

TERCERA FASE: PROYECCIÓN Y ORIENTACIÓN VOCACIONAL

1. Introducción

Tras un conocimiento personal y un constante trabajo de superación en las diferentes áreas de la vida, el adolescente se encuentra listo para orientar su vida hacia metas concretas.

Es el momento en el que puede empezar a ver las opciones profesionales que tiene por delante, aquello que le motiva a desarrollarse en el futuro y para lo cual tiene que empezar a prepararse.

Los grandes ideales empiezan a volverse una realidad y esto se da, en gran parte, gracias al trabajo de tutorías y acompañamiento realizado en años anteriores.

2. Objetivos

- Para el tutor: el objetivo para el tutor es ayudar al alumno a encontrar cuál es el camino profesional que podría seguir según sus cualidades, habilidades, aptitudes, intereses y motivaciones.
- Para el estudiante: por medio de estas dinámicas el estudiante podrá ir definiendo el camino profesional que le gustaría seguir. Tendrá herramientas para encontrar aquello que le gusta y que, al mismo tiempo, encaja con su forma de ser. Y podrá llegar con mayor seguridad a la siguiente etapa de su vida que es la de los estudios profesionales.

3. El camino de la proyección y la orientación vocacional



4. **Áreas para la proyección y orientación vocacional**
En las dinámicas propias de esta fase se trabajan, de forma simultánea, las áreas académica, social y humana del estudiante. De esta forma se podrá dar una orientación adecuada que ayude a cada estudiante a escoger su camino profesional.
5. **Organización de las actividades**
Cada actividad consta de las siguientes partes:
 - a) Introducción en la cual se presenta y explica la dinámica
 - b) Desarrollo de la dinámica
 - c) Conclusión que se debe realizar al final de cada sesión
 - a. Por parte del estudiante: pedirles que pongan por escrito sus experiencias de la actividad.
 - b. Por parte del tutor: hacer una breve reflexión que permita que los estudiantes interioricen lo que acaban de aprender sobre sí mismos y sobre los demás.
6. **Actividad de conclusión de la Fase Superación y Trabajo Personal**
Después de realizar todas las sesiones se puede hacer un resumen de las conclusiones de todas las dinámicas hechas hasta ese momento.
Se aconseja que, durante el desarrollo de estas sesiones, los estudiantes cuenten con tutorías personales que les permitan ir definiendo su futuro profesional.
También es importante brindarles oportunidades para conocer el ambiente universitario así como las diferentes opciones de carreras que existen.
7. **Notas importantes:**
 - a) Al inicio de estas sesiones se puede dedicar un tiempo a repasar todo lo visto en la fase anterior de tal manera que el estudiante parta de lo que ha conocido de sí mismo y trabaje desde allí.
 - b) Es necesario que el estudiante cuente con una carpeta donde pueda archivar los trabajos realizados ya que ellos serán usados posteriormente en otras sesiones.
 - c) El tutor debe, también, llevar control de lo que ha visto con el estudiante para poder darle un mejor acompañamiento.

Fase: Proyección y Orientación Vocacional	Ficha #1
Área: Humana y Social	Tipo de actividad: Grupal
Título: La ruta de mi futuro	Duración: 45 minutos

Objetivo: esta dinámica busca despertar, en el estudiante, el interés por su futuro (sueños, metas, objetivos, etc.) Esto le permitirá prepararse para las siguientes sesiones en las cuales se abordará de forma más directa el tema vocacional.

Dinámica

- El tutor entrega a cada estudiante sus materiales y les indica que deberán imaginar un viaje que inicia en el momento actual y termina en el tiempo futuro, y de acuerdo al mismo, deberán recortar todas las cosas que les gustaría ir encontrando en el camino.
- El tutor les pide que se coloquen físicamente en la parte del salón de clases que les guste más.
- Una vez que los estudiantes se ubican físicamente en el lugar seleccionado por ellos, se les indica que en ese lugar inicia su viaje y que allí deberán pegar la palabra, frase o figura que mejor describa el momento actual.
- Terminada la actividad anterior, el tutor explica a los participantes que podrán moverse libremente por todo el salón y cada uno de ellos recortará palabras, frases, figuras, etc. según se hayan imaginado en el viaje, y las pegarán haciendo un camino o ruta de viaje con sus distintas etapas.
- Una vez que todos hayan terminado su ruta el tutor les pedirá que, en grupos de 4, expliquen a los demás su ruta.
- Al final, en sesión plenaria, se comenta la experiencia vivida
- El tutor guía la conclusión para que el grupo analice su vida actual de cara al futuro que quieren construir
- La actividad finaliza con la evaluación del alumno

Material

- Tijeras, pegamento y hojas de colores o cartulinas para cada estudiante
- Revistas y periódicos que puedan ser recortados

ANEXO 1: EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Nombre: _____

Responde a las siguientes preguntas:

¿Qué me pareció la actividad?

¿Qué aprendí?

Evaluación de la actividad con una escala del 1 al 10 donde 1 es la calificación más baja y el 10 la más alta. Y sugerencias para mejorar.

ANEXO 2: EVALUACIÓN PARA EL TUTOR

Nombre: _____

¿Cómo respondieron los alumnos a la actividad?

¿Qué aprendí yo como tutor?

Evaluación de la actividad con una escala del 1 al 10 donde 1 es la calificación más baja y el 10 la más alta. Sugerencias para mejorarla.

Fase: Proyección y Orientación Vocacional	Ficha #2
Área: Humana	Tipo de actividad: Individual y Grupal
Título: Intereses vocacionales	Duración: 2 sesiones de 45 minutos

Objetivo: los intereses vocacionales se pueden identificar al realizar actividades cotidianas ya que causan curiosidad y/o se les da mayor importancia que a otros intereses. El ambiente en el que vive cada estudiante les permite desarrollar ciertas habilidades y fomentar ciertos gustos. Esto les ayudará a conocerse y descubrir su camino vocacional.

Dinámica

1er sesión

- El tutor explica el tema de los intereses vocacionales y aclara que el cuestionario que van a realizar no es definitivo sino orientativo ya que sólo muestra los intereses que, hasta el momento, el estudiante tiene estimulados.
- Cada estudiante realiza el cuestionario de forma individual
- En su casa investigará qué profesiones u oficios se relacionan con los tres intereses vocacionales en los que haya obtenido el puntaje más alto

2ª sesión

- Se formarán equipos de 4 personas, de preferencia con intereses similares
- En los grupos, compartirán lo que investigaron en sus casas y discutirán qué piensan sobre eso, si les atrae, si están de acuerdo, etc.
- Posteriormente, cada equipo presentará sus conclusiones al resto del grupo
- La actividad finaliza con la evaluación del alumno

Material

- Copias del cuestionario de intereses vocacionales
- Copias de la evaluación del alumno

ANEXO 1: MIS INTERESES VOCACIONALES

Nombre: _____

A continuación encontrarás situaciones a las que te puedes enfrentar en tu vida cotidiana. Lee detenidamente y establece un orden de prioridad para cada situación. Califica con 10 la que más te gusta, con 9 la que sigue y así sucesivamente hasta llegar al 1. Al terminar, suma para obtener el puntaje total.

I. En un receso vacacional, ¿cómo ordenarías las siguientes actividades para ocupar tu tiempo según el gusto que sientes por ellas?

1. Asistir a un campamento de verano para jóvenes de escasos recursos _____
2. Reunirte con tus amigos para organizar actividades de entretenimiento (juegos de mesa, ir al cine, organizar una comida, etc.) _____
3. Escribir tus experiencias de vida de los últimos tres años _____
4. Aprender a perfeccionar una actividad artística (danza, pintura, etc) _____
5. Aprender a tocar un instrumento musical o a perfeccionar la ejecución de alguno que ya sabes tocar. _____
6. Poner en orden tu colección preferida _____
7. Asistir como ayudante a un laboratorio científico _____
8. Prepararte para participar en las próximas Olimpiadas Matemáticas _____
9. Participar como aprendiz en un taller de reparación de aparatos Electrodomésticos _____
10. Ir de campamento a una zona poco explorada del país _____

II. Si se te ofrecieran las siguientes opciones de trabajo, ¿cómo las ordenarías de acuerdo con tus preferencias?

1. Cuidar y educar a niños pequeños _____
2. Ser organizador de eventos festivos _____
3. Aprender a redactar cartas y documentos para diversos propósitos _____
4. Pintar con diferentes técnicas _____
5. Practicar o aprender a tocar el instrumento musical de tu elección _____
6. Llevar un archivo de datos electrónicos o por escrito de manera profesional _____
7. Registrar el comportamiento de ratones en un laboratorio _____
8. Llevar la contabilidad de una empresa pequeña _____
9. Aprender acerca de la fabricación de muebles _____
10. Identificar las especies vegetales en riesgo de extinción en un bosque _____

III. Si tuvieras que hacer un trabajo como voluntario, ¿en cuál de estos ambientes preferirías realizarlo?

- 1. Cruz Roja _____
- 2. Canal de televisión _____
- 3. Redacción de un periódico _____
- 4. Museo de pintura _____
- 5. Tienda de música _____
- 6. Oficina de contrataciones _____
- 7. Invernadero _____
- 8. Despacho de contadores _____
- 9. Edificio de construcción _____
- 10. Bosque _____

IV. Imagina qué empleo te gustaría tener durante 10 años.

- 1. Presidente de la Sociedad Protectora de Animales _____
- 2. Gerente de publicidad de una empresa _____
- 3. Autor de artículos periodísticos _____
- 4. Ilustrador de imágenes para páginas Web _____
- 5. Intérprete musical del género de tu preferencia _____
- 6. Diseñador de software _____
- 7. Investigador científico _____
- 8. Contador de una empresa _____
- 9. Autoridad en la construcción de ciertas estructuras arquitectónicas _____
- 10. Ingeniero encargado de supervisar la ampliación de la red de carreteras del país _____

RESPUESTAS										
Pregunta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I										
II										
III										
IV										
Total										

Puntaje	40										
	35										
	30										
	25										
	20										
	15										
	10										
Opciones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Observa las 3 columnas en las que tuviste mayor puntuación. ¿Éstas se relacionan con tus intereses más importantes? Con el objetivo de que puedas interpretar ese resultado, revisa el siguiente cuadro en el que encontrarás una clasificación. (Según Herrera y Montes)

1. Asistencial	Se refiere al gusto por participar en acciones destinadas a mejorar la salud o el estado emocional de una persona o de un grupo.
2. Ejecutivo-Persuasivo	Es la satisfacción por encabezar o guiar las actividades de otras personas, con todos los riesgos que esto implica.
3. Verbal	Es el gusto por transmitir ideas, sentimientos, vivencias y emociones de manera oral o escrita en uno o varios idiomas.
4. Artístico-Plástico	Es la pasión por el uso y transformación de materiales para convertirlos en dibujos, modelos, carteles u otras obras gráficas.
5. Artístico-Musical	Es el gozo por interpretar, grabar, dirigir o escuchar música.
6. Organización	Es la inclinación por ordenar, clasificar y agrupar objetos, ideas o materiales.
7. Científico	Es el gusto por conocer la causa de los fenómenos naturales.
8. Cálculo	Es la inclinación por hacer operaciones numéricas, resolver problemas matemáticos y llevar cuentas de dinero.
9. Mecánico-Constructivo	Es la satisfacción por arreglar o construir objetos o aparatos y conocer cómo funcionan.
10. Actividad al aire libre	Es el gusto por realizar actividades en ambientes exteriores.

ANEXO 2: EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Nombre: _____

Responde a las siguientes preguntas:

¿Qué me pareció la actividad?

¿Qué aprendí?

Evaluación de la actividad con una escala del 1 al 10 donde 1 es la calificación más baja y el 10 la más alta. Y sugerencias para mejorar.

ANEXO 3: EVALUACIÓN PARA EL TUTOR

Nombre: _____

¿Cómo respondieron los alumnos a la actividad?

¿Qué aprendí yo como tutor?

Evaluación de la actividad con una escala del 1 al 10 donde 1 es la calificación más baja y el 10 la más alta. Sugerencias para mejorarla.

Fase: Proyección y Orientación Vocacional	Ficha #2
Área: Aptitudes vocacionales	Tipo de actividad: Individual y Grupal
Título: Áreas de oportunidad	Duración: 2 sesiones de 45 minutos

Dos sesiones

Objetivo: permitir que el estudiante descubra sus aptitudes vocacionales para orientar sus opciones profesionales.

Dinámica

1ª sesión

- El tutor introduce el tema explicando que las aptitudes vocacionales son las destrezas naturales o aprendidas que posee una persona y tiene que ver con la facilidad, intuición, creatividad, seguridad y confianza con que dispone para realizar algunas tareas con calidad y mejor desempeño
- Se reparte a cada alumno el cuestionario sobre las aptitudes vocacionales que realizarán de forma individual
- Al finalizar, el tutor les pide que para la próxima sesión investiguen sobre las tres aptitudes en las cuales obtuvieron el mayor puntaje

2ª sesión

- El tutor divide al grupo en equipos donde se hará un intercambio sobre el material que hayan traído sobre las aptitudes. Es importante que la división de equipos se realice según las aptitudes. Esto permitirá un trabajo más homogéneo.
- Cada equipo explicará al resto del salón el resumen o conclusión de su trabajo
- Cada alumno hará una lista personal de profesiones hacia las cuales se siente atraído según las aptitudes que le salieron con mayor puntaje
- La actividad termina con la evaluación del alumno

Material

- Copias de los cuestionarios de aptitudes vocacionales
- Copias de la evaluación del alumno

ANEXO 1: MIS APTITUDES VOCACIONALES

Nombre: _____

A continuación se enumeran una serie de actividades que tienen como propósito medir el grado de habilidad que se tiene para la ejecución de las mismas. Ten en cuenta que no se busca el GUSTO por las actividades, sino la facilidad, intuición, creatividad, seguridad y confianza que se tiene para realizar la actividad. Califica de acuerdo a la siguiente escala.

0	Sé que soy incapaz de realizar la acción descrita
1	Sé que puedo realizar la actividad referida, pero de manera muy deficiente
2	Sé que puedo realizar la actividad señalada tan bien como la mayoría de las personas de mi edad
3	Estoy seguro de que puedo realizar la actividad mencionada mejor que la mayor parte de las personas de mi edad
4	Sé que puedo realizar con excelencia la actividad a la que se hace referencia. Es difícil que alguien de mis compañeros pueda realizarla mejor que yo.

Al terminar, escribe el valor asignado a cada uno de los reactivos en la hoja de respuestas, para poder realizar las sumas y graficar los resultados.

1. Comprender con facilidad cómo se conectan algunos elementos, por ejemplo las relaciones entre los órganos del cuerpo humano, las relaciones que se dan entre los elementos químicos, etc.	0	1	2	3	4
2. Decorar, con pincel fino, pequeñas figuras humanas (pintar la boca, ojos, etc.)	0	1	2	3	4
3. Ayudar a un especialista en diseño de juegos electrónicos a realizar juegos sencillos que impliquen razonamientos numéricos.	0	1	2	3	4
4. Darte cuenta cuándo un conferencista, al estar presentando su tema, lo expone de manera no coordinada.	0	1	2	3	4
5. Dar buenas ideas a un grupo de vendedores acerca de cómo convencer a los clientes para comprar el producto ofrecido.	0	1	2	3	4
6. Aprender las partes y funciones de un velero, así como su operación y armado.	0	1	2	3	4
7. Escuchar a alguien durante un largo periodo sin interrumpirle, sin juzgarlo y aceptarlo como es.	0	1	2	3	4
8. Distribuir las funciones y responsabilidades a un grupo o equipo de trabajo, procurando que todos se sientan lo más conforme con esta situación.	0	1	2	3	4

9. Tomar un curso sobre cómo realizar los inventarios de un pequeño almacén, a través de una computadora sencilla, y aparentemente fácil.	0	1	2	3	4
10. Apreciar las diferencias entre la música clásica, la popular y la moderna.	0	1	2	3	4
11. Diseñar el logotipo de una empresa.	0	1	2	3	4
12. Armar rompecabezas geométricos (cubo Rubik, por ejemplo)	0	1	2	3	4
13. Hacer trazos finos en papel, sin perder la línea y sin ayuda de reglas.	0	1	2	3	4
14. Reconocer tus errores cuando discutes con otra persona, aunque ésta no sea de tu total agrado o tenga puntos contrarios a los tuyos.	0	1	2	3	4
15. Diseñar una revista de pasatiempo, con problemas sencillo, con base en relaciones numéricas (aritmética-álgebra)	0	1	2	3	4
16. Explicar fácilmente, al terminar una lectura (sobre cualquier género de novelas), cómo se relacionan los personajes o cómo se desarrolla la trama.	0	1	2	3	4
17. Idear un sistema rápido a un cronista deportivo para que, gráficamente, pueda organizar datos deportivos tales como; hits promedios de bateo, bases robadas, etc. de una temporada.	0	1	2	3	4
18. Ser presidente de un club social y decirle a cada uno de los miembros de la mesa directiva sus aciertos y, sin dudar, sus errores de forma precisa.	0	1	2	3	4
19. Aprender las partes y funciones de un planeador, así como su operación y armado.	0	1	2	3	4
20. Dar buenas sugerencias a un grupo de publicistas sobre cómo presentar un producto en un comercial televisivo o de radio.	0	1	2	3	4
21. Entender las nomenclaturas químicas o el funcionamiento estructural de todos los órganos del cuerpo humano.	0	1	2	3	4
22. Diseñar figuras geométricas en tres dimensiones, variando las posiciones y perspectivas.	0	1	2	3	4
23. Aprender técnicas para realizar pinturas en acuarela y óleo,	0	1	2	3	4
24. Aprender el manejo de la herramienta propia para moldear y encubrir barro, trabajando vidrio, porcelana, latón y piel de manera artesanal.	0	1	2	3	4
25. Darte cuenta fácilmente si el profesor omitió un dato o punto necesario para la resolución de un problema durante el examen de matemáticas y saber con precisión lo que faltó.	0	1	2	3	4
26. Idear un sistema para pequeña tiendas de regalos, en el que puedan llevar un inventario de la existencia de sus productos.	0	1	2	3	4
27. Hacer un buen resumen de cualquier libro o escrito que hayas leído con toda la información relevante bien organizada.	0	1	2	3	4
28. Orientarte rápidamente en una gran ciudad.	0	1	2	3	4
29. Operar y dar mantenimiento a un tractor agrícola, incluyendo sus implementos.	0	1	2	3	4
30. Cumplir a la perfección una tarea asignada por tus padres, un profesor, o jefe de trabajo	0	1	2	3	4

31. Aprender a leer, interpretar y combinar notas musicales	0	1	2	3	4
32. Decorar bellamente el aparador de una tienda o un puesto en una feria.	0	1	2	3	4
33. Reconocer en una persona que no sea de tu agrado su fortaleza, virtudes y aciertos.	0	1	2	3	4
34. Comentar en un programa televisivo de la universidad, las ventajas y desventajas de las planillas que aspiran a dirigir la sociedad de alumnos y argumentar a favor de una de ellas.	0	1	2	3	4
35. Sacar astillas de la piel con pinzas para las cejas en el primer intento.	0	1	2	3	4
36. Aprender a usar métodos científicos para profundizar en el conocimiento de las relaciones entre los seres vivos que integran el ecosistema, los cambios químicos que se dan en la naturaleza, etc.	0	1	2	3	4
37. Entender el punto de vista de un compañero y poder explicar fácilmente todas las razones que él tiene para este punto de vista (aunque no te agrade ese punto de vista ni tu compañero)	0	1	2	3	4
38. Entender fácilmente artículos de revistas que tratan sobre investigación en las ciencias naturales como química, biología, geofísica, etc.	0	1	2	3	4
39. Detectar con facilidad errores en un plan de trabajo que te pidieron revisar (pueden ser errores en fechas, metas que se proponen, pasos omitidos, etc.)	0	1	2	3	4
40. Instalar, operar y darle mantenimiento a una computadora casera con sólo estudiar el manual o instructivo de operaciones.	0	1	2	3	4
41. Identificar errores ortográficos en la organización de los párrafos y de redacción de un periódico al momento de estarlo leyendo.	0	1	2	3	4
42. Darle buenas sugerencias a un banco pequeño acerca de cómo organizar los departamentos de atención al público con el fin de que los clientes no hagan largas colas de espera.	0	1	2	3	4
43. Darte cuenta cuando un profesor comete errores al estar explicando al grupo la solución de un problema de matemáticas.	0	1	2	3	4
44. Soldar los transistores de un radio sin derramar soldadura, ni tocar con el soldador partes cercanas al transmisor.	0	1	2	3	4
45. Sugerir a alguien que va a construir su casa la forma en que debería ir la distribución de la misma aprovechando al máximo todos los espacios.	0	1	2	3	4
46. Trabajar durante las vacaciones en el departamento de un almacén comercial y aumentar en ese período las ventas o consumo por los clientes que lo visitan.	0	1	2	3	4
47. Aprender a ejecutar, con dominio, uno o varios instrumentos musicales.	0	1	2	3	4
48. Recordar las indicaciones dadas por alguien para llegar a una dirección escondida.	0	1	2	3	4
49. Aprender a diferenciar lo bello de la pintura de los grandes clásicos, en relación con otras pinturas.	0	1	2	3	4

50. Dar a una asamblea de padres de familia, un discurso que sea sumamente emotivo y convincente para cambiar ciertas actitudes de ellos.	0	1	2	3	4
51. Explicar de modo lógico y claro en una clase, cómo evolucionan las especies de acuerdo a la teoría de Darwin o en qué consistieron los métodos y descubrimientos de grandes químicos como Pasteur.	0	1	2	3	4
52. Fungir como tercero en un conflicto y conciliar a las partes en pugna aunque una parte te simpatice más que otra.	0	1	2	3	4
53. Supervisar y arreglar la redacción de un discurso que algún compañero tuyo vaya a dirigir a una asamblea.	0	1	2	3	4
54. Aprender el sistema de clasificación que se utiliza para los archivos de la nación.	0	1	2	3	4
55. Entender la clase de matemáticas.	0	1	2	3	4
56. Ensartar hilos finos en agujas muy pequeñas sin que lo intentes más de tres veces.	0	1	2	3	4
57. Interpretar y aplicar el reglamento a un miembro de una sociedad o de un club de amigos que lo haya infringido (aunque esta aplicación implique la expulsión del grupo de alguien muy amigo tuyo).	0	1	2	3	4
58. Entender con facilidad los reportajes y artículos de la revista “mecánica popular”.	0	1	2	3	4
59. Recordar durante una segunda visita el lugar de una colonia donde alguien conocido vive.	0	1	2	3	4
60. Aprender a complementar los distintos instrumentos musicales en la ejecución de una pieza.	0	1	2	3	4
61. Aprender técnicas para construir maquetas y objetos de cualquier tipo a escala.	0	1	2	3	4
62. Orientarse a través de mapas en una gran ciudad.	0	1	2	3	4
63. Entender fácilmente la explicación de un armero sobre el funcionamiento de cierto tipo de armamento militar.	0	1	2	3	4
64. Prever e identificar las consecuencias para ti y los demás de las decisiones que tomas.	0	1	2	3	4
65. Colocar sin errores, con pinzas pequeñas, los engranes de un reloj.	0	1	2	3	4
66. Explicar la lección de matemáticas a un grupo de compañeros menos aventajados, de manera más sencilla que el profesor.	0	1	2	3	4
67. Aprender y mejorar el sistema de clasificación y localización de piezas en una refaccionaria.	0	1	2	3	4
68. Explicar a un grupo de personas, con tus palabras y ejemplos ilustrativos, un pasaje o un capítulo de algún libro que hayas leído de forma clara y lógica.	0	1	2	3	4
69. Comprender con facilidad el mundo interior de una persona cercana a ti, comprendiendo sus sentimientos y esperanzas.	0	1	2	3	4
70. Aplicar las leyes y teorías de la química o biología cuando resolvemos un problema de esa naturaleza.	0	1	2	3	4
71. Generar argumentos frente a un auditorio a favor de tu punto de	0	1	2	3	4

vista o de algún proyecto.					
72. Aprender a hacer arreglos musicales.	0	1	2	3	4
73. Resolver problemas de matemáticas, seleccionar las fórmulas y procedimientos necesarios de manera precisa y fácil.	0	1	2	3	4
74. Apretar, con un pequeño desarmador, los tornillos de los anteojos.	0	1	2	3	4
75. Planear una estrategia para que un grupo de compañeros tenga éxito en una campaña política o en cualquier actividad.	0	1	2	3	4
76. Aprender con facilidad a afinar automóviles o a dar mantenimiento y reparación a aparatos caseros como estufas, podadoras de pasto, etc.	0	1	2	3	4
77. Dar ideas al párroco o ministro de tu iglesia acerca de cómo mejorar sus sermones o explicaciones hacia los feligreses.	0	1	2	3	4
78. Sacar fácilmente conclusiones o síntesis de algún trabajo que haya encargado el profesor de biología o química.	0	1	2	3	4
79. Darte cuenta de los deseos, preocupaciones o sentimientos de alguien sólo por ver sus gestos y movimientos.	0	1	2	3	4
80. Entender con mucha precisión las instrucciones y las preguntas de un examen.	0	1	2	3	4
81. Diseñarle una pequeña ferretería un sistema para localizar rápidamente los productos que el cliente pide.	0	1	2	3	4
82. Combinar materiales de todo tipo (yeso, madera, etc) para hacer objetos de ornato como floreros, ceniceros, etc.	0	1	2	3	4
83. Aprender a escribir y leer música y a la vez hacer composiciones musicales.	0	1	2	3	4
84. Distinguir errores en las perspectivas de los dibujos.	0	1	2	3	4
85. Hacerle ver a un amigo, en una discusión, cosas que no han considerado o puntos omitidos que puedan influir en sus opiniones.	0	1	2	3	4
86. Construir en un taller de aficionado, artefactos sencillos como un velero o un planeador, siguiendo los planos de una revista.	0	1	2	3	4
87. Lograr entusiasmar a un grupo de trabajo que se encuentra pesimista en cuanto a las metas de trabajo por lograr.	0	1	2	3	4
88. Recortar imágenes con precisión por el contorno, sin pasar por encima de la línea ni dejando espacios en blanco.	0	1	2	3	4
89. Darte cuenta de inmediato de cuál es el error de un compañero que no puede resolver un problema de matemáticas.	0	1	2	3	4
90. Participar con un diseño tuyo, con probabilidades de ganar, en un concurso de la escuela cuyo objetivo sea el de proponer un sistema de clasificación para los expedientes de los estudiantes.	0	1	2	3	4
91. Darte cuenta de inmediato cuando un profesor te aplicó un examen con errores de redacción en las instrucciones y preguntas.	0	1	2	3	4
92. Predecir la forma en que un conocido tuyo va a actuar, lo que va a decir y a pensar en una situación.	0	1	2	3	4
93. Comprender la relación entre estructuras y funciones de los órganos del cuerpo humano; establecer cómo se relacionan todos los sistemas o hacer esto mismo con temas de química.	0	1	2	3	4

94. Diseñar la decoración de un hogar o una oficina.	0	1	2	3	4
95. Hacerle a un carpintero, detalladamente, un diseño sobre el tipo de muebles que deseas que te haga.	0	1	2	3	4
96. Entender los métodos por los que un químico o biólogo famoso logra llegar a sus descubrimientos (cómo hicieron sus hipótesis, como comprobaron, etc.)	0	1	2	3	4
97. Darte cuenta rápidamente cuando alguien está pasando por un mal momento y necesita ayuda sin que te lo diga.	0	1	2	3	4
98. Escribir un guión teatral o alguna pequeña obra, relacionando y ordenando correctamente los diálogos de los personajes, las escenas, etc.	0	1	2	3	4
99. Mejorar el procedimiento de inscripciones en la escuela, creando uno más rápido, más fácil, práctico y eficiente.	0	1	2	3	4
100. Prestar ayuda al profesor de matemáticas para plantear problemas de repaso referentes a la clase.	0	1	2	3	4
101. Pegar piedras preciosas en un collar viendo a través de una lupa.	0	1	2	3	4
102. Hacer que todos los miembros de un grupo de trabajo den lo mejor que tienen, sin sentirse presionados o perseguidos.	0	1	2	3	4
103. Aprender fácilmente en un curso, la reparación de productos electrónicos, mecánicos, etc. y la teoría que los fundamenta.	0	1	2	3	4
104. Aprender a ser un buen orador a través de un curso rápido y sencillo.	0	1	2	3	4
105. Darte cuenta cuando alguien tuvo errores en la ejecución de la pieza musical.	0	1	2	3	4
106. Dibujar figuras a detalle (sombreadas, en movimiento, etc.)	0	1	2	3	4
107. Ejemplificar, fácilmente, cómo se pueden observar en la vida cotidiana las leyes y principios de la biología o de la química.	0	1	2	3	4
108. Saber identificar el momento oportuno para dar un consejo, empezar una conversación o hacerle una pregunta a alguien sin que se sienta presionado.	0	1	2	3	4
109. Dirigir un grupo musical que interprete melodías de moda.	0	1	2	3	4
110. Ordenar fácil y rápidamente rompecabezas escritos, cuyas oraciones, párrafos o títulos estén todos en desorden.	0	1	2	3	4
111. Aprender cómo manejar los datos (nóminas, inventarios, egresos, etc.) de un corporativo.	0	1	2	3	4
112. Diseñar guías de examen con problemas y ejercicios de matemáticas para la clase.	0	1	2	3	4
113. Participar desempeñando un buen papel en el coro de la iglesia.	0	1	2	3	4
114. Atornillar y desatornillar rápidamente y sin errores un reloj de pulso.	0	1	2	3	4
115. Identificar las habilidades y fortalezas de los miembros de un grupo para asignarles responsabilidades en un área determinada.	0	1	2	3	4
116. Entender, fácilmente, la explicación de un experto militar sobre la forma en que se combinan la electrónica, la electricidad y la mecánica en la construcción del armamento militar.	0	1	2	3	4

117. Preparar y dar un discurso a un auditorio acerca de la necesidad de cuidar el planeta convenciendo a la gente de la gravedad del deterioro ambiental y la urgencia de tomar las medidas necesarias.	0	1	2	3	4
118. Recordar fácilmente tonadas y letras de las piezas musicales que más te agradan.	0	1	2	3	4
119. Rediseñar con facilidad los lugares de un estacionamiento de coches de forma tal que haya más cupo y fluidez de automóviles.	0	1	2	3	4
120. Decorar objetos de cerámica, piel, madera, barro, etc.	0	1	2	3	4

RESPUESTAS

Vacía en el siguiente cuadro los resultados de tu cuestionario y, posteriormente, realiza la suma de los puntos para dar los totales de cada columna.

1		2		3		4		5		6	
21		13		15		16		20		19	
36		35		25		27		34		29	
38		44		43		41		46		40	
51		56		55		53		50		58	
70		65		66		68		71		63	
78		74		73		80		77		76	
93		88		89		91		85		86	
96		101		100		98		104		103	
107		114		112		110		117		116	
Total A		Total B		Total C		Total D		Total E		Total F	

7		8		9		10		11		12	
14		18		17		31		23		22	
33		30		26		47		24		28	
37		39		42		60		32		45	
52		57		54		72		49		48	
69		64		67		83		61		59	
79		75		81		105		82		62	
92		87		90		109		94		84	
97		102		99		113		106		95	
108		115		111		118		120		119	
Total G		Total H		Total I		Total J		Total K		Total L	

Totales		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
Puntaje	40													Presentas aptitudes excelentes para realizar las actividades
	38													
	36													
	34													
	32													Realizas las actividades mejor que la mayoría de tus compañeros
	30													
	28													
	26													
	24													Realizas las actividades tan bien como el promedio de personas de tu edad
	22													
	20													
	18													
	16													Realizas las actividades, pero de manera muy deficiente
	14													
	12													
	10													
	8													No presentas aptitudes para realizar las actividades
	6													
	4													
2														
0														
Aptitudes		Abstracta o científica	Coordinación Visomotriz	Númérica	Verbal	Persuasiva	Mecánica	Social	Directiva	Organizacional	Musical	Artístico-Plástica	Espacial	

Observa las 3 columnas en las que tuviste mayor puntuación. Estas se relacionan con tus aptitudes más desarrolladas, mientras que las de menor puntuación son tus áreas de oportunidad.

ANEXO 2: EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Nombre: _____

Responde a las siguientes preguntas:

¿Qué me pareció la actividad?

¿Qué aprendí?

Evaluación de la actividad con una escala del 1 al 10 donde 1 es la calificación más baja y el 10 la más alta. Y sugerencias para mejorar.

ANEXO 3: EVALUACIÓN PARA EL TUTOR

Nombre: _____

¿Cómo respondieron los alumnos a la actividad?

¿Qué aprendí yo como tutor?

Evaluación de la actividad con una escala del 1 al 10 donde 1 es la calificación más baja y el 10 la más alta. Sugerencias para mejorarla.

Fase: Proyección y Orientación Vocacional	Ficha #3
Área: Humana, Social y Académica	Tipo de actividad: Grupal
Título: Feria vocacional	Duración: 45 minutos

Objetivo: permitir que los estudiantes conozcan diferentes opciones vocacionales para que así puedan tener una visión más amplia y completa de cara a su futuro.

Dinámica

Existen varias formas para realizar esta actividad. Cada tutor elige la que más ayude a su grupo de estudiantes. También puede realizar todas o varias de las propuestas.

Opción 1

- El tutor invita a profesionales de diferentes áreas (medicina, construcción, artes, comunicación, etc.) para que expongan sobre sus carreras y trabajos. Se les puede proporcionar, previamente, un cuestionario con preguntas básicas que les sirva de guía. O, también, se puede hacer con preguntas espontáneas por parte de los estudiantes.

Opción 2

- El tutor divide el grupo en equipos de 4 personas y les asigna una profesión a cada uno. Ellos tendrán que investigar y preparar una presentación para el resto del grupo.
- La actividad consiste en las exposiciones realizadas por todos los equipos.

Material

Según la dinámica escogida por el tutor.

ANEXO 1: EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Nombre: _____

Responde a las siguientes preguntas:

¿Qué me pareció la actividad?

¿Qué aprendí?

Evaluación de la actividad con una escala del 1 al 10 donde 1 es la calificación más baja y el 10 la más alta. Y sugerencias para mejorar.

ANEXO 2: EVALUACIÓN PARA EL TUTOR

Nombre: _____

¿Cómo respondieron los alumnos a la actividad?

¿Qué aprendí yo como tutor?

Evaluación de la actividad con una escala del 1 al 10 donde 1 es la calificación más baja y el 10 la más alta. Sugerencias para mejorarla.

Fase: Proyección y Orientación Vocacional	Ficha #4
Área:	Tipo de actividad: Individual
Título: Cuestionarios y tests	Duración: según cada estudiante

Se proponen algunos cuestionarios en línea donde el estudiante podrá conocer más sobre sus habilidades y aptitudes. Esto le permitirá canalizar sus opciones en el área profesional.

Estos cuestionarios son de gran valor para las sesiones de tutoría personal ya que proporcionan información que el estudiante puede comentar y trabajar con su tutor. Es importante no darles valor absoluto y sí orientativo.

Inteligencias múltiples

<http://www.conocimientosweb.net/portal/quizz.php?file=quizz/general4.htm>

Inteligencia emocional

<http://www.psicologia-online.com/test/ie/>

<http://habilidadesocial.com/test-de-inteligencia-emocional/#test>

Personalidad

Este se recomienda hacerlo en inglés:

<http://www.humanmetrics.com/cgi-win/jtypes2.asp>

Opciones en español:

<http://www.personality-tests.info/es/test.php>

<http://www.ecoingenieros.com.ar/otros/Test%20de%20Myers%20Briggs.htm>

Orientación Vocacional

<http://www.elegircarrera.net/Test/>

<http://www.decidetusestudios.sep.gob.mx/vista/test-vocacional/>

