

DAR PIE

PENSAR, INTERCAMBIAR, ELEGIR

MANUAL AUTOADMINISTRABLE PARA ALUMNOS



**Presidencia
de la Nación**

**Ministerio de
Educación**

PRESIDENTA DE LA NACIÓN

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

JEFE DE GABINETE DE MINISTROS

Cdor. Jorge Capitanich

MINISTRO DE EDUCACIÓN

Prof. Alberto E. Sileoni

SECRETARIO DE EDUCACIÓN

Lic. Jaime Perczyk

JEFE DE GABINETE

A.S. Pablo Urquiza

SUBSECRETARIO DE EQUIDAD Y CALIDAD EDUCATIVA

Lic. Gabriel Brener

DAR PIE

PENSAR, INTERCAMBIAR, ELEGIR
MANUAL AUTOADMINISTRABLE PARA ALUMNOS



**Presidencia
de la Nación**

**Ministerio de
Educación**

SUBSECRETARÍA DE EQUIDAD Y CALIDAD EDUCATIVA

Colaboradores: Gisela Andrade, Graciela Favilli, Gustavo Galli y Verónica Lorenzo.

PROGRAMA INFORMÁTICO

Autor y coordinador general: Sergio Rascovan

Desarrollo: Clic Multimedia

Producción fotográfica: Florencia Domínguez, Mariel Escobar y Malena Zanazzi
Fotografías de Juan Samyn y Malena Zanazzi, con la colaboración de Nahuel Colazo, Martín Heredia, Francisco López y Lulú Scalise

Agradecemos a las siguientes personas e instituciones por habernos cedido los derechos de reproducción de sus fotografías: Departamento de Prensa de la Comisión Nacional de Energía Atómica; TC 2000; Ministerio de Seguridad de la Nación; Laura Szenkierman; Coni Ciaramella (Scubasail Adventure); Hugo Adrián Sorbille; Armando Doria (Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, UBA); Valeria Palamarczuk (Conicet, UBA); Imágenes Ocupacionales (FOCUS); La Otra Jugband.

COORDINACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS

Coordinador: Gustavo Bombini

Responsable de Publicaciones: Gonzalo Blanco

Diseño Gráfico: Paula Salvatierra

Corrección: Liza Battistuzzi

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	6
Etapa 1. Identificar y seleccionar imágenes	9
Etapa 2. Definir entre “me gusta” y “no me gusta”	13
Etapa 3. Organizar y nombrar áreas	17
Etapa 4. Agregar un texto subjetivo en cada área	21
Etapa 5. Jerarquizar las áreas	24
Final A. Elegir tres imágenes	27
Final B. Imaginar el itinerario vocacional	30

PRESENTACIÓN

Hola... ¡Qué bueno que estés allí leyendo este manual! Suponemos que estarás interesado/a en pensar sobre tus proyectos de vida futuros, tanto personales como educativos y/o laborales.

Creemos que este programa computarizado te ayudará a clarificar el panorama. Desde luego, no resolverá la problemática de tu elección vocacional, pero colaborará para que puedas organizarte mejor, para identificar actividades de tu interés, para ir pensando en el armado de tu itinerario de vida de aquí en adelante.

Seguramente la autoadministración de esta técnica la vayas a hacer en alguna institución educativa, es por eso que te recomendamos compartir tu producción con quien esté a cargo del espacio de Orientación Vocacional y con tus compañeros. Compartir con los otros, creemos, será importante en este proceso de elección y toma de decisión sobre tu futuro.

Este es un juego estructurado en cinco etapas y dos finales adicionales. Está compuesto por cien fotografías que muestran variadas actividades (pueden ser oficios, carreras, ocupaciones, profesiones, *hobbies*) que constituyen una muestra suficientemente representativa de lo que se puede hacer en la vida actual.

Las cinco etapas son:

- Identificar y seleccionar imágenes.
- Definir entre “me gusta” y “no me gusta”.
- Organizar y nombrar áreas.
- Agregar un texto subjetivo en cada área.
- Jerarquizar las áreas.

Los dos finales adicionales son:

- Elegir tres imágenes.
- Imaginar el itinerario vocacional.

Al finalizar el programa computarizado se accede al *Registro del Juego* donde podrás observar –por escrito– lo efectuado en las distintas etapas y en los dos finales adicionales.

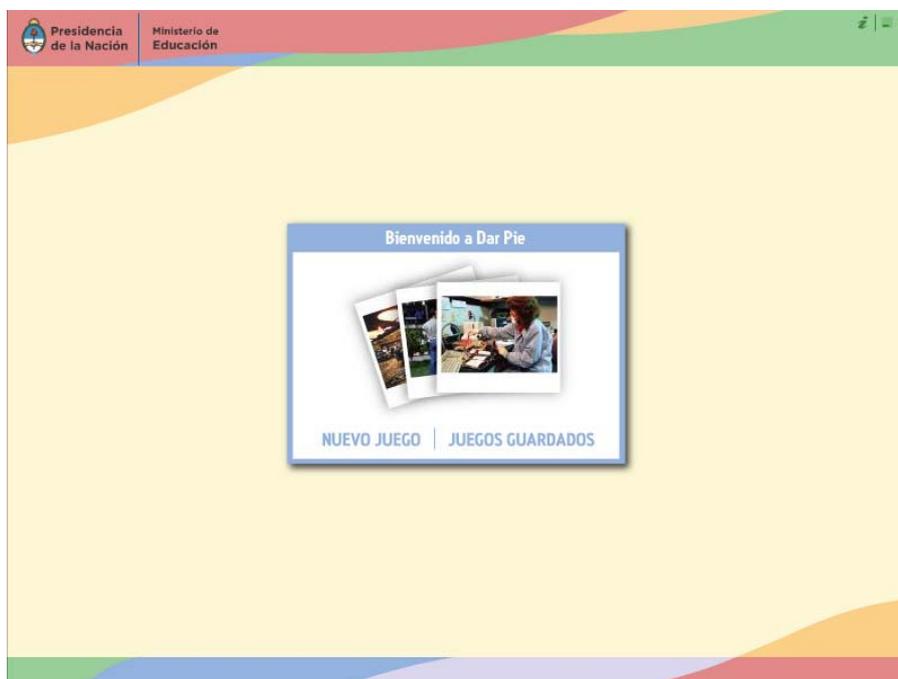
RECOMENDACIÓN

Te sugerimos una lectura atenta de cada uno de los apartados de este Manual y de las consignas que aparecen en las diferentes pantallas del programa, lo que te permitirá anticipar situaciones o dudas que puedan surgirse en el proceso de ejecución.

Lo mejor es leer cada etapa antes de ejecutarla y **no** todo el manual completo ya que puede saturarte de información.

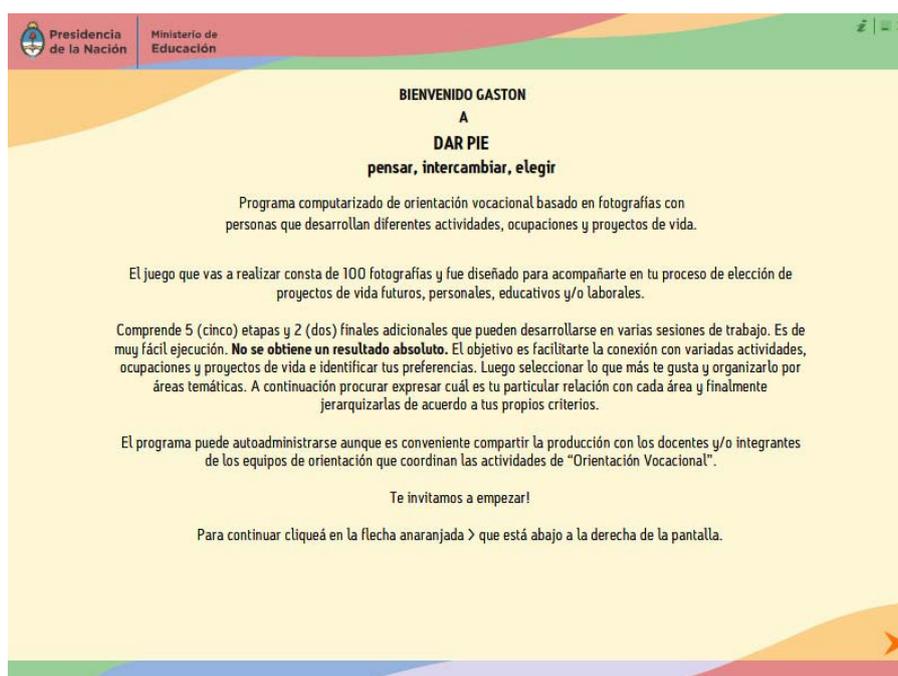
INICIO DEL JUEGO

Al comenzar, escribí tu nombre donde dice “juego nuevo” y cliqueá “aceptar”.



Leé atentamente la siguiente pantalla con las consideraciones preliminares antes de iniciar la actividad.

Al apretar la flecha anaranjada ➤ que está en el extremo inferior derecho de la pantalla, pasás a la Etapa 1. Del mismo modo ocurrirá en las sucesivas etapas del programa.



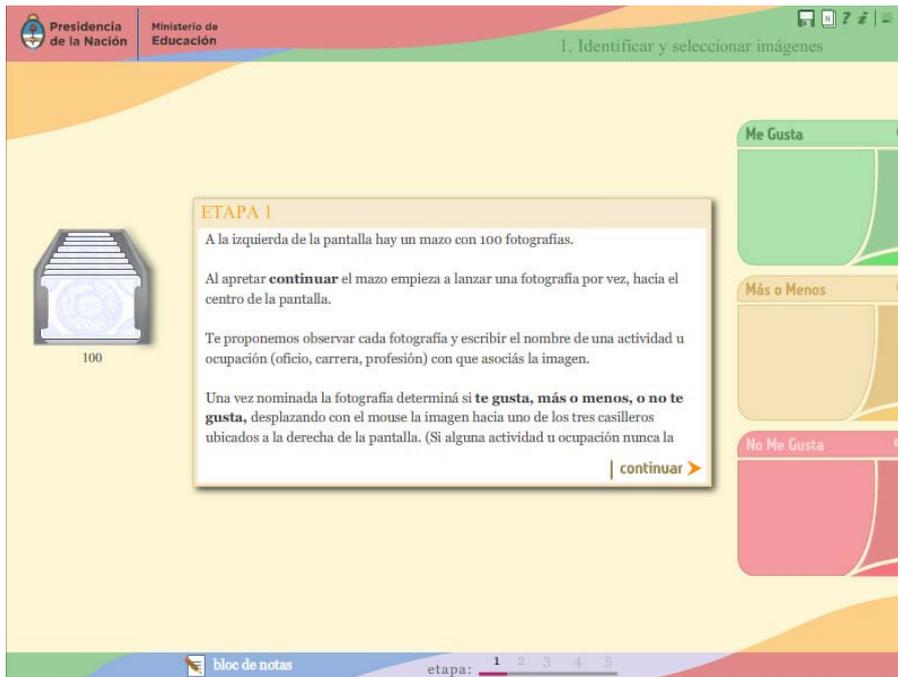
Recordá que el juego lo podés ejecutar en varias sesiones de trabajo. Una idea interesante es que puedas ir haciendo etapa por etapa y compartiendo la producción con quien esté a cargo del espacio de “Orientación Vocacional” y con tus compañeros. **Cuando termines** cada sesión de trabajo **guardá** tu producción. De esa manera al volver en otro momento cliqueás donde dice “juego guardado” y retomás justamente donde habías dejado.

En cualquier momento del juego podés ir al extremo superior derecho de la pantalla y clicar en el ícono  para recordar la última consigna, como así también clicar en el ícono  para volver al inicio.

ETAPA 1.

IDENTIFICAR
Y SELECCIONAR IMÁGENES

Leé detenidamente la consigna que aparece en la pantalla.



Recordá escribir en el espacio en blanco de abajo de cada foto el nombre con que asociás la imagen. Podés asociar la foto con una carrera, una profesión, un oficio, una ocupación o simplemente una actividad que no necesariamente sea ni carrera, ni profesión, ni oficio, ni ocupación.

Si en alguna foto no sabés qué nombre poner, podés directamente describir lo que ves. Por ejemplo: “persona que está trabajando con un aparato electrónico” (intentá siempre escribir algo sobre cada foto aunque no tengas muy claro de qué se trata y evitá repetir los nombres).

Una vez que escribas el nombre con que asociás la imagen, desplazá con el botón izquierdo del mouse la foto hacia uno de los tres casilleros: **“me gusta”**, **“más o menos”**, o **“no me gusta”**, de acuerdo a tu preferencia.

En cualquier momento de la Etapa 1 podés:

- 1 .** Ver qué fotos estás incluyendo en cada casillero (“me gusta”, “más o menos”, o “no me gusta”) cliqueando en .
- 2 .** Ampliar cualquier foto dentro de cada casillero haciendo clic sobre ella
- 3 .** Ampliar la última foto ubicada en cada casillero y editar o reeditar el nombre haciendo clic en .
- 4 .** Guardar el juego cliqueando en el ícono del diskette  ubicado en el extremo superior derecho de la pantalla. Esta operación es fundamental en el caso que necesites dejar la actividad para volver en otro momento.

Las últimas fotos del juego corresponden a aspectos de tu vida más allá del estudio y del trabajo. Nos parece importante incluirlas ya que se trata de pensar sobre tu futuro en general.

Luego que hayan pasado las cien fotografías podés –si querés– agregar una cantidad ilimitada de comodines para incluir actividades, ocupaciones, carreras, profesiones, oficios, hobbies que a tu criterio no hayan aparecido en el juego. Lo hacés cliqueando sobre el ícono **comodín** que está a la izquierda de la pantalla .

Antes de finalizar la Etapa 1, podés revisar cada casillero y modificar –si querés– la ubicación de alguna/s de las fotografías, pasándolas de un casillero a otro. También podés editar o reeditar el nombre de alguna.

Al terminar, **guardá** el final de la Etapa 1 con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón fin etapa 1”.



RECOMENDACIÓN

Te sugerimos que al terminar la Etapa 1 puedas escribir en el **bloc de notas**, que se encuentra en el centro inferior de la pantalla , tus propias reflexiones sobre lo realizado y lo puedas compartir –si querés– con tus compañeros, docentes y/o integrantes de los equipos de orientación.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Lograste identificar todas las fotos con alguna ocupación (carrera, oficio, profesión o sencillamente actividad)?
- ¿Cuáles te presentaron más dificultades y menos dificultades? ¿Por qué?
- De acuerdo a tu criterio en las fotos presentadas ¿Hubo mayor prevalencia de ciertas actividades sobre otras? ¿Por qué?
- ¿Cuántas fotografías te quedaron en cada casillero? ¿Qué pensás de esa distribución?
- ¿Agregaste comodines? Si / No ¿Por qué?
- ¿Hubo algo que te haya sorprendido en la ejecución del programa? ¿Hubo ocupaciones/actividades que no conocías, otras que conocías pero que no te habías dado cuenta que te gustaban? ¿Alguna otra sorpresa?
- ¿Te interesaría averiguar más información sobre aquellas ocupaciones (carreras, oficios, profesiones) que quedaron ubicadas en el casillero “me gusta” o en los otros casilleros? ¿Sabés dónde averiguar? El Ministerio Nacional de Educación tiene los siguientes portales sobre carreras: <http://www.portaldelestudiante.gov.ar/> o <http://guiadecarreras.siu.edu.ar/> o <http://ofertasgrado.siu.edu.ar/>

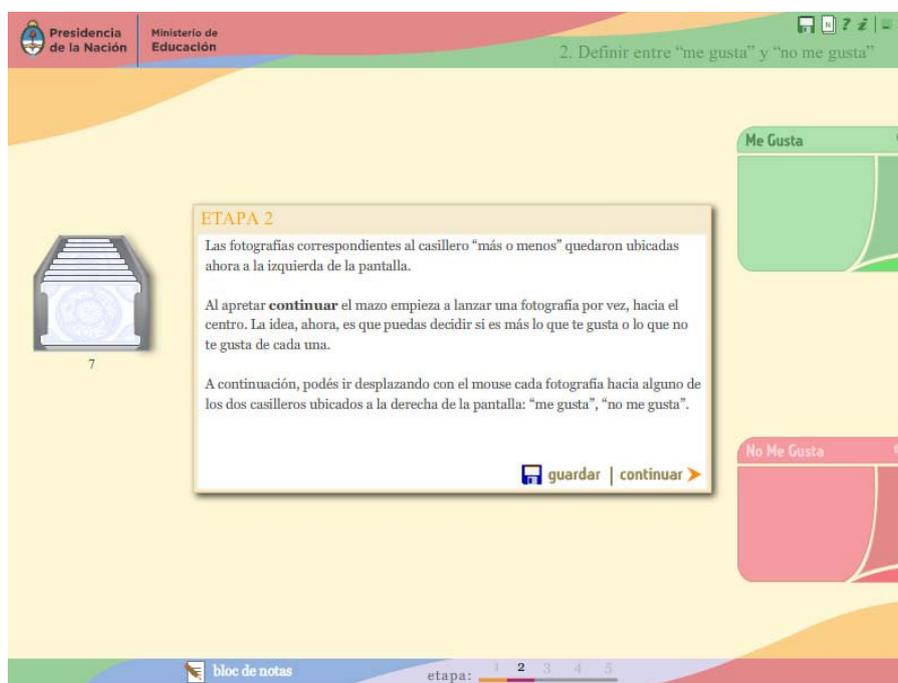
ETAPA 2.

DEFINIR ENTRE “ME GUSTA”
Y “NO ME GUSTA”

Al comenzar **guardá** el inicio de la Etapa 2 con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón inicio etapa 2”.

Leé detenidamente la consigna que aparece en la pantalla.

En esta etapa te invitamos a tomar una decisión. De los tres casilleros que había en la etapa 1, el correspondiente a “más o menos” pasó al lado izquierdo de la pantalla.



Al apretar **continuar** el mazo empieza a lanzar una fotografía por vez, hacia el centro. La idea, ahora, es que puedas decidir si es más lo que te gusta o lo que no te gusta de cada una.

A continuación podés ir desplazando con el mouse cada fotografía hacia alguno de los dos casilleros ubicados a la derecha de la pantalla: “me gusta”, “no me gusta”.

En cualquier momento de la Etapa 2 podés:

1 . Ver qué fotos estás incluyendo en cada casillero (“me gusta”, o “no me gusta”) cliqueando en .

2 . Ampliar cualquier foto dentro de cada casillero haciendo clic sobre ella.

3 . Ampliar la última foto ubicada en cada casillero y editar o reeditar el nombre haciendo clic en .

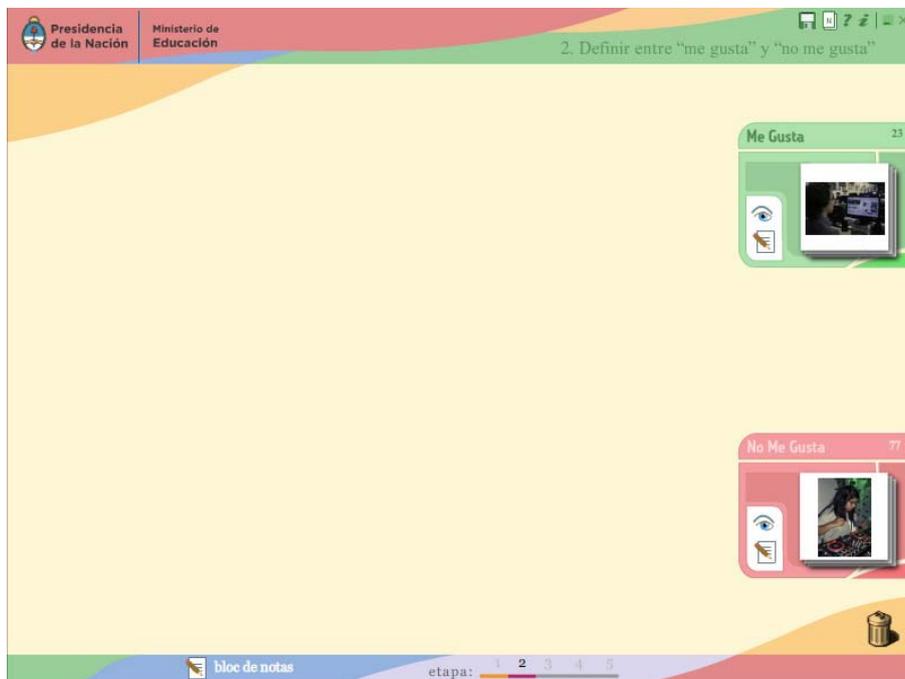
4 . Guardar el juego cliqueando en el ícono del diskette  ubicado en el extremo superior derecho de la pantalla. Esta operación es fundamental en el caso que necesites dejar la actividad para volver en otro momento.

Advertencia: Como en la etapa 3 se trabajará sólo con las imágenes seleccionadas en el casillero “Me gusta”, te proponemos que –en esta etapa– te quede un número significativo de fotos. Es decir, ni muy poquitas ni tampoco, muchísimas.

Recordá que podés asociar las fotos con **actividades** en general, no sólo carreras, oficios, profesiones.

Una vez ubicadas todas las fotos en alguno de los dos casilleros, podés revisar cada uno de ellos y modificar –si querés– la ubicación de alguna/s de las fotografías, pasándolas de un casillero a otro. También podés volver a editar o reeditar el nombre de alguna.

Para pasar de etapa vas a descartar **todas** las fotografías ubicadas en el casillero “no me gusta”. Para ello, cliqueá en el ícono  que se encuentra en el extremo inferior derecho de la pantalla.



Al terminar **guardá** el final de la Etapa 2 con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón fin etapa 2”.

RECOMENDACIÓN

Te sugerimos que al terminar la Etapa 2 puedas a escribir en el **bloc de notas** que se encuentra en el centro inferior de la pantalla  tus propias reflexiones sobre lo realizado y lo puedas compartir –si querés- con tus compañeros, docentes y/o integrantes de los equipos de orientación.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Cómo te resultó definirte entre lo que te gusta y no te gusta? ¿Fue fácil, difícil? Sí/No ¿Por qué?
- ¿Al momento de distribuir entre “me gusta” y “no me gusta” tomaste en cuenta lo educativo-laboral, las actividades recreativas u otros proyectos de vida también?
- ¿Alguna foto te presentó más dificultades para ubicarla? Sí/No ¿Por qué?
- ¿Cuántas fotografías te quedaron en cada casillero ahora? ¿Qué pensás de esa distribución?

ETAPA 3.

ORGANIZAR
Y NOMBRAR ÁREAS

Al comenzar **guardá** el inicio de la Etapa 3 con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón inicio etapa 3”.

Leé detenidamente la consigna que aparece en la pantalla.

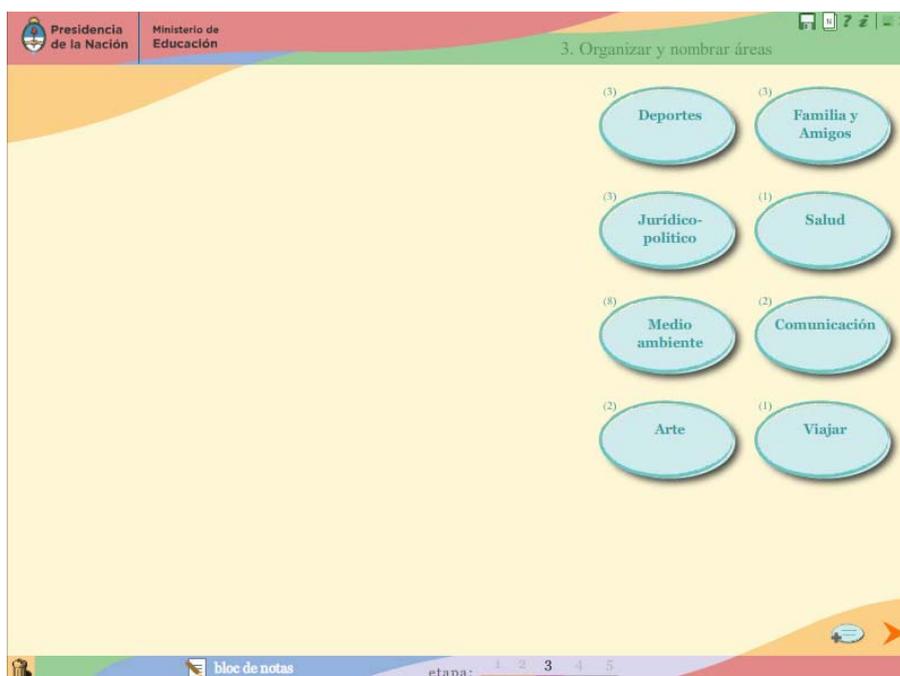
En esta etapa te proponemos que con todas las imágenes elegidas vayas armando “familias”, “áreas temáticas”, u “áreas ocupacionales”. Es decir, vayas agrupando las fotografías por actividades u ocupaciones que tengan afinidad entre sí.

Observá que la pantalla se dividió en dos espacios. A la izquierda aparecen todas las imágenes seleccionadas y a la derecha irás organizando las carpetas (áreas) que consideres conveniente.



No hay restricción de cantidad de áreas. Puede haber tantas áreas como fotografías. Sin embargo, sugerimos intentes agruparlas.

Para empezar andá al ícono + que se encuentra en el extremo inferior derecho de la pantalla y cliqueá tantas veces como áreas quieras organizar. Si mientras estás armando las carpetas te arrepentís y querés eliminar alguna, al pasar por arriba de cada área presioná X y se elimina automáticamente.



Escribí en la/s carpeta/s (óvalo) correspondiente a cada área, un nombre que identifique a la misma haciendo clic en . El nombre debe ser temático. Por ejemplo, “DEPORTES”, “TECNOLOGÍA”, “ARTES”, “SALUD”, etc.

No son válidas áreas tales como “HOBBIES”, “PASATIEMPO” ya que lo que para algunos puede ser hobby o pasatiempo, para otros, es trabajo.

Una vez creada el área (óvalo), podés ir desplazando con el mouse la/s fotografía/s que te parezca que pertenecen a ella. En todo momento, podés revisar la ubicación de cada fotografía y cambiarla de área todas las veces que quieras, hasta encontrar un formato de organización que te satisfaga.

IMPORTANTE

La etapa 3 no termina hasta que no estén **todas** las fotografías agrupadas en las áreas. Es recién ahí cuando aparecerá la flecha anaranjada ubicada en el extremo inferior derecho .

Recordá que:

- Si son más de dieciséis fotos las seleccionadas (nos referimos a las que dejaste en el casillero “me gusta” al finalizar la etapa 2) no olvides en la etapa 3 utilizar la barra de desplazamiento para ver las fotos que están más abajo.
- Si son más de diez las áreas que armaste podrás utilizar la barra de desplazamiento para ver las áreas que quedaron más abajo.

Te sugerimos que el procedimiento a adoptar para conformar las áreas, sea el que te resulte más fácil. Es decir, podés empezar por ubicar las fotos en las carpe-

tas que vas “creando” (las áreas) o bien, podés iniciar escribiendo el nombre del área y luego, una vez identificada, ir ubicando las fotos. Es un proceso dinámico. Lo más destacable es que sea un tiempo para jugar, para hacer y deshacer sin presiones, hasta que encuentres un formato relativamente definido.

OTRO ASPECTO A DESTACAR

Podés recuperar –si querés– algunas fotografías que hayas eliminado en la etapa 2 cliqueando en el ícono  que está en el extremo inferior izquierdo de la pantalla. Allí se encuentran las cien fotografías de la etapa 1. Te apoyás sobre la imagen elegida y con el botón izquierdo del mouse la desplazás hacia donde quieras.

Del mismo modo tenés la posibilidad de descartar alguna/s foto/s que no desees incluirla/s en ningún área. Lo podés hacer desplazando la foto con el botón izquierdo del mouse hacia el ícono .

Siempre está la posibilidad de revisar y modificar la denominación que le asignaste a cada una cliqueando en .

En cualquier momento del juego podés agrandar las fotos y volver a nombrarlas.

Si querés recordar y/o reeditar las fotografías que están en cada área cliqueá dentro de cada carpeta (óvalo)

Recién cuando estén todas las fotos agrupadas en áreas aparecerá la flecha anaranjada  en el extremo inferior derecho de la pantalla.

Al terminar **guardá** el final de la Etapa 3 con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón fin etapa 3”.

RECOMENDACIÓN

Te sugerimos que al terminar la Etapa 3 puedas escribir en el **bloc de notas**, que se encuentra en el centro inferior de la pantalla , tus propias reflexiones sobre lo realizado y lo puedas compartir –si querés– con tus compañeros, docentes y/o integrantes de los equipos de orientación.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Cómo te resultó armar las áreas? ¿Pensás que esta organización responde a tus intereses? Sí/No ¿Por qué?
- ¿Al momento de organizar las áreas tomaste en cuenta sólo lo educativo-laboral o las actividades recreativas también?
- ¿Alguna foto te presentó más dificultades para ubicarla? Sí/No ¿Por qué?
- ¿Cuántas fotografías te quedaron en cada área? ¿Qué pensás de esa distribución?
- ¿Podrías haber organizado la agrupación de áreas de otro modo? En caso afirmativo, ¿cómo lo harías?

ETAPA 4.

AGREGAR UN TEXTO
SUBJETIVO EN CADA ÁREA

Al comenzar **guardá** el inicio de la Etapa 4 con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón inicio etapa 4”.

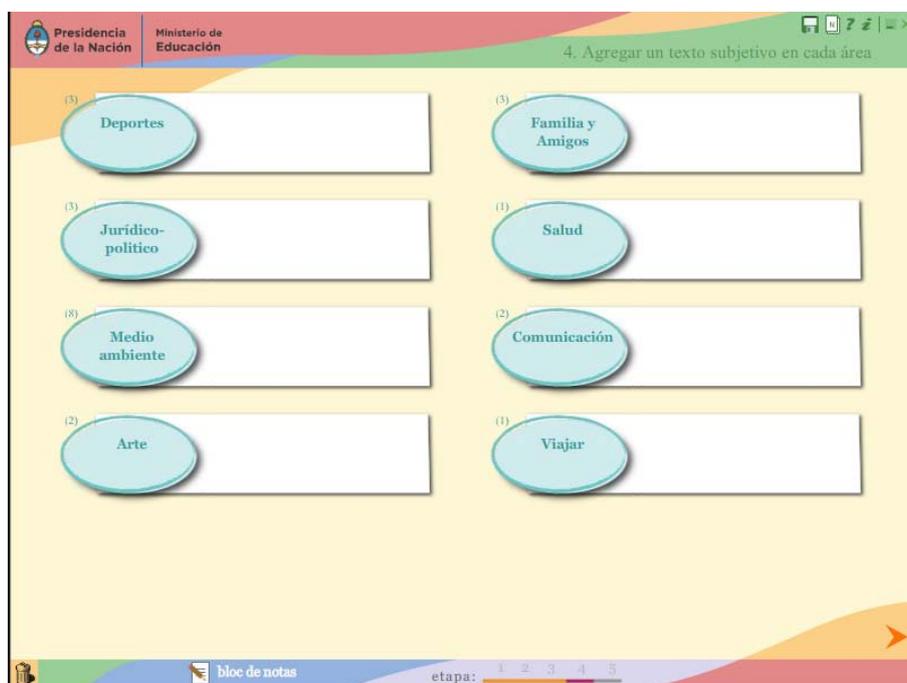
Leé detenidamente la consigna que aparece en la pantalla.

El objetivo de esta etapa es que puedas explicar en detalle y con tus propias palabras qué cosas te gustan de cada área y por qué te gustan.

Es muy importante que te animes a jugar, que te des permiso, poniendo todo aquello que te parezca significativo de la relación particular que tenés con cada área temática.

IMPORTANTE

En esta etapa podés revisar cada una de las áreas que has conformado y modificar –si querés– la denominación que le asignaste a cada una en la etapa 3 cliqueando en  También podés releer tus textos explicativos y modificarlos tantas veces como quieras hasta encontrar una forma o estilo que te satisfaga.



Si querés recordar y/o reeditar las fotografías que están en cada área cliqueá dentro de cada carpeta (óvalo).

Podés recuperar –si querés– algunas fotografías que hayas descartado en la etapa 2 cliqueando en el ícono  que está en el extremo inferior izquierdo de la pantalla. Del mismo modo tenés la posibilidad de descartar alguna/s foto/s que ya no quieras incluirla/s en ningún área. Lo podés hacer desplazándola con el mouse hacia el ícono .

En cualquier momento del juego podés agrandar las fotos y volver a nombrarlas.

Al terminar **guardá** el final de la Etapa 4 con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón fin etapa 4”.

RECOMENDACIÓN

Te sugerimos que al terminar la Etapa 4 puedas escribir en el **bloc de notas**, que se encuentra en el centro inferior de la pantalla , tus propias reflexiones sobre lo realizado y lo puedas compartir –si querés– con tus compañeros, docentes y/o integrantes de los equipos de orientación.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Cómo te resultó escribir el texto subjetivo de cada área? ¿Pudiste expresar lo que pensás o sentís sobre cada área? Sí/No ¿Por qué?
- ¿Al momento de escribir el texto subjetivo pudiste aclarar si esa área tiene más que ver con lo educativo-laboral, con las actividades recreativas, o con otros proyectos de vida?
- ¿Haber explicitado lo que te pasa y/o lo que sentís por cada área colabora en la organización de tu búsqueda y/o armado de proyecto futuro? Sí/No. En caso afirmativo, ¿cómo? ¿Qué podés empezar a hacer o seguir haciendo al respecto?

ETAPA 5.

JERARQUIZAR LAS ÁREAS

Al comenzar **guardá** el inicio de la Etapa 5 con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón inicio etapa 5”.

Leé detenidamente la consigna que aparece en la pantalla.

En esta última etapa se trata de jerarquizar las áreas de acuerdo a tus propios criterios. Como ya sabemos, las imágenes seleccionadas y, ahora agrupadas en áreas temáticas, pertenecían al casillero “me gusta”. Sin embargo, podríamos suponer que no todas te gustan por igual.

Jerarquizar es otro modo de definir para ir avanzado en el proceso de elección. Te recordamos que el procedimiento que estás llevando a cabo es un acontecimiento que ocurre aquí y ahora, en el sentido que expresa lo que pensás en este momento de tu vida que, sin duda, puede o no, ser igual en otra circunstancia.

Además, de acuerdo con el criterio que utilices, seguramente podrá variar la jerarquización. De este modo, si el criterio fuera, por ejemplo, “lo que me gustaría trabajar en un futuro” tal vez sea diferente la jerarquización que si el criterio fuese “lo que más me divierte” o “lo que me permitiría ganar más dinero”. Por ello, te proponemos que realices varias jerarquizaciones y las guardes con tu nombre y el criterio utilizado. Por ejemplo, “Gastón fin etapa 5, lo que más me divierte”.

Cuando terminás la primera jerarquización y la guardás, podés hacer una nueva. Para ello, borra la numeración anterior y luego volvé a jerarquizar con un nuevo criterio. Al terminar guardá lo realizado.

Con esta etapa finaliza el juego. Como podés tener varios finales de acuerdo a los criterios utilizados, te sugerimos guardes todos y elijas sólo uno, que será el que tomarás en cuenta en esta oportunidad y quedará en el “Registro del Juego” que podrás leer en un archivo de texto y, también, imprimir.

Para tener en cuenta: La jerarquización de las áreas no dice nada definitivo respecto de tu futura elección. Es un dato más de lo que podés ir registrando durante el proceso de decisión. Nada categórico dice tampoco acerca de lo que debas estudiar y/o trabajar.

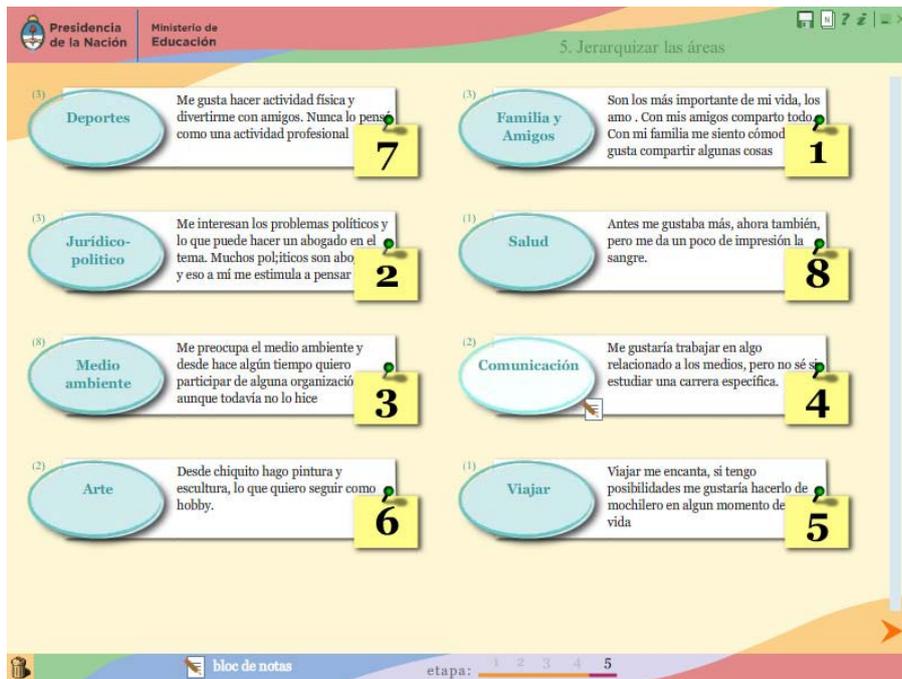
Los “resultados” del juego funcionan como dato para hacer circular en este proceso que estás transitando, como instancia para seguir pensando y construyendo un proyecto de vida futuro.

IMPORTANTE

Recordá que podés descartar cualquier fotografía cuando lo deseés, apoyándote sobre ella y desplazándola con el botón izquierdo del mouse hacia el ícono 

Del mismo modo tenés la posibilidad de recuperar alguna/s foto/s y de ubicarla/s en el área que quieras.

En cualquier momento del juego podés agrandar las fotos y volver a nombrarlas.



Te sugerimos conversar sobre todo lo realizado con los docentes y/o integrantes del equipo de orientación que te acompañaron en tu proceso de búsqueda vocacional.

Al finalizar la etapa 5, si querés, podés continuar. Te sugerimos hacerlo. Hay dos posibilidades: **FINAL A** y **FINAL B**.

RECOMENDACIÓN

Te sugerimos que al terminar la Etapa 5 puedas escribir en el **bloc de notas**, que se encuentra en el centro inferior de la pantalla , tus propias reflexiones sobre lo realizado y lo puedas compartir –si querés– con tus compañeros, docentes y/o integrantes de los equipos de orientación.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Cómo te resultó la jerarquización de las áreas? ¿Qué criterios utilizaste y por qué?
- En caso que hayas aplicado más de un criterio, de todos los utilizados, ¿cuál es el que dejaste para guardar e imprimir en el Registro de Juego?
- ¿Qué carreras, ocupaciones y proyectos en general podrías realizar con las áreas que quedaron ubicadas en los primeros lugares?
- ¿Te interesaría averiguar más información sobre esas ocupaciones, carreras y profesiones que quedaron ubicadas en los primeros lugares? Te recordamos que el Ministerio Nacional de Educación tiene los siguientes portales sobre carreras: <http://www.portaldelestudiante.gov.ar/> o <http://guiadecarreras.siu.edu.ar/> o <http://ofertasgrado.siu.edu.ar/>.

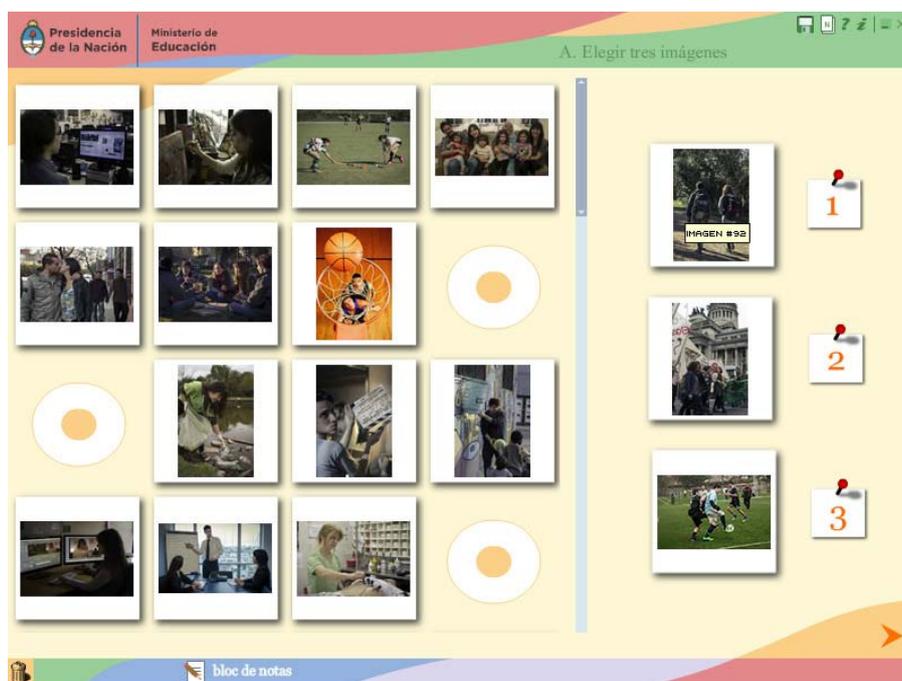
Final A.

Elegir tres imágenes

Al comenzar **guardá** el inicio del Final A con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón inicio Final A”.

Leé detenidamente la consigna que aparece en la pantalla.

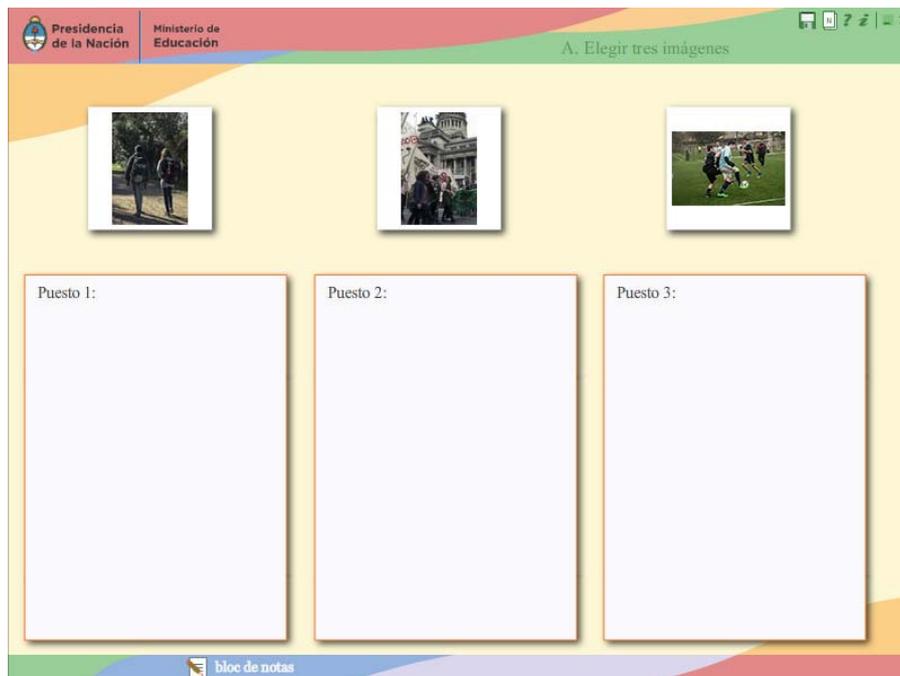
La pantalla se dividió en dos espacios. A la izquierda aparecen todas las imágenes seleccionadas en la etapa 3 (es decir las que pertenecían al casillero “me gusta”) y a la derecha hay tres puestos.



La consigna del Final A: “Te proponemos seleccionar tres fotografías” es, intencionalmente, muy abierta. Podrás elegir las fotos por tu interés o gusto, por habilidades con las que más te reconozcas, por una perspectiva laboral, por tu interés económico, por tus sueños “imposibles”.

Una vez seleccionadas las tres fotografías las desplazás con el mouse a los 3 (tres) círculos de cada puesto: 1, 2 y 3. Allí aparecerá abajo a la derecha de la pantalla una flecha anaranjada para continuar ➤.

En la pantalla siguiente escribí primero el criterio utilizado para la elección de cada foto y luego un breve relato del personaje (si hay varios **elegí sólo uno** de ellos) que aparece en cada fotografía.



Respecto de los textos sobre cada fotografía, la intención es que describas al personaje, que narres su vida, sus aspiraciones, también sus conflictos. Por eso la guía de preguntas para armar el relato es sólo orientativa para que puedas desplegar la historia.

Preguntas “disparadoras”

- ¿Cómo se llama la persona que está en la foto?
- ¿Qué edad tiene?
- ¿Cuál es su ocupación?
- ¿Estudió alguna carrera?
- ¿Qué es lo que más y menos le gusta de lo que hace?
- ¿Qué le pasó cuando tuvo que elegir?
- ¿Qué nuevos proyectos ocupacionales tiene?
- ¿Qué le gustaría hacer aparte de trabajar?

Al terminar **guardá** el Final A con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón Final A”

RECOMENDACIÓN

Te sugerimos que al terminar el FINAL A puedas escribir en el **bloc de notas**, que se encuentra en el centro inferior de la pantalla , tus propias reflexiones sobre lo realizado y lo puedas compartir –si querés– con tus compañeros, docentes y/o integrantes de los equipos de orientación.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Cómo te resultó realizar la elección de las tres fotografías? ¿Qué criterios utilizaste y por qué?
- ¿Cómo te resultó escribir el relato sobre cada personaje?
- ¿Hiciste varias versiones del Final A? En caso afirmativo, ¿por qué?
- ¿La producción realizada, tanto la elección de las fotos como el relato de los personajes, te da alguna pista para pensar y/u organizar tus proyectos futuros? Sí/ No ¿Por qué?
- ¿Qué carreras, ocupaciones y proyectos en general podrías realizar a partir de la elección de las tres fotografías?

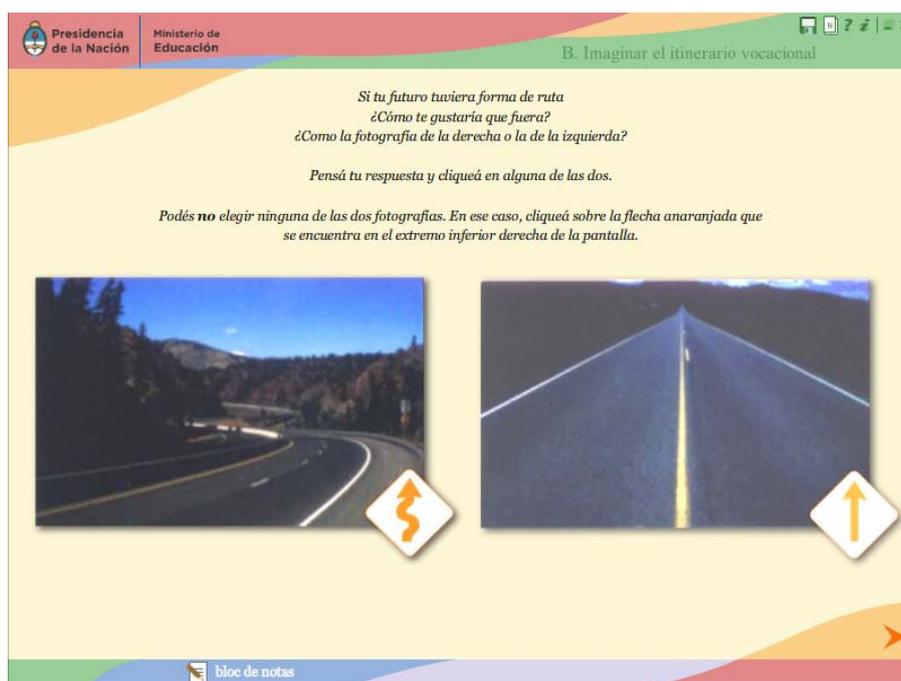
Final B.

Imaginar el itinerario vocacional

Al comenzar **guardá** el inicio del Final B con tu nombre. Por ejemplo, “Gastón inicio Final B”.

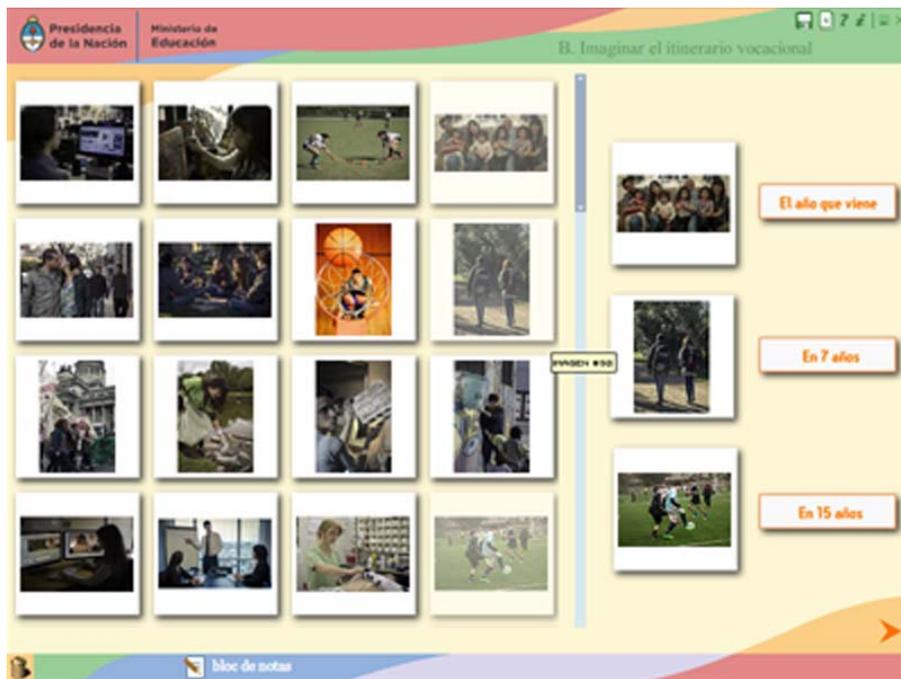
Leé detenidamente la consigna que aparece en la pantalla.

En la primera pantalla de esta etapa aparece una leyenda que dice: “Si tu futuro tuviera forma de ruta, ¿cómo te gustaría que fuera, como la fotografía de la derecha o la de la izquierda?”



La propuesta es que puedas pensar tu respuesta. Luego cliqueá en alguna de las dos. Podés **no** elegir ninguna de las dos fotografías. En ese caso, cliqueá sobre la flecha anaranjada que se encuentra en el extremo inferior derecho de la pantalla ➤.

La pantalla se dividió en dos espacios. A la izquierda aparecen todas las imágenes seleccionadas en la etapa 3 (es decir las que pertenecían al casillero “me gusta”) y a la derecha se distinguen tres círculos que corresponden a distintos momentos de tu vida futura: “El año que viene”, “En 7 años”, “En 15 años”.



El Final B tiene como propósito que puedas armar tu propio itinerario vocacional, es decir, que selecciones las fotos que representen al conjunto amplio de actividades que quieras realizar en los próximos años, tomando como hitos de tu vida futura: el año que viene (la inmediatez de tu proyecto), dentro de siete años (tiempo que podría asociarse con la duración de los estudios), en quince años (período que podría estar relacionado con la asunción más notoria de roles sociales adultos).

Es fundamental que en este Final B despliegues lo más ampliamente posible tus expectativas frente al futuro, y que no te restrinjas exclusivamente a una elección de carrera y/o trabajo.

ADVERTENCIA

Una misma fotografía puede ubicarse en el casillero “El año que viene”, “En siete años”, “En quince años”. Es decir, en este final hay tres copias de una misma foto.

No tenés que incluir todas las fotos en algún casillero, sino sólo las que quieras.

RECOMENDACIÓN

Te sugerimos que al terminar el FINAL B puedas escribir en el **bloc de notas**, que se encuentra en el centro inferior de la pantalla , tus propias reflexiones sobre lo realizado y lo puedas compartir –si querés– con tus compañeros, docentes y/o integrantes de los equipos de orientación.

Una guía tentativa de preguntas para realizar el escrito es la siguiente:

- ¿Qué foto de ruta elegiste? ¿La recta o la curva? En caso que no hayas elegido ninguna de las dos, explicitar los motivos y cómo sería la ruta que podría representar tu futuro.
- ¿Qué fotografías incluiste en cada período de tiempo?
- ¿Cuántas fotografías hay en cada período? ¿Cuántas y cuáles representan actividades recreativas? ¿Cuántas y cuáles a ocupaciones? ¿Cuántas y cuáles a estudio? ¿Cuántas y cuáles a otros proyectos de vida?
- ¿Qué fotografías repetiste en diferentes períodos de tu vida futura? ¿Se te ocurre algo al respecto?
- ¿La producción realizada respecto a la elección de las fotos para cada período te da alguna pista para pensar y/u organizar tus proyectos futuros? Sí/No ¿Por qué?

Registro del juego

Al finalizar el programa se puede acceder al **Registro del juego** para observar –por escrito– lo efectuado en las distintas etapas y en los dos finales adicionales.

El registro se puede guardar y copiar en un archivo de texto, por ejemplo, word. También se puede imprimir. Es recomendable tener una copia impresa del juego para poder compartirla con docentes, compañeros, familiares o quienes consideres interlocutores válidos en este momento.

Esperamos que este programa computarizado te haya permitido conectarte con las diversas actividades, ocupaciones y proyectos de vida que se pueden encarar, y que a partir de aquí puedas seguir pensando, buscando, intercambiando y eligiendo tu vida futura.

¡Te deseamos lo mejor!

**ARGENTINA
NOS INCLUYE**