

**UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS.  
JOSE MARTI PEREZ.**

**TRABAJO DE DIPLOMA**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**ESPECIALIDAD INSTRUCTOR DE ARTE.**

**ACTIVIDADES LÚDICAS DE TEATRO QUE CONTRIBUYEN A LA ORIENTACIÓN  
VOCACIONAL PEDAGÓGICA.**

**AUTOR: MAIKEL PÉREZ VALDIVIA**

**TUTOR: Msc. Carlos Ramón Ruiz Sánchez.**

**CONSULTANTE: MSc. Iyolexis Cabrera Bolaño**

**2017**

## RESUMEN:

El presente trabajo se realiza a partir de la existencia de los problemas en la Orientación Vocacional Pedagógica. En esta investigación se ofrece como propuesta de solución un grupo de actividades lúdicas de teatro dirigidas a los estudiantes de quinto grado, a través de las cuales se desarrolla el interés hacia las diferentes carreras pedagógicas. Durante la investigación se utilizaron métodos del nivel teórico y del nivel empírico con sus respectivos instrumentos que permitieron investigar como contribuir a la Orientación Vocacional Pedagógica en estudiantes de quinto grado, para ello se aplicaron actividades lúdicas de teatro en estudiantes de quinto grado para lograr elevar su motivación o preferencia hacia las carreras pedagógicas las cuales se caracterizaron por su novedad así como ser dinámicas e interactivas.

Índice:

**Contenido.**

**Página.**

Introducción.....

Desarrollo.....

Tema. I. Algunas reflexiones sobre el teatro .....

1.1. El Proceso de Enseñanza-Aprendizaje del teatro en la Enseñanza primaria.

1.2. La Orientación vocacional Pedagógica a través de la enseñanza del teatro.....

Tema. II. Las actividades lúdicas. Una vía para la Orientación Vocacional Pedagógica...

2.1. Descripción del Diagnóstico inicial.....

2.2. Fundamentación de la propuesta.....

2.3. Propuesta de solución.....

Tema III. Comprobación a partir de la aplicación de las Actividades Lúdicas.....

3.1. Descripción del diagnóstico final.....

Conclusiones.....

Recomendaciones.....

Bibliografía.....

Anexos.....

## **Introducción.**

El futuro de la naturaleza, la cultura, las naciones y de la propia especie humana, radica, especialmente, en la educación, en parámetros de vida compatibles con el desarrollo del hombre en equilibrio armónico con su medio; de la forma en que se preparen los profesionales de la educación dependerá, en gran medida, el triunfo de un proyecto de vida humanista y solidario que contribuya a la preservación del Planeta Tierra. Durante los siglos XVI, XVII, y XVIII la necesidad de preparar a los educadores fue ignorada en América Latina por la mayoría de los gobiernos ya que España y las restantes potencias europeas, solamente les interesaban las riquezas de nuestro continente por lo tanto no era prioridad la formación ni superación de aquellos que por necesidad económica o por vocación se dedicaban a ejercer el magisterio.

La educación es un proceso social estrechamente vinculado al progresivo desarrollo de la sociedad, encargada de preparar al hombre para vivir en ella y enfrentar los problemas complejos que se generan en la misma, corresponde a la escuela la mayor responsabilidad en la formación de las presentes y futuras generaciones. Para lograrlo se necesita de la preparación de todo el personal docente y las estructuras de dirección que tienen a su cargo la labor de dirigir el proceso pedagógico.

Este ha sido un tema de mucho estudio a nivel mundial ya que existe una gran preocupación por el futuro de los jóvenes que concluyen sus estudios de bachiller y en Cuba muchos autores han investigado el tema en cuestión tales como: Raúl Ferrer, (1977) Pedro Luís Castro (1989) Nerelys de Armas, (1990) Viviana González Maura (1994) Roberto Manzano (2005) para J Del Pino (1999) se refiere que existe un número considerable de estudiantes que no tienen desarrollados sus intereses vocacionales al momento de decidir su ingreso a las carreras pedagógica este tema también ha sido objeto de estudio de los profesores de las facultades pedagógicas en todas las universidades.

En las condiciones actuales la selección de carreras debe atender la vocación, se trata de promover intereses y eso es posible hacerlo dando información, motivando y reflexionado sobre sus posibilidades reales e inclinaciones.

En la provincia de Sancti - Spíritus por su parte han retomado el tema, investigadores como, Águila Ayala (2003), Escanaverino Fernández (2003) y Basso Pérez (2001), entre otros. Pero en el municipio Taguasco también se ha iniciado un camino hacia la profundización de tan necesario estudio en pos del quehacer educacional por autores como Hernández Gutiérrez (2008) Camejo González (2009) Prado Jiménez (2009) y otros recién iniciados en este sentido.

El trabajo de Orientación vocacional Pedagógica se planifica teniendo en cuenta el alumno y no a todos los factores que influye. En la búsqueda bibliográfica no se constató ningún trabajo relacionado con la temática en la que se expresen soluciones científicas para garantizar la orientación vocacional pedagógica desde actividades lúdicas en los estudiantes de quinto grado en la enseñanza primaria.

No obstante a los esfuerzos que se han realizado y las investigaciones desarrolladas en este sentido, aún subsisten limitaciones, que a continuación enumeramos. Todos estos autores apuntan en la necesidad de trabajar desde edades tempranas en acciones que estimulen la orientación profesional y la mayoría hacen énfasis en la orientación hacia las carreras pedagógicas por la necesidad del territorio en ingresar alumnos a la facultad pedagógica de la universidad y lograr satisfacer las demandas de maestros existente .

A pesar de las indicaciones normadas en documentos y las investigaciones realizadas en función de la Orientación Vocacional Pedagógica en estudiantes de quinto grado, el tema constituye un reto para los instructores de arte, teniendo en cuenta lo anteriormente planteado se detectan las siguientes potencialidades y carencias en la escuela primaria Félix Varela del municipio de Taguasco:

**Potencialidades:**

- La motivación de los estudiantes de quinto grado por participar en las actividades lúdicas.
- La inclinación de los estudiantes hacia el teatro como manifestación artística de su preferencia.
- Apoyo del claustro de profesores en la realización de actividades lúdicas.

**Carencias:**

- Insuficiente información hacia la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado en la ENU: Félix Varela. Actitud negativa que presentan los estudiantes de quinto grado a la hora de motivarse por las carreras pedagógicas.

- Insuficiente trabajo metodológico especializado en función de lograr motivaciones hacia carreras pedagógicas en los estudiantes.
- Poca interacción de los organismos incidentes.
- Los círculos de interés pedagógico de la escuela no funcionan adecuadamente.

Las reflexiones que se han venido presentando hacen que aflore la contradicción existente entre el nivel de preparación que debe poseer el personal de la educación primaria para la Orientación Vocacional Pedagógica, por lo que se convierte en propósito esencial de este trabajo la solución del siguiente **problema científico**:

¿Cómo lograr la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado en la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio de Taguasco?

**Objetivo de la investigación:** Aplicar actividades lúdicas de teatro dirigidas a lograr la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado en la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio de Taguasco.

**Preguntas científicas:**

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan la Orientación Vocacional Pedagógica a través de actividades lúdicas de teatro dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?
2. ¿Cuál es el estado actual que presenta la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio de Taguasco?
3. ¿Qué características tendrían las actividades lúdicas de teatro dirigidas a la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio Taguasco?
4. ¿Qué resultados se alcanzaran en cuanto a la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: “Félix Varela Morales” del municipio Taguasco luego de haber aplicado las actividades lúdicas de teatro?

Para responder a las preguntas científicas declaradas anteriormente y lograr el objetivo propuesto se desarrollaron las siguientes.

### **Tareas de Investigación:**

1. Determinación de los fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la Orientación Vocacional Pedagógica a través de actividades lúdicas de teatro dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
2. Diagnóstico del estado actual de la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" del municipio Taguasco.
3. Elaboración de las actividades lúdicas de teatro para lograr la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" del municipio Taguasco.
4. Evaluación del resultado alcanzado en cuanto a la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" del municipio Taguasco luego de haber aplicado las actividades lúdicas de teatro.

La **población** está compuesta por 73 estudiantes de la ENU: "Félix Varela Morales" y la **muestra** la conforman 37 estudiantes de quinto grado que representa el 50.6%. Esta muestra fue tomada de manera intencional. Las edades de los estudiantes oscilan entre los 10 y los 11 años. Es representativa por las características propias de los sujetos que la componen desde el punto de vista de la edad, el rendimiento académico y las características de las familias de las cuales proceden.

Los métodos empleados partieron del método fundamental que es el materialista-dialéctico, de este se desprendieron los métodos de la investigación educativa que seguidamente se presentan:

#### **Del nivel teórico:**

- Analítico-sintético: Con la aplicación de los procesos del pensamiento análisis y síntesis arribó reflexiones de gran valor investigativo sobre la base de la sistematización realizada respecto a la fuente consultada.
- Histórico-lógico: La temática investigada fue objeto de un análisis profundo en el de cursar histórico, esto favoreció el análisis comparativo y lógico de lo fenómeno analizado.
- El inductivo-deductivo: Permite partir de una premisa general sobre lo efectivo que es la utilización de actividades lúdicas encaminados a contribuir a la orientación profesional pedagógica; así como realizar un análisis de los criterios dados por diferentes autores

que han trabajado con el tema; a partir de ahí se proponen actividades lúdicas que se validarán y permitirán posteriormente arribar a conclusiones teóricas esenciales.

### **Del nivel empírico:**

- Análisis de documentos: Posibilitó el estudio del problema desde diferentes documentos normativos e informativos, así como de aquellos propios del desempeño de los docentes.
- Observación: Permitió caracterizar la Orientación Vocacional Pedagógica en los estudiantes del grupo incluido en la muestra.
- Encuesta: Permitió obtener información actual acerca del conocimiento e intereses en los estudiantes relacionados con el estudio de carreras pedagógica.
- La entrevista: Con la finalidad de comprobar el estado de opinión de los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" sobre las novedosas actividades lúdicas de teatro aplicadas.
- **Del nivel estadístico-matemático:**

Cálculo porcentual como procedimiento matemático: Para el procesamiento de los datos que se obtienen como resultado de la aplicación de los instrumentos estadísticos utilizados.

Se considera como elemento novedoso, la concepción de actividades lúdicas de teatro para elevar la preparación de los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" en la Orientación Vocacional Pedagógica las cuales se caracterizan por ser dinámicas, participativas estas se desarrollan dentro de la escuela, la participación de maestros destacados y el vínculo con otras asignaturas del currículo.

La significación práctica de la investigación radica en que aporta actividades lúdicas de teatro para aumentar la preparación de los estudiantes de quinto grado en la Orientación Vocacional Pedagógica.



## **DESARROLLO:**

### **Reflexiones teóricas acerca de El Proceso de Enseñanza Aprendizaje, la Orientación Vocacional Pedagógica y las actividades Lúdicas de teatro**

#### **1.1. El proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación teatral en la enseñanza primaria.**

El proceso de enseñanza aprendizaje ha sido históricamente caracterizado de formas diferentes, que van desde su identificación como proceso de enseñanza, con un marcado acento en el papel central del maestro como trasmisor de conocimientos (enseñanza tradicional) hasta las concepciones más actuales en las que se concibe el proceso de enseñanza aprendizaje como un todo integrado, en el cual se pone de relieve el papel protagónico del escolar bajo la conducción del profesor. En esta última se inscribe la concepción desarrolladora y formativa del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación artística.

Álvarez de Zayas (1999).considera que “el aprendizaje es actividad que ejecuta el estudiante en su formación” y “enseñanza es la actividad del profesor para guiar el aprendizaje” (C. M Álvarez de Zayas, 1999, p 12).

La autora opina que este concepto se limita a las actividades de docentes y escolares sin tener en cuenta las relaciones que entre estos dos componentes del proceso se dan, que posibilitan tener un escolares protagonista de su aprendizaje.

Para Castellanos D y otros (2002:24) el proceso de enseñanza-aprendizaje no es más que: “El proceso dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, convivir y ser, constituidos en la experiencia socio-histórica, en el cual se producen, como resultado de la actividad del individuo y de la interacción con otras personas, cambios relativamente duraderos y generalizables, que le permiten adaptarse a la realidad, transformándola y crecer como persona”. es más explícita y facilita una mejor interpretación del proceso para el docente y del papel que juega al formar la personalidad en el individuo, incluye aspectos importantes como contenidos y formas de conocer, hacer, convivir y ser, aspectos que no pueden faltar para lograr el encargo social de la educación.

Para Fátima Addine Fernández (2004), “es un proceso pedagógico escolares que posee las características esenciales de este, pero se distingue por ser mucho más sistemático, planificada, dirigida y específica, por cuanto la interrelación maestro – escolares deviene en un accionar didáctico mucho más directo, cuyo único fin es el desarrollo integral de la personalidad de los educando”... (Addine Fernández, F. cols., 2004, p. 18)

En Cuba la enseñanza del teatro se inicia en edades tempranas en el anexo No: 16, mostramos el programa de 5to grado basado en Taller de Análisis Dramático que es la base metodológica de este trabajo.

## **1.2 Las actividades lúdicas**

Los juegos permiten la asimilación de la información, la aplicación y la reafirmación de los conocimientos, con lo cual se logra el desarrollo de las capacidades intelectuales de los participantes. El juego como instrumento pedagógico se convierte en una fuerza propulsora capaz de potenciar el caudal cognitivo, práctico y afectivo que almacenan nuestros estudiantes y que es necesario descubrir y desarrollar.

Ventajas que ofrece la utilización de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. .Cualquier momento del proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser propicio para que el docente les presente un juego didáctico a sus estudiantes:

Constituye un estímulo para el desarrollo psíquico del estudiante.

- Tiene implícita una fuente de motivación perenne y espontánea.
- Convierte el estudio en una actividad placentera, acorde con las características psicológicas de cada estudiante.
- Estimula la imaginación y demás capacidades mentales de los estudiantes.
- Favorece el desarrollo de la creatividad.
- Es una fuente de intercambio social, desarrolla sentimientos como, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula el espíritu crítico y autocrítico.
- Garantiza el trabajo independiente de nuestros estudiantes.
- Garantiza la unidad dialéctica en la instrucción y en la educación.

Jugar en el aula no es perder el tiempo, aunque cabe destacar que la idea no es que los niños o las niñas vayan a la escuela solo a jugar, sino que debemos buscar un punto intermedio en donde lo lúdico y lo cognitivo se entrecrucen e interactúen.

El juego es un rasgo básico del desarrollo de toda persona, que propone un aprendizaje implícito, que no se nota, pero que está ahí, para ser atrapado por la imaginación y la creatividad de los estudiantes.

Lo común entre la actividad lúdica y el aprendizaje consiste en que ambas se promueven y tiene lugar procesos fundamentales de aprendizaje, pues en ellos siempre hay que vencer determinadas exigencias especiales. Esta es la base teórica de todas aquellas concepciones en las que, en principio, se considera posible “envolver”, a modo de juego, las experiencias escolares.

Emplear los juegos como motivación para iniciar la enseñanza de una temática hace que los estudiantes aprendan contenidos que a veces nos llevan muchas horas de trabajo docente, para lograr que sean asimilados. Jugar crea un clima agradable donde lo difícil se hace fácil y lo imposible, posible.

En las relaciones recíprocas de la actividad lúdica y la de aprendizaje es fácilmente posible que ambas se integren plenamente a que una se desencadene a la otra.

La actividad lúdica a pesar de ser de gran antigüedad, no siempre fue asumida de igual manera a través de la historia.

Durante la antigüedad, en Grecia, se utilizó para perfeccionar el cuerpo y elevar el espíritu de los hombres. Una figura importante en el nacimiento de la teoría pedagógica de la Grecia Antigua, fue Platón. En su sistema pedagógico planteaba que los niños y las niñas de 3 a 7 años practicasen juegos en las plazas bajo la dirección de los educadores designados por el estado. Platón le concedía gran importancia al juego como medio para la educación de los niños. En la antigua Roma, se le asignaba a las escuelas el nombre de Ludus, palabra que significaba juego.

Gran importancia tienen los trabajos desarrollados por importantes pedagogos rusos, con relación a la actividad lúdica y su influencia sobre la personalidad de los estudiantes.

Ya en el siglo XIX el pedagogo ruso Konstantin. D. Ushinski le concedió a la actividad lúdica un lugar destacado, consideraba que, la educación, mediante el juego es necesario utilizarla de forma tal, que el estudiante no se harte de ella y sepa pasar la actividad programada.

Los trabajos de Makarenko coadyuvaban a que se utilizara el juego como un medio de educación moral. Para él esta actividad aproxima al estudiante a un cierto escalón imaginario, la fantasía. Acerca de su calidad destacó que se puede considerar bueno aquel juego en el

que se manifiesta bien la alegría de la creación o bien la alegría de la victoria o la alegría de la estética.

Los psicólogos soviéticos S.L. Rubinstein, L.S. Vigostski, A.N. Leontiev, D.B. Elkonin y Liublínskaia hicieron un aporte sustancial a la elaboración de la teoría de los juegos y mostraron el carácter social de estos, así como el papel que desempeñan en la educación de los estudiantes.

Como se aprecia en las valoraciones, se observa el carácter histórico y social que posee esta actividad, teniendo en cuenta las características que encierra este tipo de actividad, en la búsqueda teórica relacionada con el tema que se aborda, fue necesario profundizar en el enfoque histórico cultural de Vigostski. En su obra se encuentran ideas que son importantes y constituyen el fundamento de la propuesta metodológica.

Dado el carácter sociocultural de la actividad lúdica se hizo necesario profundizar en el mecanismo de la conversión de lo Inter. a lo intra psíquico, o sea, la interiorización del proceso psíquico.

Según Shuare, “En el desarrollo psíquico del niño toda función aparece en escena 2 veces, en dos planos, primero, entre las personas como una categoría ínter psíquica y luego, dentro del estudiante como una categoría intra psíquica” (35-p.43).

Si bien Vigostski no formula una teoría de la enseñanza, si sienta las bases teóricas-metodológicas que permiten su posterior elaboración por sus continuadores.

Importantes aportes a la ciencia psicológica aparecen con la elaboración de la teoría de la actividad presentada por A. N. Leontiev y desarrollado por S. L. Rubinstein, Ananiev y otros. Según esta teoría la propia actividad constituye la unidad de lo externo y lo interno.

El aprendizaje de acuerdo con los planteamientos del enfoque histórico-cultural, no produce desarrollo en cualquier circunstancia, sino, solo en aquellas en las que el estudiante ha alcanzado ya determinado nivel de desarrollo potencial. El aprendizaje no es en si mismo desarrollador, es necesario una correcta organización de este para lograr el desarrollo mental activo y esta activación no podría producirse sin la motivación.

La Psicóloga A.A. Liublinskaia prestó gran atención al análisis del juego como la actividad multifacética, cognoscitiva y práctica del estudiante. Ella caracterizó el juego como la forma de adquirir y precisar los conocimientos, como el medio eficaz para asimilarlo, como la forma de pasar del desconocimiento al conocimiento.

Resulta significativo destacar como nuestra pedagogía a través de toda su historia ha reconocido el valor que tiene este tipo de actividad como una vía efectiva en el desarrollo de la educación.

Félix Varela, el cual pronunció en más de una ocasión la necesidad de educar y enseñar en nuestras escuelas por medio del juego. Planteó que este representa una valiosa herramienta pedagógica para lograr que los estudiantes desencadenen su imaginación, el intercambio de ideas, participación abierta y amena que le confiere mejores resultados al trabajo de las escuelas.

José Martí también abogó por el empleo de los juegos en la vida de los jóvenes a lo cual le concedió mucha importancia, pues se refirió en muchos de sus textos pedagógicos a esta actividad, reconociendo sus posibilidades ilimitadas para conocer el mundo que le rodea. En relación con ello expresó: "Los niños viven cuando juegan y jugando aprenden a vivir" (28-p.83).

Enrique José Varona le concedió especial importancia a la introducción en las clases de los juegos vinculados al sistema de enseñanza en grupos escolares, con el objetivo de evitar la rutina y estimularse la creatividad.

Como puede apreciarse la actividad lúdica ha sido centro de atención de pedagogos y psicólogos de diferentes épocas, latitudes, idiomas y tendencias filosóficas. Todos coinciden en el valor que posee esta actividad para incentivar la motivación de los alumnos y las alumnas por el aprendizaje, por lo que la consideran un importante recurso didáctico en las distintas materias de enseñanza.

Carlos Álvarez de Zayas reconoce cómo la utilización de los juegos puede llegar a ser un método muy eficaz en la enseñanza problémica destaca cómo a partir de las diferentes variantes de juegos didácticos es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y

práctico y la formación de cualidades que debe reunir para su desempeño, entre ellas el desarrollo de habilidades.

Los juegos representan un método productivo de enseñanza que contribuye al aprendizaje.

Las actividades lúdicas al igual que cualquier otro tipo de actividad poseen 3 etapas importantes:

1. La etapa motivacional y de orientación. Aquí es donde los escolares se apropian del contenido de un juego al mismo tiempo que establece una relación emocional para el desarrollo del mismo.
2. Etapa de ejecución. Es el momento en que los estudiantes participan libremente en la actividad bajo la guía del profesor.
3. Control. En esta etapa los alumnos y las alumnas valoran el proceso y los resultados alcanzados por sus compañeros y se autovaloran los alcanzados por ellos.

### **Las actividades lúdicas**

Actividades lúdicas de teatro basadas en juego de roles:

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

Más en profundidad, la etimología del nombre nos remite a su significado original. Según el . Cargo o función que alguien o algo cumple en alguna situación o en la vida. Efectivamente, en los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que lo definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como en una obra de teatro. En el rol no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida, responderá a las diversas

situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje, es decir, improvisando.

Así pues, una partida de rol no sigue un guion prefijado, sino que la «historia» se va creando con el transcurso de la partida. De forma similar al juego infantil, cuando un jugador anuncia «Ahora yo te disparo», el otro puede responder: «Y yo te lo esquivo». Corresponde al director de juego (ver abajo) el decidir hasta qué punto debe quedar la partida en manos del azar, pudiendo intervenir en cualquier momento para reconducir la trama en una u otra dirección.

Otro aspecto que diferencia a los juegos de rol de otros juegos es que cada jugador interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del deseo del jugador a la hora de crear su personaje, o de los requisitos del director de juego en el momento de repartirlos. El concepto básico es que los jugadores persiguen un fin común, y deben cooperar entre ellos (aunque a veces esta regla no se cumple), y los personajes pueden ser complementarios; unos destacan en habilidades y capacidades físicas, otros en intelectuales o sociales, y, si la temática del juego lo permite, otros pueden tener habilidades místicas (magia, milagros, etc.). Todas esas características se indican en una hoja de personaje, que varía según el sistema de juego.

Aportes de los juegos de rol

Dados de 4 a 20 caras.

Beneficios en la educación

El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje: a la hora de aprender, la calidad con que una persona aprende algo se basa en la utilidad práctica que le encuentre a dicho conocimiento. El juego permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes, informaciones que serían absurdas de otra manera. Cálculo mental, aprendizaje de accidentes geográficos y nombres, adquisición de soltura a la hora de esquematizar y tomar notas...

Otro gran aporte de estos juegos en beneficio del desarrollo educativo, es la promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que ayudan a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.

Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la adquisición de una gran riqueza expresiva. Con estos juegos se desarrolla una gran riqueza de vocabulario, otro de los grandes déficit que suele ser origen del fracaso escolar.

Los juegos de rol también estimulan el potencial creativo e imaginativo de la persona, además de hacer trabajar el razonamiento y la lógica durante el transcurso de las aventuras al enfrentar nuevos panoramas, retos y confrontaciones e intentar solucionarlos.

Aporte a determinadas actitudes

Al desarrollo de la empatía y la tolerancia: mediante estos juegos se aprende a meterse en la piel de «otro» y empezar a plantearse qué sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas en un principio.

A la socialización: el Juego de Rol fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Como ya se ha dicho: no se trata de juegos competitivos, sino cooperativos.

A la potenciación de habilidades no explotadas y comprensión de aspectos no desarrollados de la personalidad.

Al encuentro de intereses y gustos personales.

A la toma de conciencia y responsabilidad: a lo largo del juego, los participantes se enfrentan a decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias. Esto es importante para crear en el individuo una conciencia más amplia de sus actos.

A la sublimación de los aspectos reprimidos de la personalidad: al ser un juego en el que cada uno interpreta un personaje, en la mayoría de los casos el personaje encarnado es una proyección de ciertos aspectos reprimidos en el jugador.

A la capacidad de trabajo en grupo y toma de decisiones, habilidades que son de gran importancia en la sociedad, y muy valoradas a la hora de buscar un trabajo.

A la capacidad de improvisación y resolución de problemas, pues se basan en plantear situaciones que han de ser resueltas en función de las habilidades del personaje.

Aporte para un buen estado de salud mental

Los juegos de rol de fantasía han servido para ayudar a grupos de niños entre ocho y nueve años socialmente inadaptados. Estos desarrollaron habilidades de cooperación mutua.



Tras pasar un test de personalidad en jugadores habituales a este tipo de juegos, no se encontró ninguna desviación de la personalidad, con la posible excepción de un incremento en el factor Q1 (inclinación a la experimentación, liberal, librepensador).

### **1.3 La Orientación Vocacional**

Orientación Vocacional Pedagógica: Según Del Pino es un sistema de influencias políticas, psicológicas, pedagógicas y sociales que tiene como objetivo pertrechar a los niños y jóvenes con los conocimientos, sentimientos, actitudes y valores necesarios para que, una vez llegado el momento, estos sean capaces de elegir una carrera pedagógica con plena convicción, de acuerdo con las exigencias y necesidades del país y sus intereses personales.

Disímiles han sido las conceptualizaciones que de orientación profesional se han dado, por ejemplo, para Raúl Ferrer, (1977) la orientación profesional “es un trabajo a corto plazo, con el objetivo indirecto de orientar hacia las profesiones que quiere el país a los jóvenes de los grados terminales de los diferentes niveles de educación”

Pedro Luís Castro (1989) especifica que la orientación profesional consiste en: “un sistema de influencias sociales y pedagógicas científicamente fundamentadas, encaminadas a preparar a los jóvenes para su autodeterminación profesional, el que ha de corresponderse con las necesidades sociales de fuerza de trabajo calificada y basarse en los intereses y capacidad de cada cual”.

Por otra parte Nerelys de Armas, (1990) considera que la orientación profesional “se refiere al trabajo de preparación que se desarrolla a corto plazo, en grados terminales, con el objetivo inmediato de orientar a los jóvenes para que sean capaces de seleccionar aquella profesión que más conviene a sus inclinaciones y posibilidades dentro del marco de las necesidades sociales”.

Por su parte Viviana González Maura (1994) plantea que “la orientación profesional es la dirección del sistema de influencias educativas encaminadas a lograr la autodeterminación del sujeto en la selección, formación y actuación profesional”.

Para Roberto Manzano (2005) “es un sistema de influencias políticas, psicológicas, pedagógicas y sociales que tienen como objetivo pertrechar a los niños, adolescentes y jóvenes con los conocimientos necesarios para que, una vez sean capaces de elegir una carrera pedagógica con plena convicción, de acuerdo con las exigencias y las necesidades del país y sus necesidades personales”

La autora de esta investigación considera que la mayoría de las definiciones anteriores tienen diferencias relacionadas con los puntos de partida en el plano teórico y su relación con la práctica pedagógica. Es notable en la primera y tercera definición cómo se reduce el trabajo de orientación pedagógica. En las definiciones analizadas se precisa la implicación de un sistema de influencias como premisa para el logro de la orientación profesional pedagógica y la dirección de este proceso a la autodeterminación profesional de los sujetos.

La música mejora las condiciones del ser humano y promueve el crecimiento individual y la calidad de vida. Esta juega un papel fundamental en la formación integral del hombre: influye en sus conocimientos del mundo, en sus afectos y estimula los movimientos corporales; también influye en los procesos del pensamiento, donde se destaca su influencia en el uso del lenguaje, en el desarrollo de la memoria

Dentro del componente académico, la tipología de clases o actividades que se propongan, se relaciona con los eslabones ya mencionados, apareciendo en cada uno determinado tipo en el cual se da su cumplimiento. La sistematización del proceso se logra a un mayor nivel cuando se integra lo académico, lo laboral, lo investigativo y lo participativo.

Es una tarea de vital importancia del sector educacional, que muestra una reorganización, a raíz de la Revolución Educativa, que tiene lugar en el sector a

nivel de país, y que adquiere una mayor importancia ante la diversidad de opciones que tiene a su alcance hoy en día la juventud cubana, al concluir sus estudios de nivel medio para elegir una carrera y proyectar su vida profesional futura. En concreto, ayuda, por medio de información y orientación, a elegir correctamente la carrera profesional. En este caso es la pedagogía como profesión.

### **El teatro sus inicios**

El teatro (del griego θέατρον, theatrón o «lugar para contemplar»): Es la rama de las Artes escénicas relacionada con la actuación, que representa historias actuadas frente a la audiencia usando una combinación de discurso, gestos, escenografía, música, sonido y espectáculo. Es también el género literario que comprende las obras concebidas para un escenario, ante un público. En adición a la narrativa común, el estilo de diálogo, el teatro también toma otras formas como la ópera, el ballet, la ópera china y la pantomima.

Nuevo Teatro: Se trata de un teatro comprometido, incluso militante, concebido para defender la identidad de un pueblo que ha logrado su independencia.

Teatro de Vanguardia: Se orienta actualmente hacia una investigación sobre el papel de actor, próxima a la de Jerzy Grotowski y su teatro laboratorio. Así, en Libreville, Gabón, se formó en 1970 un teatro vanguardista que realizó dos espectáculos que dejaron una huella perdurable en las jóvenes generaciones de comediantes. Otra vía de investigación es el teatro de silencio, creado por François Rosira, cuyo fin era realizar espectáculos en los que el canto, el recitado, la música y el baile se complementen en perfecta armonía.

En las culturas americanas prehispánicas el teatro llegó a adquirir un notable desarrollo, particularmente entre los mayas, una de las obras más representativas del teatro maya es el drama quiche Rabinal Achí el teatro maya se hallaba parcialmente vinculado a los ciclos agrícolas y a la épica de sus eventos históricos, y entre los aztecas e Incas, sociedades que en correspondencia con su estructura teocrática dieron a sus actividades teatrales un matiz eminentemente guerrero y religioso.

En el teatro moderno se ha impuesto por lo general la orientación naturalista, en que el actor por medio de adquisición de técnicas corporales y psicológicas y del estudio de sí mismo y del personaje, procura recrear en escena la personalidad de éste. Tal opción, evolucionada en sus rasgos fundamentales a partir de las enseñanzas del ruso Konstantín Stanislavski y muy extendida en el ámbito cinematográfico, no es desde luego la única y en último extremo la elección de un estilo interpretativo depende de características del espectáculo y de las indicaciones del director.

Actuación: Actuación es el trabajo realizado por un actor o actriz al representar a un personaje en una obra teatral, cinematográfica o de otro tipo. Para el actor, dicho proceso comienza desde una interiorización para conocer el principio de dicho personaje y traerlo desde lo más profundo y transformarlo en un personaje integrado. La actuación es descrita como acciones hechas por un personaje dentro de la representación teatral. Aunque dichas acciones son auténticas, deberían por lo menos estar cargadas de una intención que permita que el observador se estimule y logre recibir el mensaje en su totalidad. El actor es quien ejecuta la acción. El primer actor del que se tiene conocimiento escrito fue el griego Tespis, que actuó en el Teatro Dionisio de Atenas en el año 534 a. C. En el escenario, Tespis habló en primera persona, interpretando de esta manera a un personaje. En aquel entonces ya se habían narrado historias ante una audiencia, pero siempre en tercera persona y además, de forma cantada.

#### **1.4. La Orientación Vocacional Pedagógica a través de la enseñanza del teatro.**

Vocación: Es un concepto que implica motivos e intereses que orientan a la persona a aquello que quiere hacer en la vida. En sentido, se requiere la articulación de las oportunidades y limitaciones de la realidad, por lo tanto se trata de un concepto dinámico y multidireccional. Es decir que la vocación se forma y construye a lo largo de la vida por medio del reconocimiento de capacidades, fortalezas y debilidades.

Identidad vocacional: Es un proceso expresado en términos ocupacionales y profesionales. Generalmente, es un proceso consciente e inconsciente que implica la elección y preparación de una profesión, así como un progreso a futuro. Además proceso de elaboración de la identidad vocacional se logra integrando aspectos de la identidad personal. No se trata de una elección en determinado momento, tampoco de una elección innata, sino que es una construcción que se inicia desde la infancia, a través de la exploración del entorno, el juego, y la asimilación de roles sociales; y se consolida entre la adolescencia y la juventud. En psicología, la persona puede desarrollarse adecuadamente cuando alcanza su identidad vocación; eso implica elegir una actividad por encima de otra, y además, expresa la integración del ideal personal de vida, teniendo en cuenta el contexto social de la realidad.

Conocimiento personal: El reconocimiento de fortalezas y debilidades, así como de gustos e intereses, es fundamental para la autovaloración personal, la cual es necesaria para el desarrollo de la Identidad vocacional. Es conocimiento, se da a lo largo de la vida de la persona, inicia en los a partir de la calidad de las primeras interacciones, especialmente sus padres. Con el paso del tiempo el conocimiento personal implicará el desarrollo de la autoestima y auto concepto, sin embargo, esto se logrará con el adecuado acompañamiento de adultos y la calidad de la educación que permitan a la persona su conocimiento y valoración. Finalmente este autoconocimiento, permitirá la formación de metas y la adquisición de compromisos que permitirán el desarrollo de la identidad vocacional; de este modo se podrán integrar las características de interés personal con las oportunidades y demandas de la sociedad.

Exploración: Desde la infancia, la persona ha tenido la oportunidad de obtener información del entorno en el que se desarrolla, desde las experiencias a lo largo de su vida. La persona debe procurar buscar información sobre las posibilidades de lo que pretende alcanzar; y así, en conjunto con el conocimiento personal, llegar a elegir sobre el rumbo que seguirá su vida. Especialmente, en la adolescencia es importante la exploración en todo aspecto antes de

comprometerse con alguna opción. Esto para evitar incertidumbre y frustración, durante la formación de la identidad vocacional.

Compromiso: Implica un previo conocimiento personal, así como la exploración. Luego, tras la elección de opción, se buscará la dedicación personal para el logro de los objetivos y metas. Lo ideal es enfocarse, luego de un periodo de exploración y llegar así un compromiso con la decisión que refleja su proyecto de vida. Sin embargo, es preciso considerar que en algunas oportunidades, el compromiso responde a decisiones prematuras, resultado del poco conocimiento y exploración: o también a las expectativas paternas, lo cual además, puede generar la postergación de compromisos personales reales.

Visión a futuro: Una vez que la persona, ha adquirido conocimiento de si mismo logra la adquisición de compromisos para alcanzar sus propósitos, surge en cada quien una expectativa sobre resultados a futuro. Por un lado, es necesario un conocimiento y visión del mundo, es decir la percepción de la realidad en la que se encuentra la persona. Por otro lado, es fundamental, conocer las demandas de la cultura y relaciones cercanas. De modo que poco a poco, se va incorporando, el rol personal al rol cultural. En ese sentido, se trata de que la persona pueda descubrir cómo integrar sus ideales y qué esperar en el futuro. Es, esta visión de futuro la que motivará e impulsará a cada persona a proyectarse y delimitar metas. Finalmente, es necesario que la visión a futuro que se ha construido por la persona incluya sueños e ideales, pero sobre todo que sea realista, y vaya acorde con la realidad en la que vive.

Tipos de identidad vocacional:

Lograda: Es la identidad que implica el pensamiento autónomo, racional y flexible. Generalmente, se caracteriza por apertura hacia experiencias e ideas así como la planificación. Las personas que han alcanzado esta identidad, formulan planes más realistas y acorde con sus proyectos de vida. Por otro lado, se asume la adquisición de compromisos, luego de una exploración previa de las oportunidades, por lo cual, se trataría de un compromiso reflexivo que soporta el desarrollo de la identidad vocacional. Se considera que su visión a futuro es mucho más realista y generalmente con expectativas satisfactorias.

Identidad: "¿Qué carrera deseas estudiar?"

Lograda: "Después de haber hecho una exploración exhaustiva por el campo de las Ciencias Humanas y reflexionar, elijo Psicología por ser la carrera que más me apasiona y a través de la

cual podré desarrollarme, dado mis aptitudes, en el plano organizacional, específicamente en el área de clima laboral"

Moratoria: En esta identidad, lo característico es el cuestionamiento de las oportunidades y demandas del entorno social. Asimismo, implica un estilo flexible e intuitivo, marcado por confusión, sin embargo, también puede ser un proceso para consolidar la autonomía y proyectos personales. La identidad moratoria, puede definirse como una etapa de crisis constructiva, en la cual, interesa la búsqueda de un camino propio, sin la imposición de valores o metas externos, de manera que se llegue a alcanzar una identidad lograda.

Identidad: "¿Qué carrera deseas estudiar?"

Moratoria: "Aún no sé qué carrera elegir ni en qué seré lo suficientemente bueno, pero seguiré explorando acerca de las carreras profesionales y de mis propias aptitudes para poder elegir bien"

Difusa: Esta identidad está caracterizada por un estilo evitativo o desorganizado. Generalmente, la persona no tiene control suficiente sobre su proyecto de vida y futuro, se niegan a tomar una decisión que permita el desarrollo de su identidad. Esta identidad está asociada a la ausencia de exploración y la incapacidad de establecer compromisos, esto está estrechamente en relación a la influencia de los padres, ya que normalmente, son padres que no han establecido límites ni apoyado a la persona.

Identidad: "¿Qué carrera deseas estudiar?"

Difusa: " No sé qué carrera elegir, pero tampoco estoy interesado en explorar opciones en este tiempo"

Cerrada: Se trata de aquella identidad en la que la persona, ha tomado alguna decisión sin explorar, y se ha cerrado a otras oportunidades. Aparentemente, está segura de la elección, sin embargo, sólo está reflejando decisiones que ha tomado sin previa reflexión. Este tipo de identidad, presenta características de un estilo normativo rígido, generalmente hay conformidad con las indicaciones y expectativas externas, como padres o profesores. Por lo tanto, el nivel de compromiso es mínimo, ya que no ha habido la reflexión necesaria, Quizás, se demuestra seguridad pero sin pasar por una etapa de exploración o de confrontación de sus deseos con las oportunidades reales de alcanzarlos. etc.

Identidad: "¿Qué carrera deseas estudiar?"

Cerrada: " Bueno, mi abuelo y mi padre fueron abogados, por eso tengo que estudiar derecho para poder hacerme cargo del despacho que ellos me han heredado y seguir haciendo honor al apellido"

Papel de la educación escolar: El espacio educativo tiene vital importancia en el proceso de construcción y fortalecimiento de la identidad vocacional, propiciando que los estudiantes lleguen a las últimas etapas de la escolaridad con una visión más clara de lo que realizarán en el ámbito posterior a la escuela, demostrando así seguridad en la toma de sus decisiones, además de la capacidad para hacer una evaluación crítica de la información recibida en los años de estudio por parte de la institución educativa. Por otro lado, cuando los programas educativos favorecen esta formación vocacional desde edad temprana, tienen mayor impacto y consecuencias positivas a diferencia de cuando sólo se limita a la etapa de la elección de la carrera al final de la secundaria. Sin embargo, en los últimos años de escolaridad es más necesaria la orientación, información y acompañamiento para el escolar, de tal manera que pueda absolver sus dudas y orientar sus expectativas, así como su proyecto vital, hacia un terreno factible; siendo los Programas de Orientación Vocacional para estudiantes de nivel secundaria uno de los apoyos más fuertes para el educando.

A veces se confunde con la orientación vocacional u orientación académica. Ésta puede ser considerada una función del psicólogo o del pedagogo en los centros educativos. A partir de los años 70 y 80, y en algunos países surge la Orientación como ciencia de la Educación, por lo que la orientación vocacional pasa a manos del orientador como principal exponente; dirigida a jóvenes y adultos que han finalizado enseñanzas básicas o comunes y desean continuar con una formación especializada. La orientación incluye información sobre salidas laborales, profesionales y diferentes licenciaturas basándose en los intereses y aptitudes personales que posea el individuo. De ésta forma se quiere promover una elección adecuada y no impuesta o basada en información distorsionada que hayan podido recibir con la que se creen conceptos erróneos de ciertas ocupaciones, del acceso o salidas de las mismas o que lleven al fracaso por ignorar las propias capacidades.

.Teorías de la Elección Vocacional: Las teorías y enfoques proporcionan ayuda al profesional y una base para dirigirse en la investigación así como calidad de su proceso y eficacia, aunque no todas sean así se estima deberían. Detrás de cualquier tipo de intervención orientadora debe de haber una base teórica formal, y esta presenta una concepción filosófica de la realidad, del conocimiento, de la persona y de los valores, así como la teoría para la

intervención (Álvarez, M. 1995). Existen varias concepciones sobre las teorías de la elección vocacional; para el área de la Orientación son un gran aporte; y es necesario conocer las mismas para mejorar las consultas vocacionales. La distinción de Criterios se convierte en marco de referencia para otros escritores e investigadores.

Clasificación: Según John O. Crites, Karen 1974, Capítulo 3; se clasifican en tres:

No psicológicas: Son aquellas en que el individuo elige por el funcionamiento de algún sistema exterior (Fenomenología). Se pueden clasificar en tres diferentes tipos:

a. Casuales o fortuitos: esto quiere decir que no se propuso deliberadamente ingresar en su actual ocupación, o sea, que hubo una exposición no planificada a estímulos poderosos (Ginzberg y otros 1951). Por ejemplo, guerras, enfermedad, depresión económica.

b. Las leyes de la oferta y la demanda: también mencionadas como teorías económicas, nos refieren a la distribución de los individuos de acuerdo al auge que las ocupaciones demanden. El individuo elige la ocupación que piensa le trae más ventajas. Según H. F. Clark (1931) esto es un problema, primero porque el individuo no está bien informado sobre las posibilidades que tiene, y segundo porque, una carrera donde gana más, es más costosa económicamente en su preparación (instrucción de nivel superior).

c. Las costumbres e instituciones de la sociedad: también llamadas teorías cultural y sociológica de la elección vocacional, citan que el factor más importante que determina la elección del individuo es la influencia de la cultura y la sociedad en la que vive en conformidad con las metas y objetivos que aprende a valorar (como en las culturas donde la elección de pareja y vocacional se define por los padres o bien siguiendo un patrón de historia familiar). Dentro de una cultura existen muchas subculturas, lo más importante de esto es la clase social donde se ubica el individuo, ya que él mismo aprende que ciertas clases de trabajo son más deseables desde el punto de vista social que otras. Seguido de esto, la fuerza que ejerza la comunidad sobre el individuo, en especial los grupos de pares y las realidades en las que se encuentran. McGuire y Blocksma (1953) señalaron tres grupos de roles de compañeros: “los de arriba” que provienen principalmente de los estratos sociales más altos, sus “rayos” o seguidores y los “cerebros” que son reconocidos y respetados por sus proezas intelectuales pero no son aceptados.

Los primeros desean terminar sus estudios y continuarlos para ingresar en una ocupación profesional o de nivel directivo, los que les siguen desean salir cuanto antes del colegio y/o



abandonar los estudios, sus actividades tienen poca conexión con los estudios excepto por los deportes. Finalmente las “parias”, se esfuerzan por estar entre los de arriba pero se vuelven marginados y los “salvajes”, que ganan fama por medio del vandalismo. Por otro lado la escuela, después de la familia, probablemente es el agente más importante de socialización y de vocacionalización (Crites, 1958). A través de ella el individuo adquiere una serie de valores que influyen directamente en la elección vocacional. La familia es otro de los factores, la aceptación, concentración o rechazo que esta le da a las ocupaciones influye mucho en la elección del sujeto. Rivas(1976), señala cuatro aportaciones:

1) La persona está sometida a una serie de condicionantes que son quienes deciden su elección profesional; 2) La clase social a la que pertenece limita el nivel de aspiraciones de la persona y le impide, a veces, hacer un tipo de elecciones adecuadas; 3) En determinados casos el propio hogar, los roles profesionales y los medios de comunicación, actúan como factores de presión ante la persona, y 4) Los factores económicos también pueden facilitar, o no la elección.

Psicológicas: Se concentran en el individuo, afirman que la elección es determinada principalmente por las características o funcionamiento del individuo y solo indirectamente por el contexto en que se desarrolla. Estas se subdividen en cuatro teorías fundamentales:

Teorías psicodinámicas: Se refiere a “cualquier sistema psicológico que se esfuerce por obtener una explicación de la conducta en términos de motivos o impulsos” o que describe “un proceso psicológico que está cambiando o que está causando cambio”. Es decir, el factor más significativo en la elección vocacional es una variable motivacional o de proceso.

Teorías psicoanalíticas de la elección vocacional: El individuo se adapta a las expectativas y costumbres sociales sublimando los deseos e impulsos que experimenta como un resultado de su naturaleza biológica. Así el trabajo de uno refleja su personalidad; y se considera el trabajo como una sublimación. De acuerdo con estas teorías, el adolescente debe tener una estimación adecuada de sus capacidades, sus puntos fuertes y débiles, de manera que pueda establecerse objetivos alcanzables, siguiendo el “principio de realidad” y no el “principio de placer”, y postergar la gratificación inmediata de sus necesidades a fin de lograr sus objetivos.

Teorías de la elección vocacional basadas en la satisfacción de las necesidades: Estas se sustentan con la teoría de Erik Erikson (según Roe) y otorgan atención primaria a los deseos y necesidades que estimulan al individuo a preferir una ocupación a otra; de manera que son las

de orden más elevado las que desempeñan un papel significativo en la motivación de la conducta vocacional.

Teorías de la elección vocacional basadas en el concepto de "sí mismo" (self): El sí mismo es lo que la persona "es", entendiendo así al "yo" como las características personales del individuo tal y como él las ve, en tanto que el "mí" refleja la reacción de los otros ante el individuo. Entonces, a lo largo de su vida el individuo desempeña una variedad de roles que le proporcionan la oportunidad de descubrir qué es y qué quiere ser. En las actividades del juego y del trabajo, pone a prueba sus habilidades y las evalúa en contraste con sus logros y las reacciones de los otros. Descubre que hace algunas cosas bien y obtiene de ellas un sentido de satisfacción y gratificaciones por parte de los otros (también basa sus teorías en las de Erik Erikson y el proceso de desarrollo humano)

Teorías de la elección vocacional basadas en las decisiones: Toma como comienzo dos características que, según afirman, poseen todas las decisiones:

1) hay un individuo que debe tomar un decisión, 2) Hay dos o más cursos de acción de los cuales debe elegir uno basándose en la información que tiene acerca de ellos. La estrategia utilizada para considerar y elegir posibles cursos de acción. Están comprendidos tres pasos: 1. la estimación de las probabilidades de éxito asociadas con los resultados de los posibles cursos de acción 2. La conveniencia de estos resultados determinada por el sistema de valores del individuo 3. la selección de una conducta determinada aplicando un criterio evaluativo. Según un "diagrama de flujo" propuesto por Hilton (1962) del proceso de toma de decisión, este se inicia con el ingreso de algún estímulo del ambiente... Es importante destacar la idea que: a medida que la gama de opciones se limita, la certeza de las opciones aumenta.

Teorías Evolutivas de la elección vocacional: Proponen que las decisiones tomadas en la selección de una ocupación, se toman en diferentes momentos de la vida de un individuo, y que constituyen un proceso continuo que comienza en la infancia y termina en los primeros años de la adultez.

La teoría de Ginzberg: Igual que Cater plantea que los intereses cambian y evolucionan con la edad, así las teorías actuales del desarrollo vocacional postulan que las conductas de la elección maduran a medida que el individuo crece. Este relaciona el yo en funcionamiento con el desarrollo del proceso de elección, identificando algunas de las tareas que enfrenta el adolescente al decidir una vocación, especificando las presiones que dificultan el cumplimiento

de estas tareas, y describiendo los apoyos disponibles para soportar las presiones. Así también, postergando la necesidad de gratificaciones que tiene presente, entre otras tareas.

La teoría de Donald Super: Utilizó principios de la psicología diferencial y fenomenología para describir y explicar este proceso de elección. Pone más énfasis que Ginzberg en la elección vocacional como proceso y sugiere que el término Desarrollo sea utilizado “más como elección porque comprende los conceptos de preferencia, elección, ingreso y adaptación”. También introdujo el concepto de “madurez vocacional” para señalar el grado de desarrollo individual desde el momento de sus tempranas elecciones de fantasía durante su niñez hasta sus decisiones acerca de su jubilación en edad avanzada (1955).

La teoría de Tiedeman: Comienza su análisis dividiendo el proceso general de la decisión vocacional en dos períodos y luego continúa delineando etapas dentro de cada uno de éstos. Primero existe un período de anticipación o preocupación que tiene cuatro etapas: exploración, cristalización, elección y esclarecimiento.

- Exploración: El individuo se pone al corriente de las posibilidades y las considera.
- Cristalización: Acepta las posibles y rechaza las inadecuadas o imposibles.
- Elección: Decisión de la alternativa que tomará y seguirá.
- Esclarecimiento: Resuelve los detalles de cómo llevar a cabo su elección.

En segundo lugar existe el período de instrumentación y adaptación, y que abarca tres etapas adicionales: Inducción, reforma e integración. El desarrollo de la carrera entonces, es el del sí mismo visto en relación con la elección, el ingreso y el avance en objetivos educacionales y vocacionales.

Una interpretación general de la elección vocacional: Emplea el marco de referencia evolutivo de los períodos o etapas de la vida para describir las diversas fases en la selección de una ocupación y para especificar los factores culturales, sociales, de rasgos y psicodinámicos que influyen en el proceso de elección desde la niñez hasta los últimos años de la adultez. Así el éxito (o los errores) en las primeras tareas lleva al éxito (o al fracaso) en tareas posteriores. Según Super y Bachrach: el desarrollo profesional es un proceso psicodinámico que compara, influye y es modificado por el desarrollo emocional, el intelectual y el social.

## **2.1. Diagnóstico inicial en que se encontraba el problema.**

Con la aplicación de la encuesta ( Ver: anexo 13 (modelo de encuesta) y la entrevista ( Ver: anexo 14( cuestionario de preguntas) se pudo constatar las potencialidades y limitaciones que existen en cuanto a la Orientación Profesional Pedagógica en los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales".

La aplicación de la encuesta tuvo como objetivo comprobar el nivel de motivación o conocimientos que poseen los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" hacia las carreras pedagógicas se pudo constatar que los temas de la Orientación Vocacional Pedagógica son tratados algunas veces en los talleres de apreciación - creación teatral, en ocasiones los estudiantes muestran interés hacia la vocación pedagógica, de vez en cuando se manifiestan motivados durante los talleres apreciación - creación de teatro, casi nunca los temas de Orientación Vocacional Pedagógica tratado desde los talleres de apreciación - creación teatral son los más gustados por los estudiantes.

La entrevista se aplicó con el objetivo de comprobar la aceptación acerca del conocimiento las nuevas actividades lúdicas de teatro realizadas, arrojó como resultado que la mayoría de los estudiantes considera que son motivadas, diferentes, agradables y que les permite recibir mayor número de conocimientos.

La propuesta consiste en actividades lúdicas de teatro que se organizan atendiendo a los diversos momentos de la actividad cognoscitiva. Para su determinación se establecen una correspondencia entre las características grupales y las necesidades predominantes dentro del contenido para el que se diseña. Se respetan sus gustos y preferencias.

Se utiliza la lúdica como eje central de todas las actividades para desarrollar la atención voluntaria.

### **2.3. Propuesta de solución.**

Se entiende por actividades al proceso de interacción sujeto – objeto dirigido a la satisfacción de las necesidades del sujeto como resultado del cual se produce una transformación. La actividad desde el punto de vista psicológico comprende aquellos procesos mediante los cuales el individuo, respondiendo a sus necesidades, se relaciona con la realidad, adoptando determinada actitud hacia la misma. En forma de actividad ocurre la interacción sujeto-objeto, gracias a la cual se origina el reflejo psíquico que media esta interacción.

Esto posibilita que puede formarse en el individuo la imagen subjetiva del objeto, y a la vez, pueda producirse la objetivación de la regulación psíquica en un resultado de la actividad, por

lo que esta es un proceso en que ocurren transiciones entre sujeto-objeto en función de las necesidades.

Las actividades que desarrolla el individuo están dirigidas a satisfacer determinadas necesidades que se concretan en los objetivos potencialmente capaces de satisfacerlas.

*Las actividades lúdicas de teatro propuestas se basaron en ocho actividades, las que se aplicaron por un periodo de dos meses con una frecuencia semanal, correspondientes a los turnos de clase destinados a los instructores de arte (teatro) estas actividades se incluyeron dentro de los talleres las mismas se desarrollaron de forma amena, emotiva donde los alumnos fueron siempre los protagonista y se motivaron a la hora de hacer las dramatizaciones en cada una de ellas.*

### **Actividad No.1.**

**Título del juego:** ¿Qué posibles perfiles vocacionales me ofrecen las carreras pedagógicas?

**Objetivo:** Reconocer las bases de las especialidades pedagógicas en aras de que se propicie un acercamiento a la labor de los pedagogos.

**Lugar:** ENU: "Félix Varela Morales"

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** Maikel Pérez Valdivia. (Instructor de teatro)

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 25 Minutos.

### **Descripción del juego:**

El instructor de arte dividirá el aula en cuatro equipos (Se le pide a cada equipo que le ponga el nombre a su equipo, este nombre debe tener el nombre de un pedagogo cubano que se haya destacado). Seguidamente el instructor muestra una bolsa a los estudiantes que contiene tarjetas describiendo los posibles perfiles pedagógicos(Logopeda, Psicopedagogo profesor de ingles, de matemática.....) a estudiar, posteriormente se le indicara que pase un integrante de cada equipo al frente y seleccione una de las tarjetas, ese integrante dramatizara el contenido de su tarjeta, para ello buscara el material adecuado en el aula que utilizara para realizar la dramatización porque el resto de los integrantes del equipo

identificaran el perfil pedagógico al que corresponde, luego se debatirá por parte de los miembros de cada equipo, el mismo proceder lo ejecutarán los otros tres alumnos con sus respectivas tarjetas. Solicitando que cada equipo trate de representar lo más real posible el contenido de las tarjetas que le toco. Se otorgaran puntos a los participantes, quedando ganador la mejor representación. Al finalizar el instructor leerá en voz alta todas las tarjetas, comentando las mismas y dando a conocer el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. Mientras dure las representaciones nadie puede hablar, sino se le descontará un punto a su respectivo equipo.
2. El equipo contrario no le podrá decir nada al estudiante que valla a participar porque perderá todo los puntos.
3. Por cada error se descontará medio punto.

### **Actividad # 2**

**Título del juego:** Conociendo mejor los centros pedagógicos.

**Objetivo:** Desarrollar el interés hacia la profesión pedagoga de forma tal que opten por carreras pedagógicas de modo que evidencien amor por esta profesión.

**Lugar:** ENU: "Félix Varela Morales"

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** Maikel Pérez Valdivia. (Instructor de teatro)

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 20 Minutos.

### **Descripción del juego:**

Se distribuye los estudiantes en Trío, las tarjetas con la descripción de las características de los posibles centros donde pudieran cursar las diferentes carreras pedagógicas, estarán insertadas en globos inflables que cada participante deberá romper para descubrir su tarjeta, posteriormente cada participante leerá en voz alta el contenido de la tarjeta, a continuación cada trio deberá representar basándose solamente en la mímica como imaginan el desempeño de su vida estudiantil en dichos centros. A continuación cada trío hace su representación, mientras el resto observa y comenta los resultados.

Al concluir todas las escenificaciones, el instructor reconoce la labor realizada por todos los estudiantes en el juego.

**Reglas del juego:**

1. Puede utilizar algún elemento sustituto, de ficción, evocador del centro.
2. Los tríos conformados por los estudiantes no pueden repetir los centros.

**Actividad #3:**

**Título del juego: ¿Que tengo que saber si yo estudiara?**

**Objetivo:** Reconocer las principales asignaturas o contenidos de las diferentes especialidades que reciben los futuros pedagogos de modo que evidencien sentimientos de amor por la labor del maestro.

**Lugar:** ENU: “Félix Varela Morales”

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** Maikel Pérez Valdivia. (Instructor de teatro)

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 20 Minutos.

**Descripción del juego:**

El Instructor de arte divide el aula en pequeños equipos y les muestra una bolsa dejando su contenido en una mesa. Luego le pide a cada equipo que coja uno de estos elementos y digan a que perfil pedagógico puede pertenecer y a que asignatura dentro de este perfil creen que se le puede atribuir. Luego el instructor explica las asignaturas básicas de estos perfiles para después pedirles que realicen una dramatización de cómo creen que sería un maestro del perfil pedagógico que corresponde con el objeto que le toco, utilizando para dicha dramatización este objeto.

**Reglas del juego:**

1. Cada equipo explicará a que perfil pedagógico pertenece el elemento que cogió y dentro de este perfil a que asignatura se le puede atribuir según su utilización.
2. No pueden cambiar de elemento.

3. Mientras un estudiante explica los demás deberán guardar silencio y pedir la palabra en caso que quieran argumentar algo mas, además todos los miembros de cada equipo hará su propia dramatización.
4. Se deberá mantener la disciplina mientras cada equipo realiza su dramatización.

#### **Actividad 4**

**Título del juego:** Yo soy el maestro

**Objetivo:** Dramatizar la labor del maestro de modo que evidencien amor por esta profesión.

**Lugar:** ENU: "Félix Varela Morales"

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** Maikel Pérez Valdivia. (Instructor de teatro)

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 20Minutos

#### **Descripción del juego:**

El Instructor de Arte dividirá el aula en equipos. Luego le pide a cada equipo que presten mucha atención al siguiente poema tomado del libro "*Sueños y cuentos de la niña mala*" del escritor espirituario Julio M. Llanes que será leído por el propio Instructor.

Lo que mi aula necesita  
no cabe aquí:  
No tengo pupitres,  
ni libros, ni lápices,  
ni libretas, ni  
una pared decente  
para un retrato de Martí.  
¿El desayuno escolar,  
y la merienda?  
¡Jamás los vi!  
Pero de lo imprescindible  
dos cosas hay aquí:  
Tengo un puñado de niños  
y ellos me tienen a mí.  
Yo trabajo y ellos crecen.  
El tiempo me dirá si  
esta batalla florece  
o mi escuela sigue así.



Una vez finalizada la lectura se le realizan de manera generar a los equipos las siguientes preguntas iniciando un pequeño intercambio de ideas:

- ¿De qué se habla en el poema?
- ¿Qué actitud asume el maestro?
- ¿Qué se describe?
- ¿Crees que lo material influya en el aula?
- ¿Cómo te imaginas un aula modelo?

Luego de haberse respondido todas las preguntas se le pide a un equipo que seleccione uno de sus integrantes para representar al frente del aula como creen que sería este maestro impartiendo una de sus clases. Este proceder lo repetirán los restantes equipos. Después de haber finalizado el Instructor dará a conocer cual fue el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. Mientras es leído el poema todos los equipos deberán prestar atención y hacer silencio.
2. Se deberá mantener la disciplina mientras cada equipo esté realizando su representación.

### **Actividad 5**

**Título del juego:** Un maestro ejemplar

**Objetivo:** Identificar las cualidades de los maestro paradigmas para que sigan el ejemplo de estos educadores de modo que evidencien sentimientos de amor por la labor del maestro.

**Lugar:** ENU: “Félix Varela Morales”

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** Maikel Pérez Valdivia. (Instructor de teatro)

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 30 Minutos.

### **Descripción del juego:**

Para el desarrollo de esta actividad se entrevistarán educadores que de una forma u otra elevan el nivel y prestigio de nuestra educación en el municipio y se les pide que nos digan

algunas de sus anécdotas en su vida profesional y que nos expliquen que es lo que espera nuestra sociedad de los futuros pedagogos que precisamente comienzan a formarse aunque no sea de manera tan directa desde las edades más tempranas.

Una vez que finalicen se divide el aula en equipos y se les pide que dramaticen como creen que sería el actuar de un maestro ejemplar y los alumnos que serán futuros pedagogos. Cuando terminen todos los equipos el instructor dará a conocer el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. Se deberá mantener absoluto silencio y disciplina mientras hablan los educadores y se realicen las dramatizaciones.
2. Todos los integrantes de los equipos deberán participar.

### **ACTIVIDAD 6.**

**Título del juego:** Recopilar datos sobre la labor del maestro.

**Objetivo:** Intercambiar con los estudiantes los diferentes criterios que poseen sobre la labor del maestro de modo que manifiesten amor por la labor que estos desempeñan.

**Lugar:** ENU: "Félix Varela Morales"

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** Maikel Pérez Valdivia. (Instructor de teatro)

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 15 Minutos.

### **Descripción del juego:**

Esta actividad se realiza en conjunto con la Bibliotecaria del grado.

Se divide el aula en cuatro equipos y se les pide escuchar detenidamente la siguiente frase:

"Un maestro es un hombre leal y firme por la moralidad implícita de su conducta, el más alto educador de las generaciones nuevas: compromete su rango, pierde sus comodidades, renuncia a los honores..." Después se les dice que expresen sus ideas acerca de la frase escuchada anteriormente. (se realiza un breve intercambio entre profesores y estudiantes de cada equipo) Una vez que finalicen se les realiza la siguiente

interrogante: ¿De la promoción de libros que realiza la Biblioteca y educadores que trabajan en el centro qué pedagogos considera usted que posee estas cualidades? Luego de escuchar las posibles respuestas el instructor les pide a cada equipo que escoja uno de los pedagogos mencionados en la interrogante anterior para que lo represente uno de sus integrantes imaginándolo en caso que no sea del centro como sería dando clases. Después que finalice cada equipo el instructor poniéndose de acuerdo con la Bibliotecaria dará a conocer el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. Cada equipo deberá mantener la disciplina mientras otro habla o ejecuta su escenificación.
2. Cada equipo deberá ajustarse lo mayormente posible al pedagogo que escogieron en el momento de escenificarlo.

### **Actividad 7**

**Título del juego:** Exposición sobre temas relacionados con la vida y obra del maestro.

**Objetivo:** Desarrollar el interés de los estudiantes hacia las carreras pedagógicas observando diferentes vivencias de educadores de modo que evidencien amor por esta profesión.

**Lugar:** ENU: “Félix Varela Morales”

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** Maikel Pérez Valdivia. (Instructor de teatro)

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 30 Minutos.

### **Descripción del juego:**

Esta actividad se orienta para realizarla en el marco de la jornada del educador y se invita al aula algunos maestros jubilados y que hayan participado en la campaña de la alfabetización, luego en el aula se les pide a estos educadores que cuenten alguna de sus vivencias de la campaña de alfabetización y después se les orienta a los estudiantes que estarán divididos en equipos que dramaticen utilizando títeres que se encontrarán sobre

una mesa algunas de las vivencias que les contaron los educadores invitados. Una vez que finalicen todos los equipos el instructor dará a conocer el equipo ganador.

### **Reglas del juego:**

1. No se podrá hablar mientras este un equipo dramatizando.
2. Los equipos a la hora de dramatizar deben ajustarse a las vivencias de los educadores invitados.

### **Actividad 8**

**Título del juego:** Nuestro Martí, el maestro de todos.

**Objetivo:** Desarrollar interés en los estudiantes por la labor del maestro de modo que evidencien amor por esta profesión.

**Lugar:** ENU: “Félix Varela Morales”

**Momento de aplicar:** Inicio.

**Ejecutor:** Maikel Pérez Valdivia. (Instructor de teatro)

**Forma de organizar:** equipos

**Tiempo de Duración:** 15Minutos.

### **Descripción del juego:**

El instructor de arte divide el aula en quipos y luego se les reparten tarjetas con aforismos martianos los cuales deberán leer y se pide a cada equipo que interprete el aforismo que le correspondió, después cada uno dramatizara a través de la mímica la tarjeta que le correspondió asignándosele puntos a cada equipo según su ejecución. Una vez que terminen el instructor dará a conocer el ganador.

### **Reglas del juego:**

1. El equipo que no se ajuste a su aforismo no podrá resultar ganador.
2. El equipo que no utilice la mímica no podrá resultar ganador.
3. Mientras se escenifica no se puede reír ni hablar sino se pierde un punto.
4. El equipo que no sea lo suficientemente creativo perderá un punto.

### **3.1. Descripción del diagnóstico final.**

Teniendo en consideración el diseño y aplicación de la propuesta de actividades lúdicas, se pudo tener acceso a la evaluabilidad de la propuesta ateniéndonos a su eficacia, eficiencia y efectividad como medio de constatación en la solución del problema real que se afronta.

La aplicación de la encuesta que tuvo como objetivo comprobar el nivel de motivación y conocimientos que poseen los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" hacia las carreras pedagógicas, se pudo constatar que (Ver tabla1 anexo No1 ): solo el 7% considera que conoce las materias o asignaturas que tendría que estudiar en estas carreras, el 53% afirma que no conoce y un 40% responde no saber al respecto, lo que demuestra que la gran mayoría del grupo desconoce cómo se prepara intelectualmente a los pedagogos, en relación con las rutinas diarias que pudieran desarrollar como pedagogos (Ver tabla 2 anexo No 2 ): el 83% dice conocer algo, o sea, la mayoría no domina todo lo que tendría que hacer como futuro educador, lo cual pudiera atentar contra su permanencia en la carrera, aparece solo un 12% que afirma conocerlo todo lo que es insignificante y un 5% que no conoce nada, en la pregunta tres (Ver tabla 3 anexo No 3 ): responden la mayoría (69%) desconocer las condiciones o características de los centros donde se estudia dichas carreras, lo cual atenta contra la desmotivación hacia estas carreras, la pregunta 4 (Ver tabla 4 y 5 anexo No 4 y 5 ): revela que solo el 21% cree estar motivado por las carreras pedagógicas lo cual es bajo si consideramos que estos alumnos están en la enseñanza primaria donde son más fáciles de captar o motivar, por ultimo le propusimos auto evaluarse mediante la pregunta 5 (Ver tabla6 anexo No 6 ):, encontrando que si tuvieran que evaluarse sus conocimientos actuales sobre el estudio de las carreras pedagógicas lo considerarían en su mayoría (76%) no dominan o se evalúan entre regulares y malos.

Se diseñó o creo un grupo de actividades lúdicas (juegos) que relacionan o vinculan varias manifestaciones del teatro con las formación vocacional, específicamente con los perfiles pedagógicos, introduciendo todas las especialidades pedagógicas donde se pudieran desempeñar, las posibles materias por carreras por especialidades, las condiciones de las escuelas y posibles empleos post graduados. Implementándose por un periodo de dos meses en los turnos correspondientes a los instructores de teatro y en correspondencia con el programa de estudios de quinto grado. Al término de este tiempo se comprobaron los resultados mediante una entrevista.

La entrevista: Se aplicó con el objetivo de validar o comprobar la efectividad o incremento de conocimiento e intereses que los estudiantes poseen sobre la profesión pedagógica posterior a ser aplicada la propuesta de actividades lo que arrojó como resultado que (Ver tabla: 7 anexo No: 7): la mayoría de los estudiantes entrevistados (93.2%) Consideras diferente y agradable la nueva forma en que se trató la formación vocacional en su aula, lo cual es un gran paso de avance respecto los resultados de la encuesta inicial, afirmando a su vez los entrevistados en su mayoría (100%) que los juegos teatrales ayudaron a ganar en conocimientos sobre las carreras y los posibles futuros perfiles pedagógicos de trabajos para ellos(Ver tabla8 anexo No8 );, a la pregunta tres(Ver tabla 9 anexo No 9 ): responden en mayoría también (87.2%) que en las clases impartidas por sus profesores se pudiera abordar con más frecuencia el tema de la Orientación vocacional Pedagógica mediante variantes teatrales representativas, logrando además que el 86.7% afirme que le gustaría participar en actividades de actuación, pantomima o mímica que representen la labor de profesores y maestros en su aula o escuela(Ver tabla10 anexo No11 ): lo que ayudaría al trabajo de formación vocacional en los estudiantes, En la pregunta No 5 coinciden en mayoría (76.5%) que la profesión pedagógica es importante para el desarrollo futuro de nuestra sociedad (Ver tabla12 anexo No12 ): y por último en la pregunta No: 6 (Ver tabla13 anexo No13 ): afirma la mayoría de la muestra (67.3%) que le gustaría continuar estudios en el futuro relacionados con la actividad pedagógica, cumpliéndose así uno de los objetivos de este trabajo relacionados con elevar el interés por las carreras de perfil pedagógico.

. Una vez aplicada la propuesta de actividades se evidenció que existe mayor motivación por parte de los estudiantes hacia las carreras pedagógicas, se constató que se incrementaron los temas de orientación profesional en las actividades que desarrollan los instructores y el resto del claustro de profesores, los temas de orientación profesional pedagógica tratados desde los talleres de creación siguen siendo los mas gustados por los estudiantes pero se suman a estos también los desarrollados por otros profesores.

## **Conclusiones:**

Se realizó una amplia búsqueda bibliográfica en la cual se evidenció que existe una amplia teoría acerca del tema objeto de estudio lo que permitió la sistematización de los presupuestos teóricos, la cual permitió realizar valoraciones y asumir criterios, lo que posibilitó la fundamentación teórica del problema planteado, así como la vía de solución.

Con la aplicación de diferentes instrumentos que responden a los métodos empíricos de la investigación se realizó el diagnóstico inicial donde se constató cada una de las deficiencias que existían referentes a la Orientación vocacional Pedagógica de los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" y el poco interés de los mismos por estudiar carreras dentro de este perfil.

Las actividades lúdicas propuestas contribuyen a perfeccionar la orientación vocacional pedagógica de los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" las cuales se caracterizan por estar incluidas dentro de los talleres las mismas se desarrollan de forma amena, emotiva donde los alumnos son siempre los protagonistas y se motivaron mucho a la hora de hacer las dramatizaciones en cada una de ellas.

La evaluación de los resultados alcanzados en la orientación vocacional pedagógica de los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" después de aplicadas las actividades lúdicas demostraron que con la aplicación de estas los mismos se sintieron motivados en la realización de las mismas y evidenciaron amor por la profesión.

**Recomendaciones:**

1. Ampliar la propuesta de actividades lúdicas al resto de los escolares del grado y de los Centros Docentes del Municipio a partir del trabajo de los Instructores de teatro
2. Socializar los resultados alcanzados a través de los Colectivos Técnicos Generales y Especializados que se realizan en las Casas de Cultura y en las que se desarrollan con el Claustro de profesores del centro.
3. Insertar en los temas de preparaciones metodológicas dirigidas a los Claustros de profesores, los temas vinculados a la orientación vocacional pedagógica desde las manifestaciones del arte y otras modalidades.



## **Bibliografía:**

Armas Ramírez, Nerelys. (1980). Importancia de la formación vocacional y la orientación profesional en la autodeterminación de la profesión de los estudiantes. Educación. Año 10, No 36. La Habana, ene-mar. 1980. La Habana.

Bernaza Rodríguez Guillermo. Orientar. Pedagogía 19997. La Habana.

Bonilla Flori S. Orientación para cumplir. Costa Rica 1998.

Collazo D, B. (1992). La orientación en la actividad pedagógica. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Collazo, B y M. Puentes (1993) La orientación en la actividad pedagógica, La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Constitución de la República de Cuba. La Habana: Editorial Pueblo y educación.

Cuba MINED.Pedagogia.Editorial Pueblo y Educación.La Habana.

Cuba MINED. Estrategia Pedagógica para el ingreso pedagógico. La Habana 2000.

Del Pino, J. L. (1992) El Servicio de Orientación y Desarrollo: una contribución al desarrollo personal y profesional del estudiante. Artículo mimeografiado.

Diagnostico de la Orientación Profesional. Revista Cuba de la Educación Superior numero 31998.

Diagnostico de la motivación profesional. En Curso numero 2 La Habana

Dra Nancy Calero Fernández. Diplomado Internacional Currículo y Didáctica. Sitio Centro de Desarrollo Social e investigación,

Dr. Pere Marquès Graells, 2001 (última revisión: 3/08/10) Sitio La enseñanza. Buenas prácticas. La motivación.

Otero Ramos, I. (2001). Tesis en opción al grado científico de Doctor en Ciencias Pedagógicas. Modelo de Orientación Profesional Pedagógica para estimular el proceso de desarrollo de proyectos profesionales pedagógicos en los estudiantes.

Pérez Gómez, G. [et al]. (1996). Metodología de la investigación educacional. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Silvestre, O. M. Aprendizaje educación y desarrollo. Editorial Pueblo y educación. Ciudad de La Habana.1999.p.19

Vigostky, L. S. (1981). Pensamiento y lenguaje. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Vigostky, L. (1995). Fundamentos de defectología. Obras completas.

\_\_\_\_\_. (1993.) La actuación profesional: nuevas perspectivas para su formación y estudio. (Artículo mimeografiado) La Habana.

\_\_\_\_\_. (1993). Trabajo en grupo, orientación y desempeño profesional del maestro. (Artículo mimeografiado).

Wikipedia 2017.

**Anexos:**

Resultados de la encuesta aplicada:

**Anexo # 1:** Tabla No 1:.

Pregunta No: 1 ¿Conoces los temas o materias que debes estudiar si optaras por carreras pedagógicas?

Relación de respuestas obtenidas	%
Si Conoce los temas o materias que debe estudiar si optara por carreras pedagógicas.	7
NO Conoce los temas o materias que debe estudiar si optara por carreras pedagógicas.	53
No sabe los temas o materias que debe estudiar si optara por carreras pedagógicas.	40

**Anexo # 2:** Tabla No 2

Pregunta No: 2 ¿Crees tener conocimiento de las actividades que realizan diariamente los maestros, profesores, metodólogos, jefes de ciclo o directores?

Relación de respuestas obtenidas	%
Conoce algo de las actividades que realizan diariamente los maestros, profesores, metodólogos, jefes de ciclo o directores.	83
Conoce todo de las actividades que realizan diariamente los maestros, profesores, metodólogos, jefes de ciclo o directores.	12
No sabe nada de las actividades que realizan diariamente los maestros, profesores, metodólogos, jefes de ciclo o directores.	5

**Anexo # 3:** Tabla No 3

Pregunta No: 3 ¿Crees conocer las condiciones o características de los centros donde se estudian las carreras pedagógicas?

Relación de respuestas obtenidas	%
Si Conoce las condiciones o características de los centros donde se estudian las carreras pedagógicas	31

No conoce las condiciones o características de los centros donde se estudian las carreras pedagógicas	69
---	----

**Anexo # 4:** Tabla No 4

Pregunta No: 4 ¿Consideras que en el futuro pudiera interesarte el trabajo en alguna de las opciones pedagógicas? ¿Cuáles?

Relación de respuestas obtenidas	%
Si pudiera interesarle el trabajo en alguna de las opciones pedagógicas.	21
No pudiera interesarle el trabajo en alguna de las opciones pedagógicas.	32
No sabe si pudiera interesarle el trabajo en alguna de las opciones pedagógicas.	47

**Anexo # 5:** Tabla No 5

Pregunta No: 4 Posibles carreras a estudiar.

Relación de respuestas obtenidas	%
Psicopedagogía	21.2
Logopedia	7.6
Defectología	8.3
Educación Especial	27.1
Ingles	33.2
Maestro primario	41.5
Letras Español y Literatura	37.2
Ciencias exactas	32.7
Geografía – Biología	21.5

**Anexo # 6:** Tabla No 6

Pregunta No: 5 ¿Si tuvieras que evaluar tus conocimientos actuales sobre el estudio de las carreras pedagógicas como lo considerarías?

Relación de respuestas obtenidas	%
Excelentes	10
buenos	14

Regulares	55
Malos	21
Muy malos	

Resultados de la entrevista aplicada:

**Anexo # 7:** Tabla No 7

Pregunta No:1 ¿Consideras diferente y agradable la nueva forma en que se trató la formación vocacional en tu aula?

Relación de respuestas obtenidas	%
Diferente y agradable	93.2
No saben	2.4
No responden	4.4

**Anexo # 8:** Tabla No 8.

Pregunta No 2 ¿Crees tú que los juegos teatrales ayudaron a que tú tengas mayores conocimientos en la actualidad sobre las carreras y los posibles futuros perfiles pedagógicos?

Relación de respuestas obtenidas	%
Afirman que los juegos teatrales ayudaron a tener mayores conocimientos sobre las carreras y los posibles futuros perfiles pedagógicos	100
No responden	0

**Anexo # 9:** Tabla No 9.

Pregunta No 3 ¿Consideras tú que en las clases impartidas por tus profesores se pudiera abordar con más frecuencia el tema de la Orientación Vocacional Pedagógica mediante variantes teatrales representativas?

Relación de respuestas obtenidas	%
Consideran que en las clases impartidas sus profesores pudieran abordar con más frecuencia el tema de la Orientación Vocacional Pedagógica mediante variantes teatrales representativas.	87.2

No les interesa que en las clases impartidas sus profesores pudieran abordar con más frecuencia el tema de la Orientación Vocacional Pedagógica mediante variantes teatrales representativas	12.8
--	------

**Anexo # 10:** Tabla No 10.

Pregunta No 4 ¿Te gustaría participar en actividades de juegos que representen la labor de profesores y maestros?

Relación de respuestas obtenidas	%
Les gustaría participar en actividades de juegos que representen la labor de profesores y maestros.	86.7
No les gustaría participar en actividades de juegos que representen la labor de profesores y maestros	13.3

**Anexo # 11:** Tabla No 11.

Pregunta No 5 ¿Consideras que la profesión pedagógica sea importante para el desarrollo futuro de nuestra sociedad? ¿Por qué?

Relación de respuestas obtenidas	%
Si lo considera	76.5
No lo considera	23.5
Porque lo consideran importante.	x
Útil	45.2
Necesario	31.3
No responde	23.5

**Anexo # 12:** Tabla No 12.

Pregunta No 6 ¿Te gustaría continuar estudios en el futuro relacionados con la actividad pedagógica?

Relación de respuestas obtenidas	%
Les gustaría continuar estudios en el futuro relacionados con la actividad pedagógica.	67.3
No les gustaría continuar estudios en el futuro relacionados con la actividad pedagógica.	32.7

**Anexo # 13:** Modelo de encuesta aplicada a los estudiantes de quinto grado de la ENU: "Félix Varela Morales".

Objetivo: Comprobar el nivel de motivación que poseen los estudiantes de sexto grado de la ENU: "Félix Varela Morales" hacía las carreras pedagógicas.

Usted ha sido seleccionado para una investigación científica donde no pondrá su nombre pero si le agradecemos que solo responda con verdades.

Aspectos a preguntar:

1. ¿Conoces los temas o materias que debes estudiar si optaras por carreras pedagógicas?  
(Marca con una x)

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ No se \_\_\_\_\_

1. ¿Crees tener conocimiento de las actividades que realizan diariamente los maestros, profesores, metodólogos, jefes de ciclo o directores? (Marca con una x)

Conozco algo \_\_\_ lo conozco todo \_\_\_ no sé nada \_\_\_

2. ¿Crees conocer las condiciones o características de los centros donde se estudian las carreras pedagógicas? (Marca con una x)

Sí \_\_\_ No \_\_\_

4. ¿Consideras que en el futuro pudiera interesarte el trabajo en alguna de las opciones pedagógicas? (Marca con una x)

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_ NO SE \_\_\_\_\_

5- ¿Si tuvieras que evaluar tus conocimientos actuales sobre el estudio de las carreras pedagógicas como lo considerarías? (Marca con una x)

Excelentes \_\_\_ buenos \_\_\_ Regulares \_\_\_ malos \_\_\_ Muy malos \_\_\_

**Anexo # 14:** Batería de preguntas o cuestionario de la Entrevista aplicada.

Objetivo: Obtener información acerca de la aceptación y nivel de preparación adquirido después de aplicadas las actividades.

1. ¿Consideras diferente y agradable la nueva forma en que se trató la formación vocacional en tu aula?

2- ¿Crees tú que los juegos teatrales ayudaron a que tú tengas mayores conocimientos ahora sobre las carreras y los posibles futuros perfiles pedagógicos?

3- ¿Consideras tú que en las clases impartidas por tus profesores se pudiera abordar con más frecuencia el tema de la Orientación Vocacional Pedagógica mediante variantes representativas?

4- ¿Te gustaría participar en actividades de juegos que represente la labor de profesores y maestros?

5- ¿Consideras que la profesión pedagógica sea importante para el desarrollo futuro de nuestra sociedad? ¿por qué?

¿Te gustaría continuar estudios en el futuro relacionados con la actividad pedagógica

### **Anexo: No 15:** Programa de teatro para la enseñanza primaria ( 5to Grado)

Programa de Taller de Análisis Dramático.

AUTOR: Litzadys Gómez Alemán.

Fundamentación.

El presente programa está dirigido a instructores que trabajan con alumnos del 2do ciclo de la enseñanza primaria.

La premisa esencial de este programa es estimular en los alumnos la comprensión, sin imposición, de los sucesos que acontecen en la obra. Mediante el empleo de las técnicas básicas del análisis dramático el alumno debe identificarse con la historia, el texto y los personajes. Este análisis le debe servir al tallerista para comprender la estructura de un texto dramático.

Objetivo General.

- Desarrollar las capacidades y habilidades analíticas de los alumnos de manera que alcancen a comprender la importancia del análisis dramático como fase previa y requisito indispensable para asegurar el proceso de montaje de la obra dramática.

Plan Temático y Plan Analítico.

Unidad 1. El encanto de las historias.

Durante el desarrollo de esta unidad los alumnos deben alcanzar a comprender qué es una historia a través de ejercicios donde construyan y creen historias.

Posibles Ejercicios.

- “Hoy me sucedió”.



Cada alumno debe describir los acontecimientos que le han ocurrido durante el día, en caso de que no haga referencia a algún obstáculo que se le haya presentado, otro alumno se lo incorporará y un tercero concluirá la historia.

- “Lo que me dice la imagen”.

Los alumnos divididos en dos subgrupos crearán una historia partiendo de imágenes mostradas en fotos, láminas, periódicos y revistas, deberán imaginar además que pudo haber ocurrido antes y después.

- “Con pocas palabras”.

Los alumnos crearán una historia partiendo de un grupo de palabras que el instructor le facilitará. Podrán utilizar 10 minutos para prepararse y escribir en orden de aparición los sucesos que contarán. Por Ejemplo:

Radio/Libro/Muela/Amigo/Reloj.

- “Sin hablar”.

Los alumnos divididos en dos subgrupos, sin hablar, dramatizarán una escena que tiene como tema un refrán. Los demás después de ver la dramatización tienen que adivinar de qué refrán se trata. Por Ejemplo:

“El que a buen árbol se arrima buena sombra lo cobija”.

“Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente”.

“Árbol que nace torcido, jamás su tronco endereza”.

“De tal palo, tal astilla”.

“No van lejos los de adelante, si los de atrás corren bien”.

“En casa del herrero, cuchillo de palo”.

- “Por parte”.

El instructor escribirá en la pizarra un pequeño texto y tomando el mismo como premisa los alumnos crearán historias ubicando dicho texto en el principio, desarrollo o desenlace.

- Texto 1- Cuando iba corriendo se dio cuenta de que sus pies se hundían, había caído en medio de un pantano.

- Texto 2- Necesito que me acompañes para levantar a un granjero que se ha quedado dormido y aún no le ha dado de comer a sus animales.

-Texto3- Como si todo lo que le dieron fuera para él, ¡Ojala que más tarde no le duela el estómago!

Texto 4- Su papá se lo había regalado el día de su cumpleaños

- “Con un pequeño texto”.

Divididos de tres en tres los alumnos realizarán una improvisación a partir de un pequeño texto orientado por el instructor o propuesto por el grupo. Por Ejemplo:

Textos:

- ¿De verdad tú crees en los cuentos de hadas?
- ¡Ojala que hoy lleguen temprano!
- Dicen que sus padres estaban discutiendo.
- ¡Ninguno de nosotros tiene la razón!
- Vamos a hacer tremendo fiestón.

#### Unidad 2. Selección y lectura de la obra.

Antes de proponer cualquier obra para leer y posteriormente analizar, el instructor debe haber hecho un análisis previo y conocer profundamente la obra que pondrá a consideración del grupo.

El instructor deberá hacer la primera lectura y la segunda le corresponderá al grupo. Podrán trabajar desarrollando los siguientes ejercicios:

- El instructor entregará el texto dramático al grupo de alumnos que realizarán una lectura colectiva en alta voz. Al concluir la lectura los alumnos deben expresar sus primeras impresiones sobre el texto.
- “El secreto de las palabras”.

El instructor repartirá las escenas dividiendo el aula en pequeños subgrupos para extraer las palabras de difícil comprensión, buscar su significado en el diccionario y después estudiar el texto secundario (acotaciones o didascalias) que indica algunas de las acciones o comportamientos que deberán asumir los personajes durante la representación, esto último, sin lugar a dudas, ayudará en el análisis posterior del texto dramático.

#### Unidad 3. La obra por dentro.

Durante el desarrollo de esta unidad debemos tener en cuenta primeramente que aún cuando los ejercicios propuestos están ordenados de manera intencional, todos están íntimamente relacionadas entre si y de manera no lineal y es inevitable tener que volver constantemente a ejercicios ya realizados.

- “El texto en pocas palabras”. (Fábula y Tema)

Los alumnos con ayuda del instructor ordenarán cronológicamente los sucesos que acontecen en la obra y determinarán ¿de qué trata la obra? yendo de lo más general (fábula) a lo más particular (tema), sin realizar interpretación debe hacer una narración que enuncie las acciones de los personajes, sin utilizar adjetivos calificativos, ni adverbios.

- “Quiero ser”. (Personaje)

Cada alumno deberá escribir en un papelito el nombre de un personaje, persona, o animal que le gustaría imitar y viceversa. El instructor recogerá los papelitos, los mezclará y se los repartirá nuevamente a los alumnos. Estos tendrán que imitar el personaje, persona o animal que les haya tocado. En caso de que alguno lo desee podrá representar además un personaje opuesto a él. Por Ejemplo:

Si uno es muy inquieto, deberá representar una tortuga.

Si uno es muy hablador, deberá representar un mudo.

- “Buscando un personaje”. (Personaje)

El instructor dejará libre un espacio del aula, este será utilizado por cada uno de los alumnos para mostrarnos un personaje que haya creado, podrá hablar, caminar, sentarse, hacer sonidos y utilizar todos los recursos que consideren necesarios para su representación.

- “¿Quién es?”. (Personaje)

Los niños realizarán una ficha del personaje que contenga la siguiente información:

Ficha del Personaje.

Cuándo y dónde nació

Nombre y Apellidos

Sexo

Raza

Aspecto físico (problemas de salud).

Edad

¿Cómo camina?

¿Cómo habla?

¿Cómo piensa?

¿Cómo se comporta?

¿Dónde, cómo y con quién vive?

¿Qué le ocurre al personaje?(Cosas interesantes, atractivas, buenas o malas).

¿Qué hace? ¿Cómo lo hace? ¿Qué dice? ¿Cómo lo dice? ¿Qué dicen de él?

¿Trabaja o estudia? ¿En qué?

¿Qué le gusta hacer en su tiempo libre?

¿Cuál es su animal preferido?

¿Cuál es su comida preferida?

¿Cuál es su perfume preferido?

¿Cuál es su color preferido?

¿Cómo se viste?

¿Tiene algún tic, manía o complejo?

¿Qué gestos utiliza?

¿Qué aspiraciones tiene?

¿Qué verbos lo definen como personaje?

¿Cómo lo ves? Dibújalo.

Debe determinar personaje protagónico, antagónico y secundario

- “Estoy...”

Los alumnos deberán demostrar estados anímicos (tristeza, cansancio, aburrimiento, alegría, satisfacción etc...). Utilizando solamente una frase. Por Ejemplo:

El piso está sucio.

Recoge todo lo que necesites.

No olvides pintar la pared, esta manchada desde la semana pasada.

- “Los contrarios”. (Conflicto)

Los alumnos sobre la base de los ejercicios que han desarrollado para caracterizar a los personajes realizarán una división de estos en dos bandos (A y B), al concluir la división los personajes de cada bando se enfrentarán realizando una secuencia de acciones a través de verbos y estados emocionales contrarios. A continuación se proponen algunos ejemplos.

#### 1. VERBOS CONTRARIOS.

- Voy / Vengo

- Hablo / Callo

- Golpeo / Acaricio

- Salto / Reposo

- Mojo / Seco

- Limpio / Ensucio

- Río / Lloro

## 2. ESTADOS EMOCIONALES CONTRARIOS

- Triste / Alegre
- Comprendido / Ignorado
- Ilusionado / Defraudado
- Calmado / Desesperado
- Entretenido / Aburrido
- Temeroso / Valiente
- Seguro / Inseguro
- “¿Dónde estoy?”. (Espacio y Ambiente)

Los alumnos divididos en 2 subgrupos improvisarán una situación definiendo claramente el lugar donde están, la hora y que hacen ahí. Algunos miembros del subgrupo deberán participar solamente emitiendo sonidos de ambientación que se puedan dar en ese lugar. Podrán utilizar elementos que produzcan algún sonido o hacerlo utilizando la voz.

Se pueden utilizar lugares y situaciones:

En una Playa.

En una Guagua.

En una Terminal.

En un Parque.

En una Fiesta.

En un Museo.

En una Biblioteca.

Estoy perdido en un lugar en el que no conozco a nadie.

En el Cine viendo una película de horror.

Una pareja discute en el parque.

Tomando el sol de la mañana.

Encerrado en un ascensor.

Una mosca en la sopa.

En una parada de guaguas.

En un hospital.

Un encuentro familiar.

En una playa

Jugando cartas me doy cuenta de que me están haciendo trampas.

Pidiendo un aventón en un lugar donde hay mucho tráfico.

Un señor mayor resbala y se cae.

Sospechan de mí por algo de lo que soy inocente.

Me han sorprendido cometiendo fraude durante un examen.

No paran de llamar por teléfono y cuando contesto, nadie habla.

- "Progresión" (Estructura o progresión dramática. Exposición,  
Nudo, y Desenlace)

Tomando como referencia la fábula de la obra, los alumnos deberán realizar una gráfica (X-Y) teniendo en cuenta la evolución de la acción.

- "En resumen". (Superobjetivo)

Los alumnos deberán expresar en pocas palabras cual es para ellos la finalidad o superobjetivo de la obra para esto colocados en círculo cada uno se presentará en el centro y lo hará como si fuera a narrar o contar una historia. Por Ejemplo:

Esta es la historia que muestra la importancia que tiene la honestidad y las consecuencias negativas que puede ocasionar el ser deshonesto.

Indicaciones Metodológicas.

El programa de talleres puede trabajarse en 30 horas clases distribuidas en 3 unidades, con una frecuencia semanal de 45 minutos.

Para desarrollar el análisis dramático se debe tener en cuenta además que el punto de partida y único referente que tiene el escolar es el análisis de textos literarios que se realiza en la asignatura Lengua Española, este precedente es primordial para que los conocimientos ya vencidos por el escolar favorezcan el estudio profundo y desmembrado de texto dramático en todas sus partes.

Durante la aplicación del programa es importante generar un ambiente de confianza que le permita al niño expresar lo que siente y piensa, teniendo en cuenta sus ideas y sus problemáticas reales. Los ejercicios deben desarrollarse sobre la base de la creatividad individual para llegar a la elaboración o creación colectiva. Se debe proceder con un sentido de progresión, aunque los talleristas sean conducidos por el instructor hacia la construcción y comprensión de la historia, esa progresión se sostiene y enriquece bajo la guía del instructor pero con el protagonismo de los niños. La duración total de cada ejercicio, deberá estar condicionado por la existencia o persistencia de mecanismos activados de elaboración individual-colectiva. Para realizar los distintos ejercicios se debe utilizar la analogía, porque los mecanismos de pensamientos (razonamiento lógico, abstracciones, asociaciones y definiciones) que se le exigen al escolar son similares o análogos a los que requieren ellos para comprender

el texto y los acontecimientos de la vida cotidiana. El taller debe ser un espacio que preserve un carácter interactivo y dinámico que permita establecer un constante intercambio instructor-alumno, alumno-alumno, alumno-instructor. La motivación debe ser permanente y variada. Se debe propiciar un espacio de análisis grupal al terminar cada ejercicio.

Algunos ejercicios deben trabajarse individualmente y otros divididos en pequeños subgrupos. Siempre que sea necesario deberán emplear un tiempo para prepararse y escribir en orden de aparición los sucesos que contarán. En todos los casos deberán trabajar con elementos que el instructor les facilite y otros que ellos propongan. Es de vital importancia que todos los talleristas realicen todos los ejercicios para que puedan experimentar sensaciones, sentimientos y emociones.

Al estudiar el texto el escolar debe ser capaz de descubrir su esencia para llegar a saber, explicar y conocer todos los sucesos que acontecen en la obra, debe percatarse además del continuo movimiento de las acciones y su dependencia de hechos anteriores, como paso lógico y temporal de una situación a otra.

Aunque se trabajará sobre la base de algunos términos, resulta vital que el alumno realice en la práctica el análisis dramático, lo que no implica que deba llegar a dominar conceptos.

El autor de esta investigación se acoge a la definición anterior por considerar que es más explícita y facilita una mejor interpretación del proceso para el docente y del papel que juega al formar la personalidad de los educandos.

El éxito de este proceso depende entre otros aspectos, de la necesidad que sienta el alumno de aprender, de la significación que pueda tener para su vida el contenido objeto de enseñanza; de ahí la importancia que le concedemos a la motivación durante la puesta en práctica de los talleres de creación.

La enseñanza secundaria básica, consta con un conjunto de asignaturas que favorecen tal propósito; es por ello que para el logro de hábitos, habilidades, capacidades y destrezas en los escolares de la enseñanza mencionada, juega un rol importante la educación artística y musical como fundamento para el desarrollo de una integralidad en su cultura.