

“¿Quién soy?”

UNIDAD DE COMPETENCIA: Utiliza variables que impactan en la toma de decisiones y definición de sus metas de vida, considerando la personalidad, sus valores, intereses, capacidades y condiciones.

APRENDIZAJES ESPERADOS: Identifica aspectos de su personalidad reconociendo características esenciales en base a atributos y descriptores.

INDICADORES DE LOGRO: Enumera aspectos de su personalidad considerando un listado base de atributos.

Actividades de preparación para relatores:

- Preparar el juego “Un viaje hacia mi”. Debe tener tantos juegos de cartas como grupos pueda formar. (Anexo 2, se debe imprimir)
- Tener un dado para cada grupo

Descripción de la actividad

Tiempo de la actividad: 45 minutos

Inicio (5 minutos)

- El relator saluda a los estudiantes y les indica que el inicio del taller de Orientación Vocacional partirá con un juego.
- Se organiza el curso en grupos de 6 participantes. Esto lo puede hacer con algún método lúdico o simplemente reuniendo a los jóvenes en equipos de 6 personas.

Desarrollo (30 minutos)

- A cada grupo, se le entrega un set de cartas del juego *Un Viaje hacia mi (anexo 2)*, el que contiene diversas preguntas que apuntan a revelar, de modo dinámico y a través de preguntas, aspectos de la personalidad positivos y negativos en relación a su proyecto de vida.
Para la utilización del set, se requiere contar con un dado normal (1 a 6). Cada número tiene una instrucción particular, que el relator deberá escribir en la pizarra del salón o tenerlas en la presentación que ocupará:

- 1: Contesta el jugador
 - 2: Contesta la persona a la derecha del jugador
 - 3: Contesta la persona a la izquierda del jugador
 - 4: Contesta la persona escogida por el jugador
 - 5: Contestan todos
 - 6: Contesta la persona al frente del jugador
- b. Las cartas se disponen en la mesa con la contracara mirando hacia arriba y las preguntas mirando hacia abajo.
- c. Para comenzar, el grupo debe escoger un integrante para que realice la primera jugada. La persona escogida lanza el dado y, de acuerdo al número resultante, el participante seleccionado sacará la primera carta del mazo.
- d. El participante seleccionado por el dado responde la pregunta indicada. Posteriormente, es el turno de la persona a la derecha del primer participante. Se va repitiendo esta dinámica, siempre en el orden de las manillas del reloj (hacia la derecha). Todos los integrantes deben contestar alguna pregunta para que todos participen.

Cierre (10 minutos)

- a. Una vez que los grupos hayan finalizado la dinámica, guíe una conversación con los estudiantes rescatando las impresiones de los participantes en torno a la dinámica y los aprendizajes adquiridos. Utilice estas preguntas:
- ¿Por qué es importante identificar nuestras motivaciones?
 - ¿Se imaginan dedicándose a algo que esté relacionado con esas motivaciones y las necesidades que detectan en su entorno?
 - Tomando en cuenta sus motivaciones, ¿cómo les gustaría aportar a la sociedad?