortalezas e identifique qué es lo más le gusta de él, así como el entorno social, familiar y educativo en el que se desenvuelve		
	Público	Estudiantes 6° y 7° (se pueden considerar años inferiores)		
	Eje temático	Desarrollo Humano		
	Enfoque	Psicológico y de experiencia personal		
	Acción	Tipo de contenido	Descripción	Herramientas para implementar
	Avatar creado a partir de los sueños y deseos del yo	A medida que el joven (en este caso en el papel de explorador) comienza a explorar sus actitudes, formas de ver el mundo y habilidades, recolecta símbolos asociados con su campo de interés (ej.: le gusta enseñar, su avatar obtiene un tablero para tomar apuntes a medida que va avanzando).	Para esta acción se recomiendan herramientas como: <i>Bitmoji</i> , <i>Face2U</i> , <i>FaceQ</i> o directamente en la página web o con la herramienta Avatar de Facebook.	
	Silüeta	Este ejercicio se presenta de forma colaborativa. En un primero momento, el estudiante reconoce sus capacidades, fortalezas y demás y las anota en diferentes partes del cuerpo y posterior a esto, los compañeros escriben en qué profesión lo ven. La unión grupal permitirá que todos adquieran monedas de oro al cuantificar los comentarios que tienen de sus compañeros.	En el espacio de clase o con una plantilla de <i>Canva</i> , <i>Google Slides</i> o <i>PowerPoint</i> en Drive para compartirlo con los docentes	
	Mapa de sueños interactivo	Ejercicio de ideación personal en el cual se explora el potencial ilimitado de los jóvenes, conectándolos con la posibilidad de soñar a futuro, con preguntas como ¿Cuáles son tus sueños ahora?, ¿Cómo te ves en 5 años?, ¿Qué quieres hacer?, ¿Qué quieres ser?, ¿Quiénes te van a acompañar en el proceso?, ¿Dónde vas a cumplir esos sueños?	Tablero digital (<i>Padlet</i>), <i>Google Empathy Map</i> o <i>Canva</i>	
	Interacción - foro	El docente guía propone una vez al mes, retos en la aplicación gratuita <i>Kahoot</i> sean foros, cuestionarios o debates. Esto le permite al estudiante adquirir alguna recompensa que lo acerque a la meta de desbloquear la siguiente fase	<i>Kahoot</i> y foro colaborativo en Facebook	
	Video	Videos creados por los estudiantes que se publican a lo largo del semestre (uno quincenal), en el cual se abordarán temas como perfiles profesionales, desmitificar roles, carreras y habilidades para la vida. Esto apoyado por un invitado especial. El explorador (joven estudiante), es quien lidera este conversatorio o entrevista.	Viva video, <i>InShot</i> , <i>Reels</i> de Tik Tok o <i>Instagram</i> u otras aplicaciones gratuitas de creación de videos	

FASE 2 – CONEXIÓN	Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Propiciar espacios de encuentro entre padres e hijos y propiciar el conocimiento de historias de vida de investigadores, científicos, artistas, entre otros, que permitan el apoyo al proyecto de vida de los estudiantes. - Generar experiencias vivenciales a través de ejercicios de inmersión en diferentes profesiones. 						
	Público	Estudiantes de 8° y 9°						
	Eje temático	Proyecto y habilidades para la vida						
	Enfoque	Experiencial						
	Acción	Tipo de contenido	Descripción	Herramientas para implementar	Presentación de biografías de personajes importantes desde las diferentes áreas de conocimiento.	Organización de galería de biografías	Hace necesario dentro de este juego de roles, volver consciente al sujeto de los roles que ocupa socialmente y de los que ocupara una vez termine su educación media y entre a la educación superior y posteriormente se enmarque en una profesión	Juegos de roles mediante ideación en el aula, los videos se comparten en la página web o en la <i>fanpage</i> de Facebook
					Inmersión al mundo laboral	Video	Los exploradores deben hacer inmersión en diferentes escenarios laborales para identificar, su avatar a cuál campo de acción pertenece. Tras pasar pruebas, pueden obtener símbolos asociados con el campo de acción de interés (un telescopio para los interesados en la astronomía), así mismo, recoge insignias como recompensa para avanzar a la siguiente fase.	El video lo Página web o Facebook para cultivar la creatividad
					Procesos de formación con familia y comunidad	Video “un día en la vida de”	Propiciar espacios de encuentro entre padres e hijos que permitan el apoyo al proyecto de vida de los estudiantes	Presencial, o virtual a través de plataformas como Meet, Zoom o Teams
					Eso que yo quiero fortalecer en ti	Taller con los padres de familia	Los docentes de cada asignatura les explican a los estudiantes a través de una charla, lo que su cátedra influye en su formación laboral. El Webinar se enriquece con participación del foro y de cuestionario en <i>Kahoot</i>	Presencial, o virtual a través de plataformas como Meet, Zoom o Teams
					Test vocacionales y de personalidad en línea	Webinar	Implementar las pruebas tradicionales de una forma interactiva y dinámica. Se recomiendan sitios gratuitos como Orientación es Vocación. Con esto, los jóvenes podrán seleccionar qué contenido consumir, obtener los resultados de la prueba en tiempo real con un <i>feedback</i> o retroalimentación profesional que les permita analizar las ventajas y desventajas de la vocación, carrera y trabajo.	OneDrive o Google Drive. Retroalimentación en el aula.
					Dialéctica Twitter	Respuestas en línea	Los estudiantes usan las etiquetas o <i>hashtags</i> para realizar una conversación que permita el intercambio de experiencias incluyendo argumentos a favor o en contra sobre un tema. Una vez transcurra un determinado tiempo, se analiza el discurso en conjunto y se extraen conclusiones	Medios sociales como Twitter, Facebook o Tik Tok de la Institución.
				Narrativa procomún				

FASE 3 – ENCUENTROS	Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Contribuir a que los estudiantes obtengan herramientas necesarias que les permita una toma de decisiones adecuadas en la orientación vocacional - Brindar espacios para acceder a información sobre posibilidades de estudios - Generar, desde la práctica cotidiana, relaciones y experiencias con profesionales, egresados e instituciones de educación superior. 					
	Público	Estudiantes de 10°					
	Eje temático	Habilidades para la vida y Contexto y posibilidades					
	Enfoque	Experiencial e informativo					
	Acción	Hackathon	Tip	Diferentes	Des	Los exploradores emprenden un viaje a la solución experimental y creativa de problemas con un enfoque	Her

			productos: infografía, podcast,		lúdico. En esta, conocerán las diferentes carreras con mayor demanda, las nuevas en el mercado, la oferta de programas técnicos profesionales y tecnológicos y los programas de pregrado en las instituciones de educación superior.		para podcast como YouTube.
		Storytelling - Cómo asumir una entrevista, cómo hacer una hoja de vida	Historia virtual		Los exploradores presentarán en forma de narrativa, tips que investiguen para resolver asuntos cotidianos de lo laboral.		Página web o medios sociales
		Salas virtuales colaborativas	Foros, post, y blogs		Los exploradores comparten con otros jóvenes investigadores, entre todos se apoyan y colaboran con contenidos, experiencias, ofertas, así como tareas asociadas con los roles que han identificado, se acomodan a sus gustos y habilidades.		Página web o medios sociales
		Fuentes del saber	Charlas TED		Encuentros virtuales con expertos de diversos campos comparten sus experiencias, retos, fracasos, embarradas, de una forma dinámica tipo TED.		Presencial, o virtual a través de plataformas como Meet, Zoom o Teams
		Viajes virtuales a universidades del mundo	Exposición fotográfica de las experiencias virtuales		El explorador conocerá otras culturas educativas a través de experiencias interactivas, así mismo, vivirá visitas bajo la modalidad de realidad aumentada a museos y sitios significativos que alimenten el proceso de evolución del personaje en esta fase.		Hay universidades que generan recorridos a través de la realidad virtual e imágenes 360°. Generar alianzas para permitir estos espacios

FASE 4 – ELECCIÓN	Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> - Brindar orientación precisa y específica sobre orientación vocacional y explorar las posibilidades de acceso a educación superior - Brindar información relevante sobre oportunidades en el campo laboral para orientar la elección 					
	Público	Estudiantes de 11°					
	Eje temático	Habilidades para la vida y Contexto y posibilidades					
	Enfoque	Experiencial e informativo					
	Acción	Luego del colegio... Un nuevo reto	Tipo de contenido	Kahoot Mapa mental	Descripción	A través de un taller de fotoperiodismo, los exploradores experimentan la multimodalidad de la comunicación, como competencia fundamental en la sociedad actual. El foco de su exposición será las diferentes facetas que puede tener un profesional del campo seleccionado.	Herramientas para implementar
Charlas sobre qué necesito, qué va a Cambiar	Serie web interactiva	La serie web les dará a los exploradores elementos finales para construir su informe investigativo. En cada capítulo recibirán pistas para conseguir insignias y símbolos		Página web o YouTube			
Tutoría individual	Bitácora del asesor	Los estudiantes tendrán un encuentro individual con el orientador para revisar todo su proceso evolutivo, analizar las características que tiene el avatar hasta este punto					
Feria para padres: posibilidades de estudio para hijos, Información para Decidir	Video testimonial de los padres a sus hijos	Promover el encuentro entre padres, instituciones de educación superior y entidades financieras o aquellas que brinden opciones de acceso a educación superior. El resultado es un video que le hacen los padres a sus hijos y será publicado en el sitio web. Solo lo puede ver el estudiante con su usuario y contraseña		Feria presencial Viva video, reels de Instagram o Tik Tok para la realización del video.			

	Visitas a los campus de las instituciones de educación superior	Laboratorio de redacción	Los estudiantes visitarán diferentes instituciones de educación superior y a través de la red social <i>Soop.it</i> se compartirán las apreciaciones. La selección de la institución a visitar se hace por selección del estudiante y podrá elegir el número de instituciones que se acomoden al presupuesto de la IE	Scoopit para curaduría y repositorio.
	Ideación a partir de tendencias que demanda el entorno.	Brainstorming. Resolución de problemas más reales del entorno.	Comparten videos o podcasts en los cuales invitan a sus compañeros a compartir porqué escogieron esa carrera o programa para su futuro. Espacio de interacción y que busca potencializar la participación en los foros.	Videos realizados en Viva Video, Reels de Tik Tok e Instagram. Anchor o YouTube para realizar los podcasts.
	Ciudadanos digitales de la educación	Laboratorio de redacción	Los exploradores se conectan con otras culturas, allí podrán participar de ferias, conversatorios, explorar alternativas de intercambio, idiomas y tendencias en una sala virtual	

Durante el recorrido de esta investigación se evidencia frecuentemente la necesidad de que los estudiantes inicien a temprana edad, el proceso de orientación vocacional. No solo en función de tomar una decisión por una carrera o profesión, si no por las competencias que se adquieren al conocerse a sí mismos, en el trabajo en equipo, en la resolución de situaciones conflicto, en el trabajo bajo presión. Todos estos aprendizajes, guiados hacia la toma de decisiones por un futuro profesional y personal, convierten al estudiante en un sujeto íntegro que le brinda a la sociedad crecimiento y desarrollo.

Por esto, se propone una estrategia de comunicación digital que abarque grados inferiores a los de noveno.

Además de esto, es importante resaltar que el rol del docente es estar presente en todo el recorrido. Acompañar, guiar y apoyar en la adquisición de conocimientos y progreso del estudiante. Por eso, se recalca la importancia de que este esté capacitado y apropiado en el manejo y aplicación de las herramientas tecnológicas.

Conclusiones

Los principales hallazgos de esta investigación emergen de la interpretación de los resultados expuestos, las percepciones y perspectivas de las personas entrevistadas y los insumos obtenidos en la revisión documental, que se obedecen a los objetivos planteados y ayudan a dar respuesta a las preguntas inicialmente formuladas.

El análisis del primer objetivo “describir los procesos de orientación vocacional que se dan en la Institución Educativa Aures con los jóvenes de los dos últimos grados” pudo establecer que la institución debe construir un proyecto de orientación vocacional integrado al PEI, sistémico, medible e integral, que le permita al estudiante adquirir, durante su vida educativa, las bases y competencias necesarias para tomar una decisión frente a su futuro laboral y personal.

Tal y como lo resalta Guzmán (2012)

a pesar de ser mencionado como un componente de mejoramiento en el Modelo de Gestión Institucional, sugerido por el Ministerio Nacional de Educación dentro de la guía 34 en el 2008, la orientación vocacional es importante dentro de la planeación de las instituciones si se implementa y encauza como parte integral de su funcionamiento, buscando vincular a la comunidad educativa y por lo tanto de la sociedad en general (p. 19).

Además de la falta de un proyecto de orientación vocacional propio y consolidado, la institución debe propender por realizar un buen análisis del contexto social y cultural de los estudiantes, además del acceso a internet en la zona, con el fin de recabar información que permita ajustar las finalidades, posibilidades, necesidades y aspiraciones individuales, con la realidad y necesidades sociolaborales del entorno, en el sentido en que cada individuo “es el resultado de diversos modos de enfrentamiento y experimentación de la historia personal lo que implica que debe tomarse como referente la propia estructura de la

realidad en la cual se ha desarrollado la actividad de un sujeto” (D’Angelo, 2003, p. 4 citado en Fernández, 2021).

Del primero objetivo “*Describir los procesos de orientación vocacional que se dan en la Institución Educativa Aures con los jóvenes de los dos últimos grados*”, se concluye además que, aunque el docente y la psicóloga intentan generar encuentros de orientación vocacional dinámico y motivador, a los estudiantes les hace falta tener una ruta clara y que las actividades no estén aisladas sin una metodología definida. Ellos reclaman un espacio durante todo el año que les permita explorarse e identificar con tiempo suficiente sus aptitudes y preferencias vocacionales, así como las ofertas del entorno que puedan responder a ellas.

Adicional a lo anterior, los estudiantes afirman no tener la información clara acerca de las diferentes ofertas de estudios en educación superior, de becas y oportunidades de financiación, de intercambios, de las diferentes instituciones en las que pueden encontrar la carrera que les gusta, la diferencia entre las técnica, tecnología, pregrado, diplomado, entre otros. En síntesis, necesitan información completa y concreta que les permita tener un abanico de posibilidades a la hora de tomar una decisión.

Frente al segundo objetivo “*mostrar la integración de la apropiación social de la tecnología en los procesos de orientación vocacional y profesional de la IE Aures en Medellín*” se pone en manifiesto la necesidad que tiene la institución de recuperar la imagen que presentó en el 2011 cuando fue nombrada “El colegio del futuro”.

Para el 2021, la falta de apropiación e incorporación de herramientas tecnológicas en los diferentes proyectos se hace cada vez más evidente por parte de los docentes y estudiantes, lo que implica una necesidad de la institución de actualizar sus modelos pedagógicos y permitir que sus proyectos se ajusten a las necesidades del entorno siendo coherentes con su capacidad física y sus recursos humanos.

En la actualidad, los encuentros de OV en la IE Aures no utilizan herramientas de comunicación digital para mediar los encuentros. Su uso, se reduce a un instrumento que

facilita la conexión virtual a distancia, utilizada en pandemia para continuar con los encuentros del proceso.

Los estudiantes, el docente y la psicóloga coinciden en la falta de apropiación que se tiene al interior de la IE frente a las herramientas tecnológicas y de comunicación digital. Es necesario que se adopten políticas de formación al docente, donde este pueda adquirir competencias que estén acordes a la población juvenil a la que educa. Es cierto que las “TIC por sí solas no trascienden en el quehacer cotidiano” (Sutton, 2012, p.47), por eso es necesario que se reconfigure la figura del docente como lo propone Scolari (2012), que este trascienda de ser alguien que le cuenta al estudiante lo que debe saber y memorizar a ser alguien que le ayuda a descubrir lo que necesita por sí mismo apalancándose en las nuevas experiencias de producción, intercambio y consumo informativo.

Es importante resaltar que la figura del profesor continúa siendo un referente en el proceso de aprendizaje. Los estudiantes necesitan a los profesores para sentirse acompañados, para que guíen y asesoren la actividad de los grupos y les ayuden cuando tengan problema (Martínez, 2017)

En ese sentido, Sobrado (2012) apoya la idea de que el uso de las TIC en el ámbito de la orientación vocacional se considera cada vez más necesario y urgente, con el principal reto de enfrentarse a los numerosos cambios de una sociedad sin fronteras. En comparación con los métodos tradicionales de O.V, hoy en día, las TIC posibilitan el acceso a un mayor público, en lugares más distantes, hacia áreas de conocimiento diversas, con la ventaja de una gran reducción en sus costes.

Cabe decir que “la motivación se convierte en el motor que necesitan los estudiantes para ser curiosos e innovadores acerca de su futuro” (Cárdenas, 2021, p. 60), en ese orden de ideas, la IE necesita implementar metodologías de aprendizaje mediado por tecnologías y apalancado por herramientas que les dan más autonomía a los estudiantes y promueven el trabajo colaborativo.

La respuesta a la pregunta ¿de qué manera una estrategia de comunicación digital puede aportar al proceso de reconocimiento de habilidades, aptitudes y oportunidades que favorezcan el proceso de identificación y elección vocacional de los estudiantes de los grados décimo y undécimo de la I. E. Aures? se encuentra al abordar el tercer objetivo “explicar el aporte de la comunicación digital a través de estrategias de gamificación, al proceso de orientación vocacional y profesional de los jóvenes de los dos últimos grados de la Institución Educativa Aures en Medellín, Antioquia”.

De este los estudiantes permiten concluir que la comunicación digital aporta a su desarrollo académico al manifestar que aprenden de los videojuegos, videos, redes sociales, influenciadores digitales, tutoriales, guías y demás contenido que consumen permanentemente en la web.

De ahí que se debe estimular, desde la educación, una apropiación digital de la tecnología con un consumo racional e inteligente. Usar a favor del docente, el gusto generalizado que tienen los estudiantes jóvenes por esta, para introducir procesos y medios de comunicación digital pedagógicos y entiendan mejor las competencias que le pueden ser útiles para su desarrollo personal y profesional o, simplemente, para la sociedad a la que pertenecen y en la que se desenvuelven (Amar, 2010).

Por esto, se debe ofrecer a los docentes, un sistema de capacitación y formación en temas de manejo y apropiación de las herramientas de comunicación digital. Otorgarles bases para que utilicen estas en sus procesos de pedagogía y enseñanza, logrando cautivar a los estudiantes en un ambiente digital de aprendizaje significativo.

En ese sentido, la institución debe tener una apuesta en el campo de las TIC para implementar herramientas que estén a la vanguardia tecnológica para que los jóvenes tengan acceso a las tecnologías, software y plataformas tanto de formación como de orientación vocacional. Es evidente una necesidad de infraestructura tecnológica apropiada, así como un grado de competitividad tecnológica, experiencia con estos medios y disposición a hacer uso de estos, tanto en usuarios como en orientadores.

Por otro lado, se concluye que el modelo propuesto busca integrar la importancia de la orientación vocacional como un proyecto permanente e integrador/8 de distintos campos (psicología, pedagogía, TIC, trabajo social, comunicación digital y otras asociadas con la interacción y nuevas tecnologías). Es por esto por lo que se propone un modelo dinámico, que se transforme a lo largo del tiempo, teniendo en cuenta los usos y avances de las herramientas tecnológicas y actividades pedagógicas en el aula, que fomentan la creatividad, personalización y potencialización de las capacidades a nivel individual de cada estudiante.

Así mismo, siendo la Institución Educativa Aures un colegio tecnológico, se piensa en una propuesta que pueda aplicarse a otros tipos de colegio que hagan uso de recursos tecnológicos gratuitos, de fácil acceso y recurriendo a los medios y canales sociales como facilitadores para el desarrollo de actividades diferenciales y pensadas en la forma de consumo actual del público objetivo a impactar.

En definitiva, las estrategias de comunicación digital aplicadas en los procesos de orientación vocacional son una problemática poco abordada y estudiada, por lo que este trabajo sirve de base para futuras investigaciones, vislumbrando la importancia de profundizar en el uso de herramientas tecnológicas dentro de las IE públicas y en la sistematización de los proyectos de orientación vocacional.

Recomendaciones

De acuerdo con los resultados de esta investigación se recomienda:

- Estructurar un proyecto de orientación vocacional propio, adscrito al PEI, con los lineamientos básicos que propone el Ministerio de Educación Nacional de Colombia y que integre en su metodología las herramientas de comunicación digital. Para implementar el proyecto de orientación vocacional se propone:
 - Desarrollar un nombre y logo que permita su fácil apropiación contando con la participación de los estudiantes para lograr obtener un resultado que los identifique.
 - Estructurar los ejes temáticos para abordar por años escolares, con el fin de que el estudiante viva un proceso gradual.
 - Conocer periódicamente las necesidades socioeconómicas del sector para, con base en las realidades de las familias, implementar las diferentes acciones de orientación vocacional
- Para facilitar la enseñanza y el aprendizaje por parte de los docentes y los estudiantes en el uso de TIC, se recomienda implementar talleres que generen un grado de competitividad tecnológica de ambas partes implicadas. “El orientador debe tener conocimiento suficiente de las distintas herramientas tecnológicas, entender cómo se integran a su praxis y tener las competencias para utilizarlas efectivamente” (Cárdenas, 2021, p. 62). Es posible llevar a cabo procesos de alfabetización digital y de esta manera capacitar a orientadores y usuarios en el uso de estas herramientas
- Incluir en la creación del proyecto de OV, metodologías lúdicas y dinámicas en un ambiente tranquilo para que puedan expresar sus ideas sin miedo a ser juzgados. Asignar actividades relacionadas con la importancia de reconocer capacidades y

habilidades que contribuyan a mejorar la autoconfianza y autoestima como videos o películas donde existan metas o propuestas de interés por lo que se quiere realizar.

- Se hace necesario replantear el discurso, las actividades y acciones a desarrollar con el fin de romper brechas y paradigmas frente a la tecnología. Adaptarse, entender y crear nuevos escenarios con el fin de ampliar el espectro educativo de cara a las necesidades de los estudiantes, es por esto por lo que las nuevas tendencias, la gamificación, los cómics, videos y otros, ahora son material fundamental en el proceso de crecimiento y evolución de proyectos como el de la O.V.
- Dentro de las propuestas que estos planteaban ante las preguntas de investigación, hay un interés en generar contenido propio, apoyar a la psicóloga y docente líder para contar con actividades más interactivas (con un especial énfasis en los podcasts y en comprender que en medios sociales no solo se consume contenido asociado a tendencias o estilo de vida). Ellos son conscientes que tienen la información inmediata, pero saben que esto solo se logra si hay sinergia, mayor apoyo y especialmente equipos tecnológicos que favorezcan el proceso de creación.

Referencias

- Acuerdo 146 de 2019 [Concejo de Medellín]. Por el cual se adopta e institucionaliza el Programa Escuela Entorno Protector en la Secretaría de Educación y se dictan medidas para fortalecer la protección integral de niños, niñas, adolescentes y jóvenes del entorno escolar de Medellín. 4 de diciembre de 2019
- Aguilera, R. D. (2019, 6 diciembre). *Orientación vocacional y proyecto de vida en estudiantes de décimo y undécimo del Liceo Ciudad Capital*. Universidad Militar Nueva Granada. <https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/35556>
- Albarracín, J. J., & Mateus, S. M. (2019). *Herramienta software para la orientación vocacional por medio de experiencias vivenciales basadas en videojuegos*. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7042/2019_Tesis_Juan_Jose_Albaracin_Castillo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alcaldía de Medellín. (2020). Plan de Desarrollo Municipal -PDM- Medellín Futuro 2020-2023.
- Álvarez, J. (2017). *Propuesta alternativa para la Orientación Vocacional a Nivel Medio Superior: Uso de las TIC*. Universidad de Guanajuato. <http://repositorio.ugto.mx/handle/20.500.12059/5324>
- Amar, V. (2010). La educación en medios digitales de comunicación. *Revista en medios y educación*, (36), 115-124. <https://idus.us.es/handle/11441/22613>

- Arango Forero, G. (2013). Comunicación digital: una propuesta de análisis desde el pensamiento complejo. *Palabra Clave* (16)3. 673-697.
- Arias, N., y Restagno, A. (2020). Cultura digital, apropiación y educación: aportes para una didáctica transmedia. *Revista Argentina De Comunicación*, 8(11), 110-141.
<https://www.fadeccos.ar/revista/index.php/rac/article/view/45>
- Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ?. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (86), 7-15.
- Barredo, D. (2021). Medios digitales, participación y opinión pública. *Tirant lo Blanch*.
- Barrera Liévano, D., Guerrero Pinzón, A. y Latorre Pineda, D. (2021). La Lúdica como herramienta de la orientación vocacional y su implicación en los procesos de deserción Universitaria. *Fundación Universitaria Los Libertadores*.
- Bernard, C. (1994). El enfoque cualitativo en las políticas educativas. *Perfiles Educativos*, (63), 72-76.
- Bisquerra Alzina, R. (2006). *Orientación Psicopedagógica y Educación Emocional*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra
- Buckingham, D. (2018) Media literacy policy in Europe: where are we going? Retrieved from: <https://davidbuckingham.net/2018/05/18/media-literacypolicy-in-europe-where-are-we-going/>

- Caballero, A y Ponce, C. (2020). Narrativas transmediáticas en la apropiación social del conocimiento. *Revista Latina de Comunicación Social*, (77), 357-372. doi: 10.4185/RLCS-2020-1462.
- Cabeza, K y Durán, E (2021). Necesidades de orientación vocacional en educación media. Una propuesta a través de las tecnologías. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6(2), 85-100. DOI:10.5281/zenodo.5512902
- Cárdenas, N. G. (2021). *Incorporación de la realidad aumentada como herramienta en procesos de orientación vocacional: caso de estudio en los colegios distritales de la localidad de suba, Bogotá*. Universidad EAN. <http://hdl.handle.net/10882/10518>
- Carrasco Saavedra, C., y Vega Menacho, S. (2020). *Diseño de guía gráfica y taller motivacional para informar sobre la importancia de una adecuada orientación vocacional en jóvenes postulantes*. Universidad San Ignacio de Loyola. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/9974>
- Castillo, J. J., & Vélez, S. M. (2019). *Herramienta software para la orientación vocacional*. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- Cañigüeral, A. (2016). Hacia una economía colaborativa «responsable». *Oikonomics*, 6, 16-27.
- Cazau, P. (2006). *Fundamentos de Estadística*. UBA
- Ceballos, J., Forero, J., Rojas, L. y Álvarez, A. (2020). *Medios escolares, posibilidades y retos para empoderar sujetos políticos y productores de sentido en la escuela*. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

Cerón, M. C., y Cerâon, M. C. (2006). Metodologías de la investigación social. Santiago:

LOM ediciones

Ciudadela Universitaria Digital. (2020). Alcaldía de Medellín.

<https://arrobamedellin.edu.co/>

Colombia, G. d., & Educación, M. d. (2016). Plan Nacional Decenal de Educación 2016-

2026. El camino hacia la calidad y la equidad.

Contreras, A. Comunicación personal, 18 de noviembre de 2021.

Cortés Rincón, A. (2016). Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que

posibilitan el desarrollo profesional del docente. Universidad Autónoma de

Barcelona.

Cortizo, J., Carrero, B., Monsalve, A., Velasco, L. y Pérez, J. (2011). Gamificación y

Docencia: Lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos, *VIII*

Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria.

Descubre Tu con Buscando carrera | Colombia Aprende. (2016). Colombia Aprende.

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/node/89888>

Escaravajal, J. C & Martín-Acosta, F (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en

Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el*

Deporte, 8(1), 97-109. DOI: 10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770

Fernández, Y. (26 de enero de 2021). *Among Us: qué es, cómo se juega y cómo*

descargarlo en Android, iOS o Windows. Xataka.

<https://www.xataka.com/basics/among-us-que-como-se-juega-como-descargarlo-android-ios-windows>

Ferrer, S. C., Fernández, M., Polanco, P., Noirailith, D., Montero, M. E., & Caridad, E. E.

(2018). La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica. *Revista iberoamericana de educación*, 78(1). <http://hdl.handle.net/11162/185349>

Gallego Mosquera, J., Correa Ochoa, M. y Castrillón, B. (2012). La construcción social de las profesiones: estudio de caso del Occidente Antioqueño. *Universidad de Antioquia - Facultad de Educación*

Gardner, H. (2005). *Inteligencias Múltiples: La Teoría en la Práctica*. Paidós.

Gil, J y Prieto, E (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121.

Gobernación de Antioquia. (2016). *PROYECTO BRÚJULA*. Se educa.

<https://sites.google.com/site/brujulaantioquia/>

Gómez, Á. H. (2011). La utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos de Orientación Vocacional y Profesional en Secundaria. *En-Clave Pedagógica*, 9(1).

Gómez Rodríguez, D., Carranza Abella, Y. y Ramos Pineda, C. (2016). Revisión documental, una herramienta para el mejoramiento de las competencias de lectura y escritura en estudiantes universitarios. Unach

González Arias, E. y Torres Muñoz, E. (2017). Plan de área de tecnología- informática.

Institución Educativa Jorge Robledo

González, R. P., & Sánchez, M. S. (2007). *Orientación vocacional en la escuela*

secundaria. Un aporte desde la comunicación para la participación docente.

Guerrero, O. J. (2011). Diseño de un software educativo de orientación vocacional con

traducción multimedial en lengua de señas colombiana. *Universidad Autónoma de*

Bucaramanga

Guzmán Suárez, D. (2012). *Guía de Orientación Vocacional para estudiantes del grado*

undécimo de las instituciones educativas de Facatativá. [Tesis de Maestría no

publicada] Universidad libre de Colombia.

Héctor Ardisana, E. (2015). Orientación vocacional a través de las TIC: ¿es suficiente?

XVIII Congreso Internacional EDUTECH "Educación y Tecnología desde una visión

Transformadora" – Noviembre 2015

Hernández-Sellés N., González M., Carril P. (2015). El rol docente en las ecologías de

aprendizaje: análisis de una experiencia de aprendizaje colaborativo en entornos

virtuales. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado*, 19(2),

147-163. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/18765>

Hernández P., Alba L. (2018). *Orientación vocacional basada en la construcción del perfil*

de inteligencias múltiples: estudiantes de segundo de primaria Colegio Naciones

Unidas sede A. Universidad Libre.

- Hernández S., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill
- Huertas, P., & Calle, P. M. L. (2010). *Orientación Vocacional: Del proyecto de vida, al sentido de vida. Perspectivas de la Orientación Educativa y Vocacional*. Área Andina.
- [http://areandina.edu.co/bienestar/documentos/Memorias de congreso de orientacion Educativa y Vocacional Valledupar 2010.pdf](http://areandina.edu.co/bienestar/documentos/Memorias_de_congreso_de_orientacion_Educativa_y_Vocacional_Valledupar_2010.pdf)
- Jara Zarate, C. y Zambrano, G. (2017). *Estrategias de comunicación digital en los procesos de enseñanza aprendizaje de docentes y estudiantes de la carrera de comunicación social, durante el período julio-diciembre 2016*. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Jönsson, AM y Örnebring, H. (2011). Contenidos generados por usuarios y noticias: ¿Empoderamiento de los ciudadanos o ilusión interactiva?. *Práctica periodística*, 5 (2), 127-144.
- Juventud en Colombia: ¿quiénes son, qué hacen y cómo se sienten en el contexto actual?* (2020). <https://www.dane.gov.co/index.php/actualidad-dane/5255-juventud-en-colombia-quienes-son-que-hacen-y-como-se-sienten-en-el-contexto-actual>
- Labajos Moreda, S. (2020). Simulador del futuro. Una nueva propuesta para la Orientación Vocacional.
- López Mera, S. (2019). Expectativas y realidades de los bachilleres del país: la experiencia de Medellín. *Ensayos de Economía*, 29(55).
- <http://dx.doi.org/10.15446/ede.v29n55.80299>

- Marta-Lazo, C., y Gabelas, J. A. (2017). *Comunicación digital. Un modelo basado en el factor R-relacional*. Huygens Editorial.
- Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 23(1), 252-277.
- Medina Rivilla, A., De la Herrán Gascón, A. y Domínguez Garrido, M. (2020). *Hacia una Didáctica Humanista*. UNED.
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). Guía para el Mejoramiento Institucional de la Autoevaluación al Plan de Mejoramiento. Cartilla 34
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). Guía para docentes
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). Glosario - SPADIES. Mineducación.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2020). *Deserción estudiantil en la educación superior colombiana*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-356271.html?_noredirect=1
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2021). Deserción Anual por Nivel de Formación (Versión 3) [Deserción anual estudiantil en Colombia caracterizado por el nivel de formación]. Sistema para la Prevención y Análisis de la Deserción en las Instituciones de Educación Superior.
- Muszyńska, C. (2020). Gamificación de los procesos de comunicación y documentación en equipos de proyecto. *Procedia Computer Science*, 176(1), 3645-3653.

- Muñoz Carril, P. y González Sanmamed, M. (2014). Utilización de las TIC en orientación educativa: Un análisis de las plataformas web en los departamentos de orientación de secundaria. *Revista Complutense de Educación*, 26(2), 447-465.
http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.n2.43396
- Orazi, M. (2021). *Del aula al streaming: La incorporación de nuevas TIC en los TAIN de Educación Superior durante el contexto ASPO*. Universidad Nacional de La Plata.
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/129685>
- Ordiz, T. (2017). Gamificación: La vuelta al mundo en 80 días. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 397-403. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.755>
- Orientación Socio Ocupacional en el aula. Una nueva perspectiva de la orientación vocacional y profesional*. (2016). Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-356967.html?_noredirect=1
- Orozco, G. y González, R. (2012). *Una coartada metodológica: Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. Serie Brújula.
- Padilla-Hernández, A., Romero López, A. y Sánchez Gámiz, V. (2020). Evolución de la competencia digital docente del profesorado universitario: incidentes críticos a partir de relatos de vida. *Educar*, 56(1), 109-127.
- Patiño Garzón, L., & Cardona Pérez, A. (2012). Revisión de algunos estudios sobre la deserción estudiantil universitaria en Colombia y Latinoamérica. *Theoria*, 21(1).
<http://revistas.ubiobio.cl/index.php/RT/article/view/1241>
- Peiró, R. (4 de agosto de 2017). *Youtuber*. Economipedia.
<https://economipedia.com/definiciones/youtuber.html>

- Pesantez Ávila, L. C y Calderón Garrido, MG. L. (2019). *Herramientas tecnológicas y aprendizaje significativo para potenciar el pensamiento lógico en niños de cuatro años*. [Tesis de maestría no publicada]. Universidad Tecnológica Israel.
- Pereira, M. T. (2015). *Mediación docente de la orientación educativa y vocacional*. Eunod
- Pérez Correa, J. (2018). *Análisis de validez y confiabilidad del test de Wartegg 8 campos aplicado en un proceso de selección de un contexto organizacional*. [Tesis de maestría no publicada]. Universidad de Antioquia
- Pérez, L. (18 de diciembre de 2014). *EAFIT y su apuesta por el colegio del futuro*. Universidad EAFIT. https://www.eafit.edu.co/programas-academicos/pregrados/comunicacionsocial/noticias/Paginas/eafit-primer-colegio-futuro.aspx#.Yf_pFurMK3B
- Pérez Rodríguez, A., García Ruiz, y Torres, A. (Ed). (2018). *Educación para los nuevos medios: Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*. Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Proyecto Educativo Institucional – PEI (2017). Ministerio de Educación Nacional de Colombia. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79361.html>
- Proyecto Educativo Institucional – PEI (2021). Institución Educativa Aures
- Rivera, L y Cassidy, P. (2017). La economía colaborativa en la era del capitalismo digital. *Redes.com Revista de estudios para el desarrollo social de la comunicación*, 15(23), 20-31. DOI: 10.15213/redes.n15.p22

Rodríguez, A., Moreno Pérez, E. y Fernández Muñoz, E. (2021). *El Proyecto de Vida: Estrategia Educativa para la Orientación Vocacional de los Estudiantes de Educación Media de la Jornada Mañana de la I.E.D. Saludcoop Norte en Bogotá, Colombia* [Tesis maestría]. Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rodríguez, M. Comunicación personal, 18 de noviembre de 2021.

Said, E., y Valencia, J. (2014). Modelo de orientación vocacional para instituciones educativas en Colombia. *Barranquilla: Universidad del norte*.

Salas Rueda, RA (2018). Perspectivas de los estudiantes sobre la inclusión de videojuegos en el aprendizaje. *IJERI: Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa*, (10), 163-178.

<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2613>

Salvador Coll, C. y Sánchez Miguel, E. (2008). Presentación: el análisis de la interacción alumno-profesor: líneas de investigación. *Revista de educación*, 346, 15-32.

Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

Sánchez, P y Valdés, A. (2003). Teoría y práctica de la orientación en la escuela: un enfoque psicológico. Editorial Manual Moderno

Santana Sardi, G y Viguera Moreno, J. (2019). Hacia un Sistema Virtual de orientación vocacional. *Rev. Cubana Edu. Superior*, 38(3).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142019000300011&lng=es&tlng=es.

Santos, K. A., y López, R. V. (2020). *Uso de comunidades virtuales como apoyo en la orientación vocacional en Colombia: un estudio de caso en @QuemerecomiendasPUJ*. Pontificia Universidad Javeriana.

<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/52169>

Sanz, J., Gil, J., & Marzal, A. (2007). Herramientas informáticas para la orientación y el asesoramiento vocacional. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, 5(1), 201-232

Secretaría de Educación Antioquia | Seduca. (2016). Asamblea Departamental de Antioquia. <http://www.seduca.gov.co>

Secretaría de Educación de Medellín. (2018). Línea estratégica, técnica y operativa del Programa Entorno Escolar Protector.

Secretaría de Educación de Medellín. (s.f). *Entorno Escolar Protector*.

<https://www.medellin.edu.co/estudiantes/entorno-escolar-protector/>

Scolari, C. A. (2012). Comunicación digital. Recuerdos del futuro. *El Profesional de la Información*, 21(4), 337–340. <https://doi.org/10.3145/epi.2012.jul.01>

Scolari, C. A. (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Universitat Pompeu Fabra

- Sobrado, L. M., Sanz, C. C., & García, R. (2012). Utilización de las TIC en orientación profesional: Experiencias innovadoras. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 9(23).
- Sutton, M. H. (2012). Educación básica y TIC's. *Universidad Autónoma Metropolitana*, 60.
- Te Orienta. (2020). For Beyond - Ubicamos la gente correcta en el lugar correcto. <https://4-beyond.com/te-orienta/>
- Toro, I. y Parra, R. (2010). *Fundamentos Epistemológicos de la investigación y la metodología de la investigación: Cualitativa/cuantitativa*. Fondo Editorial Universidad EAFIT.
- Tombe, L. y Rodríguez, A. (2021). La importancia de la orientación vocacional en la formación escolar. *Fedumar Pedagogía y Educación*, 8(1), 98-114.
- Turbay, I., Camargo, L., De la Hoz, R., Roca, D., Pacheco, G. y Reyes, D. (2014). *Modelo de orientación vocacional para instituciones educativas en Colombia*. Universidad del Norte.
- UNESCO. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. París.
- UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- Universidad EAFIT (2015) <https://www.eafit.edu.co/centro-integridad/guias-docentes/Paginas/proyecto-50.aspx>
- Vilches, L., del Rio, O., Simelio, N., Soler, P., Velázquez, T., Castillo, A. y Vilches, A. (2010). *La investigación en comunicación*. Editorial Gedisa

Anexo 1: preguntas entrevista en profundidad semiestructurada

Las preguntas se enmarcaron en unas categorías que pretenden dar respuesta a las preguntas de investigación y sus objetivos trayendo como resultado conclusiones que además de descriptivas, presentan un nivel de análisis e interpretación:

Contexto histórico

- ¿Cómo ha sido en los últimos años el proceso de orientación vocacional en la IE Aures?
- ¿Desde qué edad y qué grado empiezan los estudiantes a tener acercamiento a este campo?

Orientación vocacional

- ¿Cómo se desarrolla el proceso de orientación vocacional en la IE Aures?
- ¿Qué aspectos se tienen en cuenta para la planeación de la orientación?
- ¿Quiénes participan en el proceso de orientación de los jóvenes-actores internos y externos?
- ¿Cómo se realiza el proceso de empalme cuando hay cambios de la figura de orientador?
- ¿Cuáles son los canales de comunicación con los que cuenta el colegio?
- ¿De qué manera el colegio apoya el proceso individual de los jóvenes?
- ¿Cuáles espacios de conversación con las familia posibilita el colegio?

Respecto al segundo objetivo, que vislumbra la posibilidad de mostrar la integración de la apropiación social de la tecnología en los procesos de orientación vocacional y profesional de la IE Aures en Medellín, nuevamente se entrevistará al líder docente de 11°

Caracterización TIC, apropiación y comunicación digital:

- ¿De qué manera promueven la apropiación de las TIC en los procesos de OV en la institución educativa?

- ¿Qué aporta a los actores de la OV y a los estudiantes la implementación de la comunicación digital en sus actividades?
- ¿Cómo es la calidad de acceso a internet para toda la comunidad educativa y en especial a los actores del proceso de OV en la institución?
- ¿Cómo utilizan las herramientas digitales en los procesos de OV?
- ¿Cuáles son las principales ventajas que tienen los actores del proceso de OV de la institución al apropiarse de las TIC?
- ¿Cuáles son las dificultades que deben afrontar en los procesos de apropiación de las TIC los actores del proceso de OV de la institución?
- ¿Cómo es la integración de las TIC en los procesos de O.V. en la institución?
- ¿Qué formación reciben los actores de O.V. para integrar las TIC en estos procesos?
- ¿Cómo es el acompañamiento que tienen los actores de la OV a la hora de involucrar las TIC a su labor?
- Describa brevemente las tecnologías o herramientas con las que cuentan para el desarrollo de sus procesos de O.V.
- Teniendo en cuenta el proceso vocacional que han implementado durante este año, ¿qué cree que está fallando?
- ¿Qué destacaría?
- ¿De qué manera aporta la comunicación digital al proyecto de orientación vocacional actual?
- ¿Cómo creen que sería un proceso de Orientación Vocacional que aportes a las decisiones personales y profesionales de forma consecuente con el objeto misional de la IE Aures?

Anexo 2: Estudiantes en grupo focal

- ¿Implementan metodologías asociadas con juegos, videojuegos, cómics o afines dentro del proceso de orientación?
- ¿Tienen en cuenta los niveles de consumo de información en medios digitales de los estudiantes- por ejemplo, Instagram, *TikTok*, aplicaciones, etc.?

Para el cumplimiento del tercer objetivo, que busca explicar el aporte de la comunicación digital a través de estrategias de gamificación, al proceso de orientación vocacional y profesional de los jóvenes de los dos últimos grados de la Institución Educativa Aures en Medellín, Antioquia, se aplica la entrevista a psicóloga del Colegio recopilando información relevante respecto a los retos y necesidades a lo largo de este tiempo en el proceso de O.V.

Preguntas:

- De lo que hoy tienen como proceso de orientación vocacional ¿qué cree que está fallando? ¿qué rescataría?
- ¿Cómo fortalece el proceso implementar herramientas de comunicación digital?
- ¿Implementan metodologías asociadas con juegos, videojuegos, cómics o afines dentro del proceso de orientación?
- ¿Tienen en cuenta los niveles de consumo de información en medios digitales de los estudiantes- por ejemplo, Instagram, Tiktok, aplicaciones, etc.?
- ¿Los jóvenes han participado de ferias interactivas como la de Sapiencia?
- ¿Hasta qué punto les permitieron involucrarse en estas actividades?
- ¿Por qué es importante incluir las herramientas de comunicación digital dentro de los procesos de orientación vocacional?
- ¿Creen que la comunicación digital podría hacer que el proceso de orientación vocacional sea más personalizado?
- ¿Por qué cree que es necesario que sea así?

Anexo 3: Guía “El cuento de la educación virtual, tiene su cuento”

> La base salarial de los técnicos ha tenido un ascenso significativo en el mercado.

> Los costos de matrícula y del semestre son más altos debido a su intensidad académica.

Diferencias:

- > Su formación está centrada en el carácter operativo e instrumental.
- > Preparado para desempeñar tareas que requieren maquinaria y mano de obra.
- > Los docentes cuentan con experiencia en la labor técnica.
- > Los costos de la matrícula y de los semestres son bajos y económicos.

El Tecnólogo Profesional:

Ventajas:

- > El título como tecnólogo se obtiene en un periodo de tres a cuatro años.
- > Tiene más materias y tiene una intensidad académica más extensa y exigente.
- > Tiene mayor espacio y tiempo para el trabajo de investigación con actividades teóricas y prácticas.
- > Debido a su formación, se convierte en un buen trampolín para alcanzar un título profesional.


Diferencias:

- > Orientado a labores y objetivos por medio de procesos, técnicas y herramientas.
- > Preparado para generar nuevas herramientas que mejoren el funcionamiento de los procesos.
- > En la mayoría de los casos los docentes cuentan con formación universitaria y experiencia en la labor técnica.

¿En dónde puedo consultar las carreras técnicas y tecnológicas que se ofrecen en el país?

En las siguientes páginas podrás encontrar el listado de todas las carreras técnicas y tecnológicas que se ofrecen en el país:

www.icfes.gov.co
www.educandocolumbia.com/carreras



> Aún existe temor en el uso de la tecnología por parte de los estudiantes.

> Aún la gente tiene dudas sobre el proceso de calidad, creen que no iguala al de la educación presencial. La perciben “medio fácil”.

> Dificultades organizativas, problemas técnicos y altos costos de mantenimiento.


> Cambia la relación maestro-estudiante, deshumanizando el proceso de formación.

¿Cómo es el método de formación de la educación virtual?

Debido a las numerosas alternativas de comunicación que ofrece la tecnología, son diferentes las formas de interacción entre docentes y alumnos para llevar a cabo su formación académica. Acá algunas de ellas:

- Clases o videoconferencias:** En un horario definido, el tutor usa herramientas como skype para dar sus clases en directo.
- Talleres personales y en grupo:** Se pide al estudiante prácticas, ejercicios, ensayos y textos que demuestren la apropiación de los conceptos.
- Blog:** Espacio de publicación de textos y columnas de opinión que dan a conocer los puntos de vista de los alumnos frente a un tema determinado.
- Evaluaciones en línea:** El docente envía los exámenes por los sistemas de comunicación y en el tiempo estipulado, los estudiantes deben hacer la prueba.

Redes sociales: Se han convertido en un espacio de discusión y participación de los temas vistos en clase y permite la interacción con gente de todo el mundo.



Scanned with CamScanner