

MÓDULO 2 WTF I GO? ¿A DÓNDE VOY?

SESIÓN 7 LAS COSAS DEL FUTURO



Grupo: Jóvenes preuniversitarios	Tema: El futuro	Modalidad: Presencial
Número de sesión: 7	Duración total: 60 minutos	
Objetivo específico: Explorar posibles escenarios futuros utilizando el juego “The thing from the future”, para consolidar el aprendizaje adquirido durante el módulo 1.		

Objetivo particular	Contenidos temáticos	Secuencia didáctica	Recursos	Tiempo	Evaluación
Aplicar los conceptos aprendidos en el módulo en un contexto práctico, para relacionarlos con posibles futuros y sus propias experiencias y aspiraciones.	El futuro	<p>2.7.1 The thing from the future (Pág.84)</p> <p>Explicar a los participantes que van a ser parte de una actividad final que les ayudará a reflexionar sobre todo lo aprendido a través del módulo y a pensar en posibles futuros basados en los conceptos revisados anteriormente</p> <p>Formar equipos de 3 a 6 integrantes y distribuir un conjunto de cartas del juego en el equipo y un tablero por cada integrante. Explicar qué significan las tarjetas y las instrucciones.</p> <p>Una vez que los participantes hayan tenido tiempo para crear sus futuros, el facilitador recogerá todos los tableros y los presentará al grupo sin revelar el autor de cada una, todos votarán por la idea más ingeniosa y el ganador se quedará con las tarjetas que usó, el resto de tarjetas vuelven al mazo principal para hacer otra ronda.</p> <p>El facilitador animará a la discusión sobre las diferentes perspectivas y cómo se relacionan con los conceptos discutidos en el módulo.</p> <p>Se harán 3 rondas y al final gana el equipo que, en suma de sus integrantes, tenga más tarjetas.</p>	Juego “The thing from the future” Playbook	60 minutos	Participación activa en el juego y la discusión Creación de al menos 2 escenarios futuros, por 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.