

# MÓDULO 1 WTF I AM? ¿QUIÉN SOY?

## SESIÓN 0 LAS CRISIS Y (DES)ESPERANZAS



<b>Grupo:</b> Jóvenes preuniversitarios	<b>Tema:</b> Crisis y esperanzas	<b>Modalidad:</b> Presencial
<b>Número de sesión:</b> 0		<b>Duración total:</b> 80 minutos
<b>Objetivo específico:</b> Identificar las crisis mundiales a través de un juego de cartas, para reconocer su incidencia en la toma de decisiones del futuro.		

Objetivo particular	Contenidos temáticos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo	Evaluación
Establecer un vínculo inicial mediante una explicación audiovisual de qué es What The Future, creando así un ambiente propicio para la reflexión.		<b>Encuadre</b> <b>Presentar qué es What The Future.</b> El facilitador reproduce el video "¿Qué es WTF?" que se encuentra dentro de la presentación.	PPTX Sesión 0 Computadora Proyector Bocina Playbook	10 minutos	Escucha activa
Identificar las crisis mundiales a través de un juego de cartas, para reconocer su incidencia en la toma de decisiones del futuro.	Crisis de salud, económica, climática, de mitos colectivos, de movilidad social, de tecnología y de interseccionalidad	<b>1.0.1 Juego "Las crisis y (Des)esperanzas" (pág. 24)</b>  Se jugará en equipos de mínimo 3 integrantes. Se presentará el juego y se dispondrán todas las tarjetas agrupadas por color, con el título de la crisis hacia arriba, al grupo en general. Un miembro de cada equipo, por turnos, seleccionará una tarjeta, la leerá para todo el grupo y se reunirá con su equipo para decidir si es verdadero o falso (tienen 30 segundos), mientras lo deciden, los demás equipos podrán anotar en un papelito su respuesta para robo de puntos, si el equipo contesta correctamente acumulan 5 puntos, si explican por qué es verdadero o falso ganan 10 puntos, si no contestan correctamente, el siguiente equipo podrá destapar su respuesta y ganar los puntos. Así se hará con todas las tarjetas. La persona facilitadora tendrá la tarjeta de respuestas y durante en juego fungirá como mediador. Al finalizar se preguntará a cada equipo su opinión al respecto y cómo creen que estas crisis los afectan en su elección de carrera.	Flashcards Crisis y (des)esperanzas Playbook	60 minutos	Participación activa y reflexión final relevante al tema
Reconocer la metodología de aprendizaje con un apoyo visual, para tener claridad sobre el desarrollo del programa integral de orientación de vida y carrera.		La persona facilitadora presentará la <b>metodología de aprendizaje</b> con apoyo de la presentación.	PPTX Sesión 0 Computadora Proyector Playbook	10 minutos	Escucha activa

Anticipar que en la siguiente sesión van a usar recortes, fotografías, dibujos y colores sobre lo que los identifica y lo que quieren ser en el futuro, para que los vayan preparando. Entregar *playbook* y *toolkit* a cada participante.

**Todos los derechos reservados.** Este documento es propiedad de What The Future® Ninguna parte de este documento puede ser reproducido, almacenado o transmitido en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros, sin el permiso previo por escrito del titular de los derechos de autor.