

VIDEOJUEGOS EN FERIAS VOCACIONALES PARA LA CARRERA DE INFORMÁTICA

Santiago Alpízar Aguilar

Santiago15.Alpizar@Gmail.com

José Rafael Lander Puchi

Joserafalanderp@Gmail.com

David Jiménez Gutiérrez

Davidjg122007@Gmail.com

Juan Carlos Duarte Chacón

Juca.duch.07@Gmail.com

CTP Mercedes Norte, Costa Rica

I. RESUMEN

Este artículo tratará sobre la importancia de las ferias vocacionales como eventos clave en ayudar a los estudiantes a elegir su futuro profesional de manera correcta. También se hablará sobre cómo las ferias en colegios técnicos y universidades apoyan la exploración de especialidades y carreras.

Algunas estrategias para captar la atención de los jóvenes, como la interactividad y el uso de los videojuegos se analizarán, ya que estos permiten a los estudiantes explorar carreras tecnológicas de una manera creativa y lúdica.

II. INTRODUCCIÓN

El camino para ayudar a un estudiante a escoger una carrera exitosa está lleno de dudas y desafíos. ¿Cómo puede un estudiante entender sus intereses y qué carrera se alinea con ellos? Hay fuentes que apoyan la toma de decisión, por ejemplo, las ferias vocacionales que presentan las distintas especialidades y carreras a las que puede entrar. Sin embargo, ¿cómo hacerlas atractivas e interesantes para las nuevas generaciones y sus intereses? ¿Cómo los videojuegos pueden ser una buena opción? Las ferias vocacionales son clave en la orientación profesional de un estudiante.

III. ¿QUÉ ES UNA FERIA VOCACIONAL?

Una feria vocacional es un evento diseñado para orientar y guiar a estudiantes en su elección de una carrera profesional o técnica. Estas ferias son espacios donde instituciones educativas, empresas y profesionales de distintas áreas se reúnen para dar información detallada sobre diferentes caminos laborales, programas académicos y oportunidades de formación. Los estudiantes pueden interactuar directamente

con representantes de universidades, escuelas técnicas, organismos gubernamentales y empresas, quienes les brindan orientación sobre las competencias necesarias, el mercado laboral y las oportunidades que existen en cada campo.

IV. IMPORTANCIA DE UNA FERIA VOCACIONAL

Las ferias vocacionales se hacen para facilitar la toma de decisiones informadas en un momento trascendental de la vida de los estudiantes: la elección de una carrera profesional. Este tipo de evento se lleva a cabo para ayudar a los jóvenes a descubrir sus intereses, entender sus habilidades y reconocer cómo estas pueden alinearse con distintas opciones profesionales. A menudo, los estudiantes pueden sentirse sobrecargados por la cantidad de opciones disponibles y la presión de elegir una carrera que marcará su futuro. Las ferias vocacionales ofrecen un espacio estructurado y accesible para que los estudiantes obtengan la información que necesitan de manera clara y directa.

Estas ferias también buscan reducir la brecha entre la educación y el mundo laboral, pues presentan a los estudiantes las demandas actuales del mercado y las habilidades necesarias para tener éxito en distintas industrias. Al hacerlo, las ferias vocacionales ayudan a evitar que los estudiantes elijan carreras que no se alinean con sus intereses o que no tienen proyección laboral, reduciendo el riesgo de deserción o cambio de carrera más adelante.

V. FERIAS VOCACIONALES EN COLEGIOS TÉCNICOS

Las ferias vocacionales en los colegios técnicos sirven como fuente de apoyo y aprendizaje, dirigido a los estudiantes de 7º, 8º, y 9º año. Esta feria se centra en ayudar a dichos estudiantes con la elección de la especialidad que llevarán a cabo a partir de 10º año.

En la feria vocacional, los estudiantes aprenden acerca de las especialidades y sus distintas subáreas, también, de la demanda en el mercado y las futuras oportunidades de empleo en esa área laboral. En estas ferias, algunas universidades suelen colocar puestos informativos y entregar panfletos, para darles la oportunidad a los estudiantes de profundizar sobre las carreras que ofrece dicha universidad.

VI. FERIAS VOCACIONALES EN UNIVERSIDADES

En el país, algunas de las universidades les brindan la posibilidad a los estudiantes de último año de colegio de visitar las instalaciones y realizar distintos recorridos, con el objetivo de dar una visión de la gran variedad de opciones de las carreras que se encuentran disponibles, apoyándolos con su elección vocacional, mediante distintas actividades y puestos informativos, que les permite aclarar sus dudas.

Sin embargo, muchas de estas ferias se han quedado atrás con el paso del tiempo, lo cual provoca que muchos estudiantes no sientan ningún interés, ya que estos puestos informativos suelen ser poco interactivos e innovadores, generando poco interés y la desatención de los oyentes, por lo que se deben buscar nuevas formas para innovar en estas ferias, y la implementación de la tecnología de una manera interactiva podría ser de gran ayuda para llamar la atención de los estudiantes.

El proceso de las ferias vocacionales, tanto en universidades públicas como en privadas, es el mismo, los jóvenes pueden llegar a la institución para realizar un tour por varias de las facultades, donde encontrarán puestos informativos en los que se explica sobre las distintas carreras que se ofrecen. En general, la única diferencia que puede haber es la manera en la que enfocan la explicación.

VII. FERIAS VOCACIONALES EN OTROS PAÍSES

En otros países de Latinoamérica, las ferias vocacionales que se realizan comparten muchas similitudes con las que se realizan en el país. Una gran parte de estas siguen el mismo formato, en el que las universidades y los colegios abren sus instituciones y dejan entrar a los jóvenes interesados, para guiarlos a distintos puestos informativos donde los expositores dan una charla y exponen la información más relevante sobre la especialidad o carrera.

También, existen algunos casos bastante interesantes, donde realizan estas ferias de una manera innovadora, por ejemplo, una feria vocacional realizada en México, por la Universidad Autónoma de Nuevo León, se hizo completamente digital, en un sitio web que permite visualizar distintos puestos de información de las facultades de dicha universidad, incluyendo información adicional, videos, PDF y música, todo completamente virtual.

VIII. VIDEOJUEGOS EN FERIAS VOCACIONALES

Los videojuegos hacen que la feria sea muchas veces más atractiva para los estudiantes y eso significa que muchos de ellos estarán dispuestos a asistir y participar. Los videojuegos pueden atraer la atención de las personas porque son divertidos y creativos, además, innovadores, ya que no es muy común ver en una feria que se utilicen videojuegos para la explicación y representación de la carrera o especialidad.

También, si hay videojuegos sobre la toma de decisiones o la resolución de problemas, los organizadores pueden inspirar a los jóvenes a pensar en sus propias habilidades y en qué tipo de campo profesional podrían ser útiles. También puede haber juegos creativos o narrativas que muestren qué campos se abordan en la carrera o especialidad, permitiendo que los estudiantes le echen un vistazo a qué áreas se explorarán en esta.

En general, los videojuegos hacen que la feria sea especial y atractiva, “envolvente” y “entretenida”. Los videojuegos no solo atraen a un público joven -y, por lo tanto, lo hacen especialmente importante para los organizadores-, sino que también son una nueva manera de sorprender y provocar a la audiencia y, más importante aún, de conectar a los jóvenes visitantes con la informática.

IX. VIDEOJUEGOS EN DISTINTAS ÁREAS

Los videojuegos pueden ser útiles en diversas áreas de estudio, especialmente relacionados con la tecnología. Algunos videojuegos que pueden ser de gran utilidad son los siguientes:

- 1. GeoGuessr: Un juego que utiliza Google Street View para mostrar lugares del mundo y que desafía a los jugadores a adivinar en qué parte del mundo se encuentran.
- 2. Worldle: Una variante del juego Wordle, en la que se debe adivinar países basándose en su forma y recibir pistas de cuán cerca se está geográficamente.
- 3. Human Resource Machine: Este juego enseña conceptos básicos de programación a través de rompecabezas y algoritmos.
- 4. Minecraft: Education Edition: Fomenta el aprendizaje de lógica y programación, permitiendo a los estudiantes aprender a codificar mediante el uso de bloques de comandos y programación visual.

X. ESTRATEGIAS PARA LLAMAR LA ATENCIÓN A LOS JÓVENES

Para poder captar la atención de las audiencias jóvenes, hay varias estrategias que podríamos aplicar, algunas de ellas son las siguientes:

- 1. Captar su atención de inmediato: Los adolescentes tienen una capacidad de atención muy lenta, si no se capta su atención desde el principio, es posible perderla por completo. Por esta razón, es fundamental iniciar la presentación de manera impactante, sorprendente y distintiva. Esto provocará una reacción inicial que estimulará su curiosidad, brindando al menos unos minutos para comunicar el mensaje (Lora, s.f.).

- 2. Procurar la participación: Cuando sea posible, promover la interacción con el público. Esto los involucrará y se sentirán parte de la presentación y no un simple espectador. Si el público es numeroso, es ideal hacer preguntas y que contesten levantando la mano (Lora, s.f.).
- 3. Ser divertido: “Siempre que el foro lo permita, busca la interacción, hazles preguntas, busca conversar con ellos. Eso los involucrará y se sentirán parte de la ponencia, no un mero espectador pasivo. Si el público es numeroso, al menos haz preguntas y pídeles que contesten levantando la mano. Dinamismo en contra del aburrimiento” (Lora, s.f.)
- 4. Enfocarse en los distraídos: “De buen rollo, claro. Es inevitable que se despiste alguno de vez en cuando. Juega con eso sin atacar de forma directa. Ejemplo: ‘¿Bostezando ya? ¿Tan pronto? ¿Soy tan aburrido?’ Sin darle mayor importancia al asunto y, sobre todo, sin recriminar nada de forma directa, es posible recuperar la atención de alguien, generar una risa y continuar en un tono positivo” (Lora, s.f.).
- 5. Hablar de temas que les interesen: Exponer sobre temas de interés de los jóvenes ayuda a mantener la atención de los jóvenes durante mayor tiempo, hay que estar actualizados con el mundo para lograr encontrar esa conexión, se puede hablar de deportes, redes sociales, videojuegos u otros temas que podrían ser de interés para los jóvenes.
- 6. Emplear videojuegos: Estos pueden ser de gran ayuda para captar la atención de los jóvenes, ya que es una forma innovadora y más interactiva de exponer, además, pueden conectar fácilmente debido a que muchos jóvenes actualmente tienen una gran fascinación por los videojuegos.

XI. CONCLUSIÓN

Las ferias vocacionales son uno de los instrumentos claves de preparación de los estudiantes para una carrera exitosa. Estos eventos brindan un acceso directo a la información sobre la carrera y las oportunidades educativas y, al mismo tiempo, ayudan a los jóvenes a identificar sus intereses y habilidades. Sin embargo, estos eventos “de cara al futuro” deben adaptarse a los intereses y preferencias de la nueva generación.

Por lo tanto, el uso de los videojuegos es uno de los enfoques más prometedores en él, puesto que hace que la experiencia sea más entretenida y permite a los estudiantes explorar las posibles carreras y especialidades de una manera más interactiva.

XII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fernández, K., Gómez, J. C., Maroto, R. y López, R. (2017). Atomik Monsters [Videojuego]. Alt+Q.

Lora, S. (s.f.). 5 claves para hablar ante públicos jóvenes y salir vivo de la experiencia. <https://sebastianlora.com/blog/hablar-ante-publicos-jovenes/>

May, S. (2024, agosto). ULATOUR 2024 se realizará del 6 al 8 de agosto en la Universidad Latina de Costa Rica en su sede en San Pedro. <https://delfino.cr/2024/08/universidad-latina-realizara-su-feria-vocacional-esta-semana>

National Institute on Drug Abuse. (2022, octubre). Los videojuegos pueden estar asociados a un mejor rendimiento cognitivo en los niños. <https://nida.nih.gov/es/news-events/news-releases/2022/10/videojuegos-pueden-estar-asociados-mejor-rendimiento-cognitivo-ninos>

Otárola, F. (2024, agosto). Feria vocacional UCR: 30 años de orientación y de construir mejores oportunidades. <https://www.ucr.ac.cr/noticias/2024/8/09/feria-vocacional-ucr-30-anos-de-orientacion-y-de-construir-mejores-oportunidades.html>

Rojas Douglas, H. J. (2020). Propuesta de desarrollo de un videojuego de evaluación formativa en investigación de operaciones para la cátedra TIC de ingeniería de la carrera ingeniería informática [Tesis de Bachiller, Universidad Estatal a Distancia]. https://aleph23.uned.ac.cr/exlibris/aleph/a23_1/apache_media/DVTKP9LL6I-K2U7E9YJIF9MFS8Q6A4U.pdf

Salas, N. (2024, julio). UNA iniciará inscripción para la feria vocacional 2024. <https://www.unacomunica.una.ac.cr/index.php/julio-2024/5466-una-iniciara-inscripcion-para-la-feria-vocacional-2024>

Universidad Autónoma de Nuevo León. (2024, octubre). Feria digital de orientación vocacional 2024. <https://feriadigitalov.uanl.mx/>

Universidad de Costa Rica. (s.f.). ¿Qué es la feria vocacional? <https://feriavocacional.ucr.ac.cr/que-es-la-feria-vocacional/>