

LA GUÍA DEL MAESTRO



Una publicación de
**Deloitte
Foundation**

Por la autora del bestseller número 1 de The New York Times,
Money Doesn't Grow on Trees
[El dinero no crece en los árboles]

*Por la autora del best seller número 1 de The New York Times
Money Doesn't Grow on Trees
[El dinero no crece en los árboles]*

LA GUÍA DEL MAESTRO



La guía fundamental de las carreras profesionales para los jóvenes

por Neale S. Godfrey



En Deloitte enfrentamos la sustentación del medio ambiente con propósito y urgencia. Se lo debemos a nuestra gente, nuestras comunidades y nuestras futuras generaciones.

Es por ello que nos enorgullece ofrecer los materiales de *LIFE*, Inc. en versión electrónica, mientras que las versiones impresas se imprimen en papel reciclado. Si decide reimprimir su versión electrónica, por favor considere utilizar también papel reciclado.

Traducción realizada por Michael Eames, Sandra R. Leoni y Laurie Finch de University Translators Services, LLC, Ann Arbor, Michigan.

Sylvia Ledesma, correctora de la versión en español, en nombre de The ASPIRA Association

Una publicación de Deloitte Foundation

Qué es Deloitte Foundation

Deloitte Foundation es una organización sin fines de lucro que brinda apoyo a las innovaciones de enseñanza, investigación y planes de estudios en las áreas de contabilidad, negocios y campos relacionados dentro de los Estados Unidos. Fue fundada en 1928, apoya una multitud de programas nacionales que son relevantes para una variedad de servicios profesionales y beneficia a estudiantes de escuelas medias y secundarias, universitarios, estudiantes graduados y profesores universitarios. Consulte la página web de Deloitte Foundation en www.deloitte.com/us/df para obtener información adicional.

Qué es Deloitte

Deloitte se refiere a una o más de las Deloitte Touche Tohmatsu, una *Verein suiza* (asociación de voluntarios) y su red de firmas suscritas, cada una de las cuales es una entidad legalmente separada e independiente. Consulte www.deloitte.com/about para obtener una descripción detallada de la estructura legal de Deloitte Touche Tohmatsu y sus firmas asociadas. Consulte www.deloitte.com/us/about para obtener una descripción detallada de la estructura legal de Deloitte LLP y sus subsidiarias.

LIFE, Inc.: La guía fundamental de las carreras profesionales para los jóvenes—La guía del maestro

por Neale S. Godfrey

Precio de venta: \$45.00

© *copyright*, 2007 por Neale S. Godfrey

Todos los derechos reservados.

Registro de *copyright* #TXu1-343-441

Se permite enviar, copiar e imprimir libremente este documento. A cambio, la autora le pide que llene y envíe la *Evaluación del maestro/instructor* y la *Evaluación del estudiante* a Deloitte Foundation, la empresa que patrocina a LIFE, Inc., para que ella y la empresa mejoren conjuntamente los materiales del programa y evalúen el impacto que produce en los usuarios. Maestros, consejeros, padres y custodios pueden enviar los MCV completos y las evaluaciones de los estudiantes que han llenado en nombre de los estudiantes (Enviar por correo a: Deloitte Foundation, Ten Westport Road, Wilton, Connecticut 06897; o por fax a: 203-563-2324 o por correo electrónico (*e-mail*) a: usnationallifeinc@deloitte.com)

Deloitte Foundation, el patrocinador de LIFE, Inc., desea documentar también las experiencias con LIFE, Inc. a través de una serie de testimonios y fotografías. Por favor envíe a Deloitte Foundation (a la dirección indicada arriba) los testimonios o las fotografías que usted o sus estudiantes deseen compartir sobre su experiencia con LIFE, Inc. No se olvide de firmar y adjuntar el formulario de consentimiento para difundir *nombre, retrato y testimonio* (donde se renuncia a estos derechos) con las fotografías o los testimonios que envíe. Toda persona que aparezca en una fotografía o que escriba un testimonio con el cual se asocie su nombre, deberá firmar un formulario de consentimiento. Los padres deberán firmar en nombre de sus hijos menores de edad. No necesita enviar un formulario de consentimiento firmado si desea que Deloitte Foundation utilice sus citas o testimonios anónimamente.

Library of Congress Cataloging—In—Publication Data

Godfrey, Neale S. Godfrey

LIFE, Inc: La guía fundamental de las carreras profesionales para los jóvenes—La guía del maestro

Revisores del programa:

- Dr. John Cardwell, Ph.D., Psicólogo, Ciudad de Nueva York; Presidente y Director Ejecutivo de EVAXX, Inc.
- Joseph S. Pizzo, Vicepresidente de Programación de New Jersey Council of Teachers of English (NJCTE)
- Jenny N. Zayschly, M.A. Estudios en Discapacidades Conductuales
- Tamika M. Bauknight, M.B.A. Mercadeo y Finanzas, Directora de Distrito de Currículos e Instrucción, Roselle, NJ



GODFREY HOUSE, INC.
2007 Todos los derechos reservados.
2008 SEGUNDA IMPRESIÓN

Portada diseñada por Meadow Art & Design, Fair Lawn, NJ

Agradezco especialmente a Sylvia D'Andrea y Bart D'Andrea y, sin duda alguna a, Kristin Ginty, Heather Axelrod y Tamika Bauknight.

TABLA DE CONTENIDO

Palabras de nuestro patrocinador	2
Aviso para los maestros e instructores	3
Correlación	6
Lección 1, Pasos iniciales: Bienes y servicios, Actividades iniciales	9
Lección 2, ¿Quién soy?: Introspección del estudiante	11
Lección 3, El panorama desde la cima de la montaña: Visualización	17
Lección 4, Superación de la brecha del género	27
Lección 5, Mentores: Los estudiantes aprenden de los demás – los MCV	31
Lección 6, ¿Cuál es mi línea?: Los estudiantes exploran posibles carreras profesionales	33
Lección 7, Unas palabras acerca del dinero.....	35
Otras opciones de juegos	42
Evaluación del maestro/instructor	49
Evaluación del estudiante	53
Formulario de consentimiento para difundir nombre, retrato y testimonio	55
Planilla de autorización	57

Palabras de Deloitte Foundation, nuestro patrocinador:

El papel que tienen los maestros de asesorar y ayudar a los estudiantes a descubrir sus pasiones, sus aptitudes y las posibilidades que desearán explorar en la universidad y finalmente como adultos, es crucial. Nos damos cuenta de lo difícil que puede ser incluir la exploración y el desarrollo de carreras profesionales en el currículo diario debido a las numerosas opciones que existen hoy en día y el poco tiempo que se tiene para trabajar individualmente con cada uno de los estudiantes. Es con estos retos en mente que se creó el programa **LIFE, Inc.**—no sólo como una guía vocacional y un programa de desarrollo para estudiantes de las escuelas media y secundaria, sino también para ayudar a maestros y profesores como ustedes a crear una experiencia más gratificante en el salón de clases al mejorar la percepción que tienen los estudiantes sobre sí mismos y las opciones profesionales que tienen a su alcance. Va a ser un recorrido interesante para ellos—y también para ustedes como educadores. Esperamos que estos materiales tengan una fuerte influencia sobre sus debates dentro y fuera del salón de clases sobre las carreras y las oportunidades que tendrán sus estudiantes en el futuro.

— Shaun L. Budnik, Presidente y Socio de Deloitte Foundation, Deloitte LLP

Palabras de Deloitte LLP, otro partidario de LIFE, Inc.

¿Por qué una empresa tan grande como Deloitte LLP apoya un proyecto de carreras profesionales?
Es fácil. Nuestras investigaciones han demostrado que los jóvenes comienzan a pensar seriamente en sus carreras cuando tienen apenas 10 años de edad, y que al cumplir 17 ó 18 ya han eliminado muchas opciones, incluidas algunas de las carreras técnicas que ofrecemos como contabilidad, impuestos y asesoramiento financiero. También les hemos preguntado a los jóvenes cómo podemos ayudarlos, y ellos han solicitado herramientas que los ayuden a tomar estas importantes decisiones para sus vidas, y los hemos escuchado. Consideramos que si tienen las herramientas adecuadas, sus estudiantes estarán más entusiasmados por su futuro y quizás consideren qué les ofrece nuestra profesión durante el proceso. ¡Les damos las gracias por el esfuerzo que realizan diariamente para enriquecer la vida de sus estudiantes!

— W. Stanton Smith, Director Director Nacional, *Next Generation Initiatives*
(Iniciativas de la Próxima Generación),
Deloitte LLP

AVISO PARA LOS MAESTROS E INSTRUCTORES:

LIFE, Inc. ha sido creado para ayudar a los estudiantes de las escuelas media y secundaria, así como los del primer año de la universidad, a tomar con más confianza algunas de las decisiones más importantes de la vida sobre su futuro. La elección de carreras profesionales se considera actualmente como un hecho orgánico y creativo, en vez de estático, aburrido y sin resultados.

Nuestros jóvenes necesitan percibir las opciones de carreras profesionales desde un punto de vista nuevo para tener una perspectiva diferente de nuestro mundo. Es posible que si de joven le resultaba fácil la matemática, se le haya recomendado ser un matemático, si le gustaba leer debería trabajar en una revista, o si tenía habilidad con las manos podría ser carpintero. ¿Esto le parece aburrido? ¿Por qué? Porque lo es. Porque no consideraba lo que “usted” deseaba hacer.

Los jóvenes de hoy pueden ser más creativos de lo que éramos nosotros. Tienen la opción de teletrabajar, trabajar desde sitios remotos y trabajar en profesiones futuras que aún no han sido concebidas.

Este nuevo “mañana” exige que nos veamos “hoy” desde un punto de vista diferente. Esa es precisamente la meta de **LIFE, Inc.** Enseñar a nuestros estudiantes con las nuevas herramientas que tenemos actualmente para ayudarles a definir su vida futura.

Esta **Guía del maestro** junto con los componentes del libro asociado **LIFE, Inc.** y el **Diario del estudiante**, son las únicas herramientas que necesitará. No hace falta ninguna otra capacitación para maestros e instructores. También existe un sitio web de **LIFE, Inc.** en www.nealeslifeinc.com. Utilícelo conjuntamente con la **Guía del maestro** y el **Diario del estudiante** o independientemente. Si desea recibir instrucción adicional, diríjase al sitio web, www.nealeslifeinc.com, y haga clic en *Teacher Training Module* (Módulo de capacitación para maestros). Esta guía detallada es un módulo instructivo que tiene la finalidad de “capacitar a los capacitadores” e instruirlos sobre cómo enseñar mejor **LIFE, Inc.**

También se les pedirá a los estudiantes que entrevisten a otros amigos, adultos y niños que forman parte de sus vidas. Estas personas podrían ofrecerles a sus estudiantes ideas adicionales sobre sus aptitudes y debilidades, y sobre lo que les gusta y disgusta. Queremos que los estudiantes se sientan confiados con respecto a estas entrevistas y le pedimos que obtengan la autorización de sus padres o custodios. Al final de su **Guía del maestro** hallará un ejemplo de una *Planilla de autorización*. Los estudiantes deben entregar las entrevistas que hayan realizado a sus maestros, consejeros, padres o custodios para que los presenten en nombre del estudiante a usnationallifeinc@deloitte.com.

Los alentamos a que formulen preguntas. Por favor comuníquese con nosotros a través de: usnationallifeinc@deloitte.com si tiene preguntas o comentarios. Sus opiniones son importantes.

CÓMO PONER EN PRÁCTICA EL PROGRAMA LIFE, INC.:

Le sugerimos que considere una de las siguientes opciones para utilizar estos planes de lecciones como parte de su programa si es maestro de la escuela media o secundaria, profesor del primer año universitario, o un proveedor de programas que se ofrecen después de las horas escolares.

Enseñe una unidad de 7 lecciones:

- Como parte de un currículo—Inglés, estudios sociales, destrezas para la vida, servicios para familias y consumidores, economía, matemáticas, historia, tecnología, “enseñanza de currículos profesionales en la escuela” o “días de las carreras profesionales” y “ferias de carreras profesionales”
- Como planes de lecciones durante el año en “momentos didácticos apropiados”
- A medida que surja una lección específica que se relacione con su enseñanza actual
- Como parte de un programa de enseñanza después del horario escolar
- Enseñe las lecciones en unidades más pequeñas, consecutivamente o en intervalos semanales
- Enseñe las lecciones unas semanas antes de que la escuela ofrezca “días de las carreras profesionales” (*Career Days*) o una “feria de carreras profesionales” (*Career Fair*)
- Si dicta el programa consecutivamente, no lo haga en sesiones que duren más de 45 minutos
- Puede hacerlo como parte de un curso de *destrezas para la vida* orientado a estudiantes del primer año de la universidad

NOTA: Las lecciones se pueden dictar durante un período más largo si incluyen actividades adicionales, investigación y ejercicios.

ACERCA DE LIFE, Inc.:

LIFE, Inc. ayudará a sus estudiantes a pensar en sus futuras carreras profesionales. Nosotros los ayudaremos a verse a ellos mismos: lo que les gusta y disgusta, sus aptitudes y debilidades. Les presentaremos entrevistas de la vida real (con Modelos de Conducta Virtual – MCV) con personas que analizan las decisiones que tomaron temprano en sus vidas y la ruta que siguieron para convertirse en lo que son actualmente. Analizaremos también las ventajas y las desventajas de muchas carreras.

No existe un solo camino que nos conduzca hacia una carrera profesional—o a través de la vida. Los MCV reafirmarán esto. Nuestros hijos y estudiantes verán sus carreras profesionales desde un punto de vista diferente del que utilizamos para ver nuestra vida. Los jóvenes actuales deben utilizar otras herramientas para examinar su futuro.

(**NOTA:** Lo alentamos, como maestro, instructor o mentor, para que responda las preguntas que están en el cuestionario para los MCV y envíe sus respuestas por correo electrónico, junto con una fotografía suya, si lo desea, a Deloitte Foundation en usnationallifeinc@deloitte.com para su posible inclusión en nuestra Biblioteca de MCV en el sitio web. También tendrá que llenar y enviar el formulario de consentimiento para difundir *nombre, retrato y testimonio* que está en la página 55.

Esperamos que **LIFE, Inc.** proporcione a los estudiantes algunas de estas herramientas cuya finalidad es mostrarles el futuro. Una de las técnicas que aprenderán los estudiantes es la **visualización**, la cual hemos bautizado “Volver al futuro”. Ellos elegirán una carrera y se verán ocupando un puesto imaginario dentro de ésta. Después analizarán mediante pasos regresivos cómo llegaron hasta ahí. Piense que se trata de un mapa a la inversa en el cual se desplazan desde su carrera futura hacia atrás. Si se invierte esta ruta, se obtiene un mapa que conduce desde el momento actual hacia el futuro.

GENERALIDADES:

La **Guía del maestro** y el **Diario del estudiante** de **LIFE, Inc.** incluirán una variedad de componentes que le permitirán personalizar la enseñanza mientras hace referencia a una amplia gama de modalidades culturales y didácticas. También puede utilizar este programa conjuntamente con sus programas existentes para suplementar un plan de estudios que ya existe.

Los componentes del programa incluyen:

- **LIFE, INC.: LA GUÍA FUNDAMENTAL DE LAS CARRERAS PROFESIONALES PARA LOS JÓVENES, GUÍA DEL ESTUDIANTE**—Este libro de recursos motivador y fácil de utilizar presenta a los estudiantes conceptos de carreras profesionales en forma amena y estimulante.
- **LOS MODELOS DE CONDUCTA VIRTUAL (MCV)**—Son entrevistas con personas reales que analizan la trayectoria de sus carreras profesionales. Ellos comparten sus historias con los estudiantes y les demuestran que no hace falta tener una idea totalmente clara de lo que se va a hacer en la vida. Los MCV demuestran muchos caminos que conducen al éxito. Tener “éxito” significa diseñar y buscar la vida que se elige.
- **VISUALIZACIÓN**—Los estudiantes aprenden técnicas mediante las cuales se “imaginan” desempeñando una carrera en el futuro. Ellos descubrirán y aprenderán los pasos o el plan de acción que les permitirá alcanzar esa meta, a la inversa.
- **INTERACTIVIDAD**—Los estudiantes se entrevistarán entre sí, y a otros, para entender completamente lo que les gusta y disgusta, y sus aptitudes y debilidades.
- **EL DIARIO DEL ESTUDIANTE**—Los estudiantes recopilarán los descubrimientos que obtengan de las entrevistas en un cuaderno de trabajo o diario personalizado, y crearán sus propios ejercicios de visualización.
- **EL SITIO WEB DE LIFE, INC. www.nealeslifeinc.com**—El diseño de este sitio web interactivo permite que los estudiantes participen en forma interactiva. Se enfrentarán a retos a través de “juegos” con el fin de aprender más sobre sí mismos y ver posibles opciones en sus vidas.
- **EVALUACIÓN**—La autora le pide que llene la *Evaluación del maestro/instructor*, y que sus estudiantes llenen la *Evaluación del estudiante* y el *Formulario de consentimiento para difundir, nombre, retrato y testimonio*, y que se envíen estos documentos a Deloitte Foundation, la empresa que patrocina a LIFE, Inc., para que ella y la empresa mejoren conjuntamente los materiales del programa y evalúen el impacto que produce en los usuarios.

- **FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO PARA DIFUNDIR NOMBRE, RETRATO Y TESTIMONIO**— Deloitte Foundation, el patrocinador de *LIFE*, Inc., desea documentar las experiencias con *LIFE*, Inc. a través de una serie de testimonios y fotografías. Por favor envíe a Deloitte Foundation los testimonios o las fotografías que usted o sus estudiantes deseen compartir sobre su experiencia con *LIFE*, Inc. No se olvide de firmar y adjuntar el formulario de consentimiento para difundir *nombre, retrato y testimonio* con las fotografías o los testimonios que envíe. Toda persona que aparezca en una fotografía o que escriba un testimonio con el cual se asocie su nombre, deberá firmar este formulario de consentimiento. Los padres o custodios deberán firmar por sus hijos menores de edad. No necesita enviar un formulario de consentimiento firmado si desea que Deloitte Foundation utilice sus citas o testimonios anónimamente.

MAESTROS/CONSEJEROS/PADRES/CUSTODIOS—POR FAVOR LLENEN TODOS LOS FORMULARIOS Y ENVÍENLOS POR CORREO POSTAL, FAX O CORREO ELECTRÓNICO A:

Deloitte Foundation • 10 Westport Road • Wilton, CT 06897 • EE. UU.
Fax: (203) 563-2324 • Correo electrónico (e-mail): usnationallifeinc@deloitte.com

Itálicas—Se utilizan itálicas para indicar lo que el instructor debe leer en voz alta a los estudiantes. Puede comunicar esta información en sus propias palabras.

Documentos en versión PDF—Diríjase a www.nealeslifeinc.com si desea descargar las versiones gratuitas de los materiales de *LIFE*, Inc. Podrá descargar versiones completas de cada publicación, almacenarlas en su computadora, y utilizar el menú de su impresora para imprimir páginas individuales.

CONTENIDO:

La **Guía del maestro** contiene siete lecciones para los maestros e instructores de las escuelas media y secundaria y para los profesores del primer año de la universidad. Hemos creado una **Guía del maestro** que abarca a estudiantes de todos los niveles. ¿Por qué? Porque si a los estudiantes no se les ha presentado este singular concepto de visualización y descubrimiento personal, el tema será nuevo a cualquier edad. Usted determinará el nivel de sofisticación de sus estudiantes.

La **Guía del maestro** empieza con un ejercicio de “Aspectos iniciales y precalentamiento” para estudiantes más jóvenes. Se trata de un sencillo ejercicio de motivación que presenta a los estudiantes el concepto del trabajo; las personas pueden producir **Bienes** o proveer **Servicios**.

El final de la **Guía del maestro** para los estudiantes ofrece “Opciones” compuestas por juegos físicos. Los programas para después del horario escolar también se basarán en este programa; un programa piloto ha demostrado que esta población requiere cierto nivel de estímulo físico para mantener el interés de los estudiantes.

Habrán actividades y preguntas de contenido literal, interpretativo y pensamiento crítico que tienen la finalidad de guiar a los maestros y a los instructores, y de evaluar a los estudiantes para determinar si mantienen un nivel de comprensión de los conceptos.

La evaluación incluirá preguntas culminantes para ayudar a los estudiantes a resumir las ideas principales de las lecciones, a llevar un diario escrito y a realizar entrevistas para que practiquen las técnicas enseñadas.

Las lecciones y las actividades son interdisciplinarias y se pueden correlacionar con otras disciplinas.

Usted, como instructor, posiblemente tenga que considerar las “necesidades individuales” de sus estudiantes, ofreciendo apoyo didáctico para la enseñanza a los estudiantes que tienen conocimientos limitados del inglés, a los que necesitan mayores retos y a los que se beneficiarían por enseñar a su vez los conocimientos que han aprendido.

- Se alienta el uso de Internet para realizar investigaciones.
- La “conexión doméstica” ofrece sugerencias para introducir en el hogar y en la comunidad local del estudiante la enseñanza que se imparte en la escuela y después del horario escolar. En muchos casos, **LIFE, Inc.**, el libro, se ofrecerá en el hogar para que los padres o custodios lo analicen con sus hijos. También alentamos a los padres y los custodios para que se conviertan en mentores, compartan su trabajo y las experiencias de su vida con los estudiantes a través de programas escolares y fuera del horario escolar.

**CORRELACIÓN CON NORMAS ESCOLARES:
Estándares nacionales sobre el contenido escolar para los grados 6 al 8**

LECCIÓN/ACTIVIDAD:	Economía	Lectura	Redacción	Escuchar/Hablar	Matemáticas	Historia de EE.UU.	Autocontrol	Pensar y razonar	Trabajar con los demás	Tecnología
1. Pasos iniciales: Bienes y servicios	•									
2. ¿Quién soy? Introspección del estudiante	•	•	•				•	•	•	
3. El panorama desde la cima de la montaña			•				•		•	
4. Superación de la brecha del género			•			•				•
5. Mentores: Los estudiantes aprenden de los demás			•	•					•	
6. ¿Cuál es mi línea? Los estudiantes exploran posibles carreras profesionales			•	•						
7. Unas palabras acerca del dinero			•		•			•		

Estándares nacionales sobre el contenido escolar para los grados 9 al 12

LECCIÓN/ACTIVIDAD:	Economía	Lectura	Redacción	Escuchar/Hablar	Matemáticas	Historia de EE.UU.	Trabajo vital	Autocontrol	Pensar y razonar	Trabajar con los demás	Tecnología
1. Pasos iniciales: Bienes y servicios	•										
2. ¿Quién soy? Introspección del estudiante	•		•				•	•	•	•	
3. El panorama desde la cima de la montaña			•					•		•	
4. Superación de la brecha del género			•			•					•
5. Mentores: Los estudiantes aprenden de los demás			•	•			•			•	
6. ¿Cuál es mi línea? Los estudiantes exploran posibles carreras profesionales			•	•			•				
7. Unas palabras acerca del dinero	•		•		•		•		•		

Fuente: McREL (Mid-continent Research for Education and Learning) Compendium of National Standards and Benchmarks; NCTE (National Council of Teachers of English); NCEE (National Council on Economic Education); NCSS (National Council for the Social Studies); International Society for Technology in Education.

• CORRELACIÓN CREADA POR SCHOLASTIC, INC. •

CORRELACIÓN: ¿Cómo se adapta LIFE, Inc. a su día escolar?

Usted descubrirá la naturaleza intercurricular de LIFE, Inc. y cómo se correlaciona con otras normas en su estado referentes a:

Inglés/Destrezas literarias/Artes idiomáticas:

- Lectura
- Redacción
- Comprensión
- Escuchar
- Comunicación
- Razonamiento
- Conexiones, etc.

Historia de Estados Unidos/Tecnología:

- Bonanza económica—Después de la Segunda Guerra Mundial
- Desarrollo tecnológico
- Derechos de la mujer, igualdad de géneros y racial
- Economía contemporánea de EE.UU., desarrollo social y cultural
- Cómo los cambios en la economía nacional y global han influenciado en la fuerza laboral
- Tecnología emergente, papel en las carreras profesionales

Conocimientos financieros/Destrezas económicas:

- Costos y beneficios de elegir (costo de las oportunidades)
- Precios, salarios, impuestos
- Mercados, competencia
- Dinero, ingresos, presupuestos
- Tasas de inversión
- Iniciativa empresarial, etc.

Destrezas matemáticas:

- Computación y estimación
- Estadísticas
- Medidas
- Resolución de problemas
- Razonamiento
- Probabilidades
- Conexiones matemáticas, etc.

NOTA: Si desea obtener una correlación más completa, envíe un mensaje electrónico a: usnationallifeinc@deloitte.com

ACTIVIDADES INTERCURRICULARES:

Ejemplos de cómo LIFE, Inc. se puede utilizar flexiblemente como parte de un curso de *Destrezas para la vida* o en forma interdisciplinaria en un “momento didáctico apropiado”.

Inglés/Alfabetización:

EJEMPLO: Cuando los estudiantes leen relatos sobre personajes ficticios o personas reales, pueden escribir y presentar un ensayo sobre el tema: ¿Cuáles otras carreras podrían tener un personaje ficticio o una persona real?

Por ejemplo, si leyeran *El guardián entre el centeno* (*Catcher In The Rye*), el instructor podría preguntar: “¿Qué empleo sería apropiado para Holden en la actualidad y qué destrezas tiene o necesita?” O, si se tratara del día de Martin Luther King Jr., los estudiantes hablarían sobre sus destrezas (Lección 2: ¿Quién soy?) y pensarían cómo se podrían utilizar sus destrezas en otras carreras. Un ejercicio de extensión permitiría a los estudiantes basarse en la técnica de visualización, y escribir una historia sobre cómo se imaginan en el futuro.

Historia de Estados Unidos/Tecnología:

EJEMPLO: Los estudiantes pueden pensar en un producto del futuro basado en una tecnología imaginaria, por ejemplo, “automóviles voladores” (Lección 4: Superación de la brecha del género). Pídeles que piensen en “futuras carreras” basadas en ese producto y en cómo habría que crear leyes nuevas para enfrentar situaciones nuevas. Habrá que desarrollar nuevas carreras de ingeniería, diseño y fabricación. Habrá que implementar nuevas leyes de “tráfico aéreo” porque las carreteras se volverán obsoletas. Habrá que crear nuevos dispositivos de supervisión y nuevos “cuerpos policiales aéreos” para hacer cumplir las “leyes para automóviles voladores”.

Conocimientos financieros/Destrezas económicas:

EJEMPLO: Los estudiantes pueden “visualizar” (Lección 3: El panorama desde la cima de la montaña: Visualización) carreras reales e investigaciones de niveles salariales, y creación de presupuestos basados en estos niveles (Lección 7: Unas palabras acerca del dinero). También pueden investigar costos reales, clasificaciones impositivas, costos de casas y apartamentos, servicios públicos, etc. y crear un presupuesto basado en su nivel de conocimientos. Se puede investigar más de una carrera y se pueden ponderar los “costos de oportunidad”.

Destrezas matemáticas:

EJEMPLO: Estas destrezas matemáticas se utilizarán exhaustivamente (Lección 7: Unas palabras acerca del dinero). Podrían surgir problemas de terminología al tratar de resolver problemas a través de costos hipotecarios reales, impuestos reales, niveles salariales reales, etc. La página 37 ofrece la actividad “Licencia para conducir”, cuya finalidad es hacer que los estudiantes calculen todos los costos asociados con la compra y el uso de un automóvil.

LECCIÓN 1

PASOS INICIALES: BIENES Y SERVICIOS

ACTIVIDADES INICIALES

ACERCA DE ESTA LECCIÓN:

Esta lección tiene la finalidad de presentar a los estudiantes el concepto de carreras profesionales y sus aplicaciones. A nivel elemental, una carrera o un empleo se basan en producir y vender un “bien” o proveer y vender un “servicio”. **NOTA:** Los estudiantes pueden comenzar esta lección antes de leer *LIFE, Inc.* lo cual es apropiado para estudiantes de las escuelas media y secundaria.

META:

Comprender la diferencia entre un “bien” y un “servicio”. Los estudiantes aprenderán que muchas carreras se crean con la finalidad de llevar un bien específico al mercado o de proveer un servicio.

INSTRUCCIONES:

Decida primero si los ejercicios se realizarán como tarea en el hogar, en el aula o como una combinación de ambas cosas. Pídales a los estudiantes que generen un cuadro de *Bienes y servicios* en su **Diario del estudiante** o en la pizarra. Invite a los estudiantes a producir una lista de elementos que consideren Bienes (los bienes son objetos reales como comida, ropa o libros) y una lista de Servicios (los servicios son trabajos que unas personas realizan para otras). Pídales después que escriban al lado una lista de posibles carreras asociadas a cada bien.

Dígales que piensen en carreras que son necesarias y que se relacionan con cada elemento. Pídales que se fijen en los bienes y los servicios que se crean, junto con el proceso, para llevar ese bien al mercado.

BIENES Y SERVICIOS

La lista se podría parecer a la siguiente:

BIENES

Comida

CARRERAS

Granjeros que cosechan alimentos • Camiones y camioneros que llevan los productos alimenticios al mercado • Tiendas y comerciantes que venden la comida

Juguetes

Diseñadores de juguetes • Personas que financian ideas • Fabricantes de juguetes • Publicistas que crean avisos

Hogares

Agricultores forestales • Madereros • Trenes y camiones que transportan maderos • Constructores

Ropa

Cultivadores y recolectores de algodón • Diseñadores de ropa • Banqueros que financian a los diseñadores • Propietarios de tiendas que venden productos • Empresas de tarjetas de crédito que permiten comprar ropa • Contadores que trabajan en todas estas compañías a lo largo del proceso

CARRERAS DE SERVICIOS

Médicos

Enfermero(a) • Hospital • Responsables de mantenimiento • Empresa farmacéutica

Dentistas

Higienista dental • Fabricantes de pasta dental • Fabricantes de instrumentos dentales • Fabricantes de frenillos • Fabricantes de plástico • Petrolera

Maestros

Escuelas • Fabricantes de libros • Fabricantes de papel • Fabricantes de computadoras

Transporte escolar

Fabricante de autobuses • Gasolineras • Fabricantes de caucho • Fabricantes de acero • Fabricantes de vidrio • Fabricantes de plástico • Fabricantes de neumáticos

EJERCICIO: “FONDOS FISCALES”

Pídales a los estudiantes que preparen una lista de los servicios que se pagan con fondos públicos (impuestos). Pídales ahora que compartan las listas que han escrito en su **Diario del estudiante** y hablen sobre ellas.

Por ejemplo: Policías, bomberos, funcionarios gubernamentales, trabajadores hospitalarios, maestros

UN EJERCICIO AMENO: ¡PIÉNSENLO BIEN!

Lea cada oración: Pídales a los estudiantes que decidan si la persona que se expresa provee un **bien** o un **servicio**. Deben escribir **B** o **S** (**B** = Bien, **S** = Servicio) junto a cada oración. Esta lista se encuentra en cada **Diario del estudiante**.

Los estudiantes deben escribir sus respuestas a medida que usted les lee cada pregunta.

	Respuestas
1. “Esto es un jonrón”, dijo el Dueño de la Tienda de Deportes.	B
2. “El negocio está muriendo”, dijo el Director de la Funeraria.	S
3. “Tiene sus altibajos”, dijo el Ascensorista.	S
4. “Es un negocio de perros”, dijo el Peluquero de Mascotas.	S
5. “Siempre hacia arriba”, dijo el Piloto Aeronáutico.	S
6. “Crece constantemente”, dijo el Dueño de la Floristería.	B
7. “Es un dolor de cabeza”, dijo el Doctor.	S
8. “Huele mal”, dijo el recogedor de Basura.	S
9. “Suma cada vez más”, dijo el Maestro de Matemáticas.	S
10. “Todo es material”, dijo el Sastre.	B
11. “Todo está bien”, dijo el Dueño de la Tarjetería.	B
12. “Suenan bien”, dijo el Afinador de Pianos.	S

NOTAS:

LECCIÓN 2

¿QUIÉN SOY?: INTROSPECCIÓN DEL ESTUDIANTE

REPASO DE LA LECCIÓN DE PRECALENTAMIENTO:

A menudo los jóvenes se sienten presionados por sus padres o custodios, escuelas, los medios e incluso por sus amigos para “elegir una carrera”. Esta lección los ayudará a dar un paso atrás para conocerse un poco mejor primero.

Lea el siguiente texto y pídale a los estudiantes que lo expliquen en sus propias palabras: Hemos completado el ejercicio sobre Bienes y Servicios. Ustedes ya entienden la diferencia. Expliquen cuál es la diferencia entre un “bien” y un “servicio”. (Respuesta: Un **bien** es un objeto real, como comida, ropa, discos compactos o libros, mientras que un **servicio** es el trabajo que realizan las personas, como conducir un taxi, ser doctor, cortar el cabello o ser maestro). Hablemos ahora de los posibles empleos que ustedes pueden tener. ¿Díganme cuál es la palabra más importante que acabo de decir? (Escuche las respuestas). La respuesta es “**ustedes**”. Esto es porque “**ustedes**” son su empleo, “**ustedes**” son su carrera y “**ustedes**” son su futuro. Es un mensaje sencillo, pero posiblemente sea la lección más importante que aprendan. Una carrera no flota en el aire, está conectada a cada uno de ustedes.

ACERCA DE ESTA LECCIÓN:

Los estudiantes se deben conocer mejor a sí mismos antes de elegir una carrera. Comenzarán a expresar lo que les apasiona y las cosas que les encantan hacer, y podrían descubrir algunas sorpresas.

METAS:

- Conocerse a sí mismo
- Técnicas para realizar entrevistas
- Conexión con el hogar: Entrevistar a otras personas que forman parte de la vida del estudiante
- Conocerse a sí mismos a través de los ojos de los demás

INSTRUCCIONES:

Una vez que los estudiantes hayan leído la Introducción y el Capítulo 1 de **LIFE, Inc.**, deberán realizar las actividades que están en la Lección 2 del **Diario del estudiante**. Puede leer las preguntas en voz alta y los estudiantes pueden escribir sus respuestas en el **Diario del estudiante** o llenarlo en el hogar y compartir después sus respuestas. **Explíqueles que la única meta es dar respuestas sinceras.**

NOTA: Usted, como instructor(a), también debe completar los “ejercicios” y ser un ejemplo para sus estudiantes. Parte de sus funciones es ser mentor(a) de sus estudiantes. Recoja las respuestas de los estudiantes, o si utilizan el sitio web, recibirá la información. Esto es necesario porque al final de las lecciones tendrá que identificar una carrera que cada estudiante podrá explorar de acuerdo a sus gustos.

EJERCICIO: “ME GUSTA/NO ME GUSTA” (PÁG. 7 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

Haz una lista de las cosas “Mejores” y una lista de las cosas “Peores”. Por ejemplo:

- Las cosas que más me gustan hacer son: _____
- Las cosas que menos me gustan hacer son: _____
- Mis materias favoritas en la escuela son: _____
- Las materias que menos me gustan son: _____
- Puedo hacer lo siguiente por horas: _____
- Esto hace que sienta deseos de levantarme de la cama y salir de la habitación: _____
- ¿Prefieres estar adentro o al aire libre? _____
- ¿Las cosas más interesantes te ocurren cuando estás afuera o en casa? _____

—SIGUE EN LA SIGUIENTE PÁGINA

- ¿Prefieres hablar o escuchar? _____
 - ¿Prefieres escuchar o leer? _____
 - ¿Prefieres estudiar a solas, con algún amigo o en grupo? _____
 - ¿Dé qué forma estudias más? _____
 - ¿Prefieres escribir un ensayo o presentar un informe oral frente a la clase? _____
 - ¿Prefieres leer un libro o buscar información en Internet? _____
 - Cuando escuchas una canción, ¿qué tiene más importancia para ti, la música o la letra? _____
 - Si tienes que arreglar algo, ¿te detienes primero a estudiar el problema o pones manos a la obra inmediatamente? _____
 - Cuando quieres comprender algo, ¿te es más fácil leer al respecto, estudiar un diagrama o pedirle a alguien que te lo explique? _____
 - Cuando hablas acerca de algo que sabes hacer, ¿explicas primero los detalles o el cuadro completo? _____
 - Cuando obtienes un equipo nuevo, ¿lees el manual o pones manos a la obra para aprender a usarlo por cuenta propia? _____
 - Cuando quieres que alguien haga algo por ti, ¿prefieres escribirle una carta, o enviarle un correo electrónico (e-mail) o un mensaje instantáneo en el que le explicas qué necesitas y por qué, o prefieres hablar directamente con la persona? _____
-

EJERCICIO: ¿QUÉ TIPO DE CARRERAS ME INTERESAN?

(PÁG. 9 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

El siguiente paso consiste en pedirles a los estudiantes que exploren los diferentes entornos laborales que podrían gustarles más que otros. Deberán calificar seis categorías del 1 al 6, del que más les gusta al que menos les gusta. Pídeles que llenen las hojas de trabajo que están en el **Diario del estudiante**.

Hablen sobre los resultados obtenidos. Notará que sus preferencias no recaerán dentro de categorías específicas. El punto es que la mayoría de las carreras tienen múltiples facetas.

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: Todas estas preguntas forman parte de quién eres, y a veces son la mejor forma de conocerte que a través de intentos de adivinar a ciegas lo que quieres lograr en la vida. A un orientador universitario o a una persona que piensa contratarte para un empleo podría interesarle escuchar que piensas seguir una carrera en ventas. ¿Pero por qué crees que deseas una carrera en ventas? La persona que te entrevista no lo sabe, y posiblemente tú tampoco lo sepas. Si tu entrevistador conoce su trabajo, podría estar más interesado en saber que prefieres hablar con las personas, que piensas bien por cuenta propia y que no tienes ningún problema en iniciar una conversación con alguien a quien no conoces.

INSTRUCCIONES:

Lea lo siguiente en voz alta para que los estudiantes escriban sus respuestas en el Diario del estudiante o lo hagan como una tarea en el hogar: No sólo te vienen mejor ciertos empleos o carreras, sino que también hay ambientes de trabajo que vas a preferir sobre otros. Fíjate en los aspectos generales de estos ambientes laborales. ¿Cuál te describe mejor? ¿Cuál se parece menos a ti? Dedica unos minutos para clasificarlos del (1) al (6). 1 es lo que “Te describe mejor” y 6 es lo que “Te describe peor”.

CALIFICACIÓN	TIPO DE CARRERA	DESCRIPCIÓN
	Realista	Me gusta hacer cosas y ver qué he hecho. Me gusta trabajar al aire libre. Me gusta trabajar con las manos y estoy orgulloso de mis habilidades físicas. Me gusta ver frente a mí los frutos de mi trabajo.
	Detective	Me gusta reunir una serie de hechos y descifrar su significado. Me gustan las matemáticas y las ciencias. Me gusta descubrir cosas nuevas. Me gusta crear teorías.
	Artista	Me siento más feliz cuando me expreso. No encajo siempre dentro de las estructuras o normas de los demás. Me gusta que las cosas sean flexibles y me gusta buscar mis propias respuestas, incluso cuando no son iguales a las de los demás.
	Maestro	Me gusta enseñar cosas a los demás. Me gusta trabajar con las personas y ayudarlas a comprender las cosas, y saber que participé en su aprendizaje. Me gusta trabajar en grupos y compartir responsabilidades. Me comunico bien con los demás. Me intereso por los sentimientos de las personas.
	Emprendedor	Administro bien a las personas, y soy bueno haciendo que los demás comprendan mi punto de vista. Me gusta trabajar en equipo, pero quiero ser el capitán del equipo.
	Detallista	Me fijo bien en los detalles y me aseguro de que las cosas se hagan bien. Dedico tiempo para descubrir cómo hacer bien las cosas. Me gusta saber a quién debo acudir para obtener respuestas, y me gusta tener las respuestas cuando las personas acuden a mí.

PIENSA EN CARRERAS POSIBLES:

Los realistas a menudo se sienten más contentos cuando realizan trabajos que se relacionan con la naturaleza y el aire libre, mecánica, construcción o el servicio militar.

Los detectives hacen mucho más que resolver misterios sobre asesinatos. Pueden eventualmente dedicarse a investigaciones científicas, o a trabajar con computadoras o realizar tareas de búsqueda de hallazgos para, por ejemplo, escribir libros de historia o resolver problemas comerciales para las empresas.

Los artistas podrían buscar carreras relacionadas con arte, música, drama o escritura, pero también tienen una gran probabilidad de dedicarse al mercadeo, la publicidad, las relaciones públicas o el diseño gráfico por computadora.

Los maestros pueden trabajar como maestros, pero también pueden dedicarse al asesoramiento u orientación o apoyo psicológico, o a profesiones médicas como la enfermería, también pueden ser grandes consejeros.

Los emprendedores pueden dirigir sus propios negocios o administrar alguna empresa. Pueden ser diestros en trabajos de ventas o en política.

Las personas detallistas podrían sentirse atraídas por las instituciones financieras, las firmas de contabilidad u otras empresas grandes. También podrían convertirse en ingenieros, programadores de computadoras o editores.

INICIE UNA CONVERSACIÓN:

Pregúnteles a los estudiantes si les gustó responder un cuestionario que no tiene respuestas equivocadas. La siguiente noticia es: no existe “un solo” tipo de persona. De hecho, todos somos una combinación.

NOTA: Comparta con los estudiantes sus propias respuestas al “cuestionario” para demostrarles que usted representa más de “un solo” tipo de persona, y que probablemente hay cosas que le gusta hacer más que otras. Explíqueles cómo y por qué calificó su “tipo vocacional” del 1 al 6. Aliente a uno o dos estudiantes para que compartan qué calificaciones han dado y por qué. Es un buen momento para hacer preguntas y solicitar comentarios.

EJERCICIO: CÓMO TE VEN LOS DEMÁS (PÁG. 10 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: Has comenzado a fijarte más en ti mismo y a ver algunos de tus “tipos” de personalidad. ¿Pero has pensado alguna vez cómo te ven los demás? Ahora vas a darle la vuelta a este cuestionario y les vas a preguntar a los demás cómo te ven. Otros podrían ver algo en ti que tú no te has dado cuenta. (Conexión con el hogar).

INSTRUCCIONES:

Lea en voz alta a los estudiantes: Traigan su **Diario del estudiante** y un bolígrafo. Explíquenle a las personas que van a entrevistar que están haciendo este programa para conocerse mejor. El programa se llama **LIFE, Inc.**, y les ayudará a pensar en su futura carrera profesional. Expliquen que respondieron a un cuestionario para comenzar a conocer sus tipos de intereses vocacionales. Su tipo de vocación les está ayudando a elegir el tipo de empleo o carrera que les podría interesar. Lean los seis tipos de vocación a las personas que entrevistan para que las entiendan. Esto sólo les servirá si entrevistan a personas que los conocen bien. Entrevisten a un amigo, un amigo adulto de su familia, un pariente o custodio adulto, un maestro, un consejero y/o a cualquier otra persona que los conozca bien. Por ejemplo, podría ser un hermano o hermana mayor, o quizás un entrenador deportivo.

NOTA: Asegúrese de que los estudiantes obtengan permiso de un padre o un custodio antes de que entrevisten a alguien. Los estudiantes deben tratar de decirles a las personas que van a entrevistar que reserven por lo menos una hora completa para la entrevista. El maestro o instructor también debe elegir a una persona que lo conozca para que responda las preguntas.

PLAZO:

Los estudiantes deben tratar de tener los resultados en la siguiente sesión. Si no los tienen, pídeles que los obtengan durante el fin de semana o lo más rápidamente posible.

EJERCICIO: ¿CUÁNTO TE GUSTA TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS?

(PÁG. 12 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

Lea en voz alta: Todos sabemos que es conveniente saber cómo trabajar con otras personas, ¿pero qué significa?

- Para un jugador de baloncesto, trabajar con otras personas implica saber anticipar exactamente cuándo un compañero del equipo va a correr hacia la cesta.
- Para un publicista, se trata de producir diferentes ideas creativas para montar una campaña que convencerá a las personas para que compren productos que están a la venta a través de su campaña.
- Para un vendedor, significa conversar con comodidad y entusiasmo con desconocidos sobre un producto que conoce bien y en el cual cree para que lo compren.
- Para un investigador, implica estar capacitado para compartir los resultados de una investigación con personas que realizan estudios en el mismo campo, incluso cuando no están en el mismo salón o en el mismo país, para que trabajen juntos hacia una meta, como curar una enfermedad o inventar un nuevo satélite.
- Para un bombero, significa contar con la habilidad, el coraje y la experiencia de las personas que están a su lado para apagar incendios y salvar vidas.

INICIE UNA CONVERSACIÓN:

¿En cuáles otros campos piensas que es necesario trabajar con otras personas?

¿Qué significa “trabajar bien con otras personas” en esos campos?

¿De qué formas te gustaría trabajar con otras personas?

Ahora pídale a los estudiantes que abran el **Diario del estudiante** y completen el ejercicio ¿CUÁNTO TE GUSTA TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS? Dígales que marquen todas las respuestas que les parezca que los describen. Una vez que hayan completado la lista de verificación, pídale que vuelvan a leer las entrevistas con algunos de los Modelos de Conducta Virtual (MCV) en sus libros **LIFE, Inc.** Deben elegir algunas carreras que resalten intereses que han “marcado” anteriormente y anotarlas en el espacio indicado en el **Diario del estudiante** (página 12).

NOTA: Los estudiantes descubrirán que no tienen una sola área de interés, sino varias. Ayúdelos a apreciar el hecho de que todos somos multifacéticos. Los MCV les permitirán descubrir carreras que nunca habrían considerado inicialmente. Digamos que alguien desea trabajar en el campo no lucrativo, quizás en una organización de beneficencia. Podría elegir ejemplos de MCV como Cheryl Ka’uhane Lupenui o Shaun Budnik. Después de leer su MCV, el estudiante se dará cuenta de las cualidades que los han ayudado a tener éxito, y de la educación y los conocimientos que necesitan para desempeñarse en esta área. Cheryl conoció su negocio a través de su mamá. Ella descubrió que le apasionaba trabajar con mujeres, niños y familias. Shaun comenzó como actriz y después descubrió la contabilidad, también es una persona creativa que siente pasión por los detalles. Hablen sobre cómo la vida y las experiencias de ambas mujeres fueron una odisea. Ellas hicieron muchas cosas antes de decidirse y obtener sus empleos actuales donde dirigen empresas sin fines de lucro. (El sitio web www.nealeslifeinc.com ofrece información sobre otros MCV).

FÍJATE EN LO QUE OTROS VEN (ESTA ES UNA TAREA PARA EL HOGAR).

INSTRUCCIONES:

Lea en voz alta: *Ahora haz lo mismo que antes. Averigua cómo te ven los demás. Elige a alguien que quieras entrevistar y pregúntale cuál descripción se asemeja más a “ti”.*

Asegúrese de que los estudiantes tengan permiso del padre o un custodio para entrevistar a otros. Las páginas 13 y 14 del **Diario del estudiante** ofrecen formularios de entrevista.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS (PÁG. 14 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

Lea en voz alta mientras los estudiantes llenan las respuestas en el Diario del estudiante: *Vivimos en un mundo que avanza y cambia rápidamente, y las personas que resuelvan problemas marcharán adelante. ¿Cómo eres solucionando problemas? Califiquen las respuestas del 1 al 5, donde “1” te describe mejor y “5” te describe peor.*

	Me gusta buscar respuestas en Internet.
	Me gusta aprender las cosas en los libros.
	Me gusta resolver crucigramas.
	Me gusta armar objetos.
	Me gusta presentar perfectamente mis tareas, con portada y gráficas bonitas

Cuando te mires a ti mismo en todas estas formas, te conocerás mejor. Es importante que consideres lo que has descubierto sobre ti (lo que te gusta y disgusta) cuando comiences a pensar en carreras profesionales.

¿CUÁNTO TE GUSTA TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS?

Lee esta lista y marca todo lo que parezca describirte. Añade en la lista otras descripciones que consideres que también te describen.

- Me gusta influir en la forma de pensar de los demás; por ejemplo, hacer que voten por mí (o por mi candidato) como representante del salón de clases.
- Me gusta conversar y hacerles preguntas a las personas para obtener información. Me gusta haber trabajado en el periódico de la escuela o haber permanecido junto al mecánico y ver cómo componía el automóvil de mi papá.
- Me gusta ayudar a solucionar los problemas personales de los demás. Mis amigos acuden a menudo a mí cuando necesitan hablar sobre algo importante.
- Me gusta enseñar a las personas cómo hacer las cosas que hago. Las personas tienden a acercarse a mí en el laboratorio de la escuela. O a veces los más jóvenes vienen a mí para que les dé un entrenamiento informal.
- Me gusta utilizar mis destrezas para elaborar o arreglar cosas con el fin de ayudar a los demás. A veces me encuentro arreglando una bicicleta, o cosiendo un vestido de graduación nuevo.
- Me gusta mediar disputas entre las personas y ayudarlas a comprender el punto de vista de cada uno.
- Me gusta coordinar el trabajo en equipo de las personas. Yo podría ser capitán de un equipo deportivo o de debates orales, u obtener una petición de un grupo para arreglar un parque, o solicitar que se instale un semáforo en una esquina peligrosa.
- Me gusta tomar decisiones. Puedo actuar como director del periódico escolar, decidir quiénes son los mejores reporteros, fotógrafos o diseñadores u organizar comisiones para un proyecto en mi salón de clases.
- Me gusta entretener o actuar para divertir a los demás. Toco un instrumento en la banda de la escuela o trato de obtener un papel en una obra teatral de la escuela.
- Me gusta sorprender a los demás. Generalmente soy la persona a quien se le ocurre una idea novedosa en la clase.

ME GUSTA: _____

Los estudiantes deben seguir leyendo sus libros **L/FE, Inc.**, o visitar el sitio web, www.nealeslifeinc.com, volver a leer sobre algunos de los Modelos de Conducta Virtual (MCV) y elegir ciertas carreras que contengan algunos de los intereses que han “marcado” e incluirlas en la página 12 del *Diario del estudiante*.

LECCIÓN 3

EL PANORAMA DESDE LA CIMA DE LA MONTAÑA: “VISUALIZACIÓN”

ACERCA DE ESTA LECCIÓN:

Esta lección tiene la finalidad de ayudar a los estudiantes a aprender sobre diferentes carreras profesionales. Los ayudará a comprender qué destrezas necesitarán para alcanzar sus metas profesionales.

META:

Enseñar a los estudiantes a utilizar una técnica de visualización como una herramienta para comprender las diferentes carreras.

INSTRUCCIONES:

Lea este capítulo en el libro **LIFE, Inc.** Este ejercicio se debe realizar en el aula; es demasiado complicado para que los estudiantes lo hagan por cuenta propia. Lo pueden realizar estudiantes de TODAS las edades, incluidos los adultos.

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: Muchas personas podrán decirte lo que vas a “ser” cuando crezcas. (Pregúnteles a los estudiantes si alguna vez se lo han preguntado). Es más fácil pensar ahora en lo que se va a “hacer” que en lo que se va a “ser”. Eso es porque probablemente vas a tener muchos empleos y vas a hacer muchas cosas diferentes. Así que la pregunta correcta es: ¿Qué es lo primero que vas a hacer cuando salgas de la escuela o la universidad? No es fácil elegir el empleo más apropiado para ti. El que más te conviene es en el que te vas a sentir más a gusto. ¿Cómo sabes cuál es? Una buena forma de averiguarlo es imaginarte en el futuro—en un sitio donde estás a gusto. Esta técnica se llama **VISUALIZACIÓN**.

¿CÓMO SÉ QUÉ ME CONVIENE MÁS A MÍ?

Explique: Funciona de la siguiente forma. Comienza por imaginarte en la Cima de la Montaña, en el sitio donde más deseas estar. Deja volar tu imaginación libremente. La imaginación no cuesta nada y es toda tuya, nadie te la puede quitar.

Convierte tu imaginación en una biblioteca, aquella que te mencioné al principio de este libro y que llamé **Library of LIFE**—The Library of Infinite Future Experiences (Biblioteca de VIDA: La biblioteca de infinitas experiencias futuras). Es el único sitio en el planeta al que puedes ir donde realmente deseas, desde la luna hasta el fondo del océano, donde puedes ser quien quieras, desde el Presidente de los Estados Unidos hasta un buscador de tesoros piratas. Puedes poner lo que quieras dentro de tu mundo imaginario.

Mientras más lo hagas, mejor lo harás. Pero es importante que te concentres en los detalles desde el principio. ¿Piensas que te gustaría tener tu propio negocio, pero no sabes qué tipo de negocio? No se trata de una idea tonta. Comienza por lo que sí sabes. Entrás a tu oficina, a la que vas todas las mañanas, desde donde manejas tu propia empresa (no tiene que ser una oficina real en un edificio real, pero comenzaremos en este punto a modo de ilustración).

Esa es tú **VIDA**. Entra en ella (siéntate ante tu escritorio).

Recuerda, puedes hacer lo que quieras en esta biblioteca. Puedes poner la imagen de tu VIDA en una pantalla y pulsar la tecla de pausa para examinarla cuidadosamente. Hasta puedes convertirla en un holograma para caminar a su alrededor y verla desde cualquier ángulo, o en un juego de Sims™ para tener la posibilidad de regresar a cualquier punto de éste y comenzar en un entorno nuevo que te permita ver una ruta alterna. ¿Qué ves a través de la ventana? ¿Logras ver el perfil de una ciudad o un vecindario en un suburbio? ¿Qué hay en la oficina contigua? ¿Una secretaria?, ¿un socio?, ¿un grupo de empleados?

Es posible que ni siquiera te encuentres en una oficina. Podrías estar en alguna carretera. ¿Qué conduces? ¿Un automóvil? ¿Una furgoneta? ¿Un camión? Mantén tu propio libro en tu propia biblioteca. Anota todas las imágenes que visualices, incluso las que te parezcan tontas, en las que escalas el Everest o ganas un premio de la Academia de Hollywood o eres un pastor en el estado de Montana. ¿Te atrae alguna fantasía específica? Eso dice algo sobre ti.

—SIGUE EN LA SIGUIENTE PÁGINA

Y si piensas que hacer esto es una tontería, piensa en Steve Jobs, el creador de las computadoras Apple. Steve comenzó por imaginarse qué aspecto quería que tuviera la parte exterior de la computadora— nueva, atractiva, moderna— y comenzó por ahí.

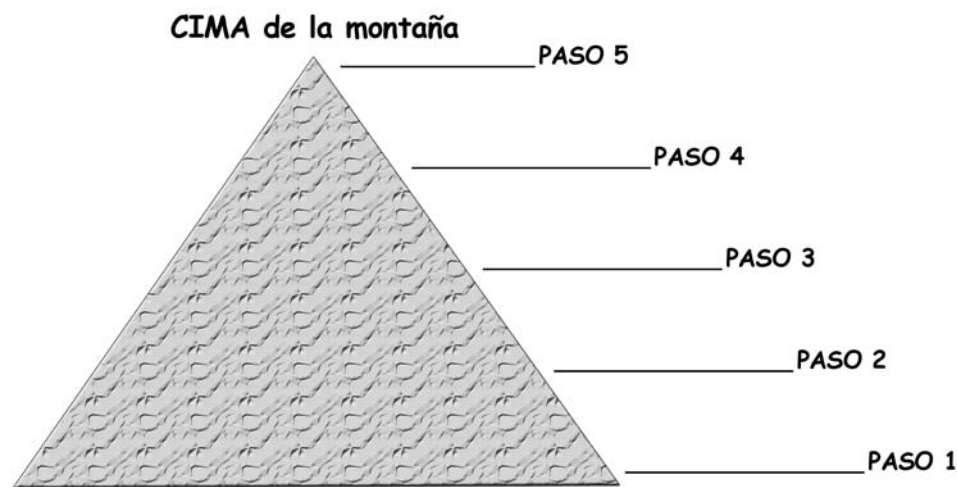
Exploración de la LIFE (VIDA): Las imágenes que visualizas sobre la **VIDA** tampoco están limitadas por el tiempo, ni por el flujo del tiempo. Se pueden desplazar hacia atrás al igual que hacia adelante. Incluso, este es el siguiente paso. Una vez que te has imaginado en un sitio donde desearías estar, el siguiente paso consiste en averiguar cómo llegaste ahí. Esto lo logras a través de un proceso que he llamado “**Exploración de la LIFE (VIDA)**”, y lo que hace es invertir el flujo del tiempo para crear una serie de estudios de la **VIDA**.

Estudio de la LIFE (VIDA): El **Estudio de la VIDA** te da tiempo para asimilar cada paso de tu **Exploración de la VIDA** desde todos los ángulos, y de pensar en respuestas para dos preguntas. La primera es, “¿Cómo llegué ahí?” La segunda es, “¿Qué necesitaba saber?” Aquí tienes un ejemplo: Lo primero que tienes que hacer es elegir una carrera, cualquier carrera. En este ejemplo elegimos ser el propietario de una compañía de diseño de programas de computación que crea juegos de computadora.

EJEMPLO DE UN EJERCICIO DE VISUALIZACIÓN

INSTRUCCIONES:

Dibuje una “montaña” en su pizarra. Escriba los pasos 5, 4, 3, 2 y 1 desde la cima hasta la base, tal como muestra el dibujo. Lea y explique cada paso.



PASO 5:

¿Dónde estoy? Dirijo una compañía de diseño de programas de computación.

Estoy entrando en mi propia oficina que está en mi propia compañía de diseño de programas de computación. Diseñamos juegos nuevos. La he fundado con mis mejores amigos, así que ellos están en las oficinas contiguas—ocupamos el piso completo de un edificio de oficinas que se encuentra en un vecindario moderno en los suburbios, cerca de un parque donde vamos a jugar partidos cortos de fútbol durante el almuerzo. El ambiente es dinámico—se escucha música moderna, así como los zumbidos y los chasquidos de los juegos de computadora. En cada escritorio tenemos los más modernos equipos de computación y afiches en las paredes...

ESTUDIO DE LA LIFE (VIDA):

¿Qué errores tiene esta escena?

¿Quiénes tocan esa música y juegan con los juegos de computadora? ¿He llegado tarde al trabajo?

¿Comenzaron a trabajar sin mí? Repitamos las imágenes. Llego al trabajo y enciendo mi computadora.

Hay silencio y logro adelantar un poco mi trabajo, pero tenemos una sala de entretenimientos grande (¿una sala de entretenimientos en nuestra oficina?, ¿por qué no?) donde podemos hacer ruido y alardear del trabajo que hemos realizado.

PASO 4:

Explica ahora cuál fue el paso que diste justo antes de llegar hasta este punto. Recuerda, estás comenzando en la cima de la montaña y desplazándote hacia la base, así que mientras descendes necesitas mirar hacia atrás, al paso anterior, y examinarlo.

¿CÓMO LLEGUÉ AHÍ?

Me encuentro en la oficina, y están trayendo nuestro equipo de computación ultramoderno y conectando las líneas telefónicas.

¿QUÉ NECESITABA SABER?

Qué equipo nos hacía falta: computadoras, escáneres, impresoras, faxes, software, teléfonos y líneas telefónicas. Hemos hecho muchas comparaciones antes de comprar y hemos investigado en publicaciones de consumo y en sitios de Internet. Conversamos con vendedores y obtuvimos las mejores ofertas, tanto en precios como en servicio.

PASO 3:

Explica ahora cuál fue el paso anterior que te permitió llegar hasta este punto. Da el siguiente paso hacia abajo en la montaña.

¿CÓMO LLEGUÉ AHÍ?

Mis amigos y yo hablamos con la gerente de préstamos de un banco importante. Ella examina nuestros conceptos totalmente originales para juegos, y nuestro plan de mercadeo (¿qué es un plan de mercadeo? Aún no lo sé, pero sé que tenemos uno genial.) ¡Ella sabe que nuestra compañía no le va a errar! ¿Qué hace ahora? Estira el brazo por encima del escritorio para darnos la mano... ¡nos otorgarán el préstamo!

¿QUÉ NECESITABA SABER?

Tuve que tomar cursos de computación y clases de mercadotecnia. Tuve que investigar el mercado para saber qué se está jugando a fin de inventar algo novedoso. También tuvimos que asistir a clases de programación avanzada para convertir nuestra visión en una realidad. Después de crear el producto, tuvimos que aprovechar las clases de mercadotecnia que cursamos para crear un plan de mercadeo, o quizás para definir la clase de persona que necesitábamos cuando entrevistamos y contratamos a un especialista en mercadeo.

PASO 2:

Explica ahora cuál fue el paso anterior que te permitió llegar hasta este punto. Da el siguiente paso hacia abajo en la montaña.

¿CÓMO LLEGUÉ AHÍ?

Hemos descubierto algunos conceptos que nadie había pensado anteriormente—increíbles gráficos, excelentes diálogos para historias, juegos que requieren destrezas de pensamiento y acción.

¿QUÉ NECESITABA SABER?

Además de estudiar ciencias de la computación y mercadotecnia, hemos tomado cursos de diseño... y cursos de literatura, para crear las historias que permitirán que nuestros juegos se destaquen por encima de los demás.

PASO 1:

Explica ahora cuál fue el paso anterior que te permitió llegar hasta este punto. Da el último paso hacia abajo en la montaña.

¿CÓMO LLEGUÉ AHÍ?

Estamos sentados en nuestro sótano, jugando con la computadora familiar. Pero no sólo jugamos, aprendemos algo nuevo, y después conversamos sobre ideas—lo que nos gusta de los juegos que están en el mercado y qué más se puede crear.

¿QUÉ NECESITABA SABER?

Me inscribí en el club de computación de la escuela y conocí a otros estudiantes a quienes les interesa lo mismo que a mí. También tengo que ser detallista y ser capaz de resolver rompecabezas. También respondo las preguntas sobre computación que tienen mis amigos.

SEGUIMIENTO DEL ESTUDIO DE LA LIFE (VIDA)

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: Recuerda, sólo se trata de simulacros, pero son parecidos a los que se realizan diariamente en el Pentágono, la NASA y los laboratorios de investigación en grandes corporaciones. Los científicos y los estrategas que crearon las simulaciones computarizadas saben que este ejercicio se vuelve más útil mientras más se hace. Las personas que se ganan la vida haciendo simulaciones computarizadas no hacen solamente una, las recrean una y otra vez.

Eso es lo que tienes que hacer. De la misma forma en que una persona predice los patrones climáticos, o investiga un virus, o planifica una estrategia militar, tú no sabes exactamente qué es lo que buscas. En tu caso, es porque no todo lo que te interesa se mantendrá así. Las cosas que te atraen completamente a los 15 años de edad podrían dejar de interesarte a los 25. El mundo cambia y surgen cosas nuevas. Las cosas que te absorben completamente a los 25 años de edad podrían dejar de interesarte a los 26. Y la carrera que te atrae a los 26 años de edad podría no haber existido cuando tenías 15. Así de rápido cambia el mundo actualmente.

Pero tus **Exploraciones de la VIDA** aún pueden ser una buena preparación para cualquier carrera nueva y extraña hacia la cual te diriges. Así que no dejes de hacerlas y sigue escribiendo los detalles sobre tus **Estudios de la VIDA**. Fíjate en cuáles mantiene tu atención, cuáles se desarrollan más entre una y otra visualización, y cuáles desaparecen. Cuando oyes hablar de nuevas carreras, nuevos empleos, nuevas posibilidades, inclúyelas entre el grupo y fíjate a ver cómo calzan. No sólo muchos de los empleos en el futuro serán empleos que no existen actualmente, tu empleo podría ser uno que tú mismo diseñes.

Ahora invierte esto desde el Paso Uno hasta el Paso Cinco, y tendrás tu plan de acción.

Paso 1

Paso 2

Paso 3

Paso 4

Paso 5

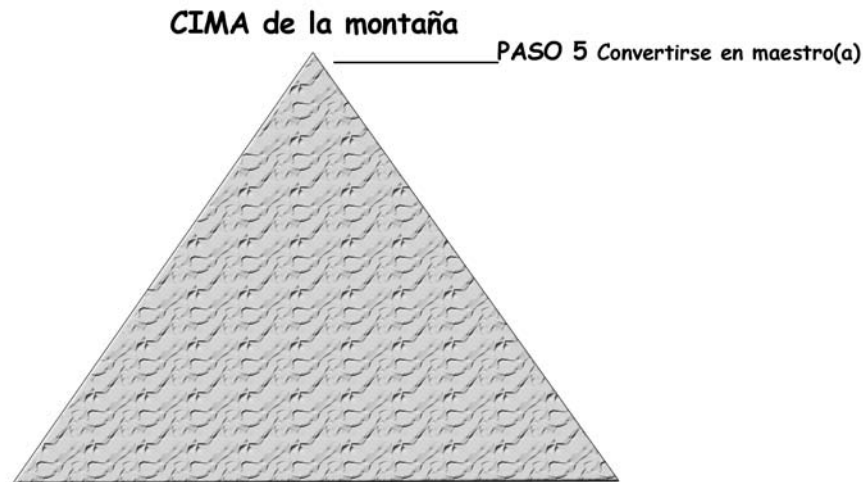
¡Ya tienes tu plan de acción y has aprendido en dónde comenzar a preparar hoy mismo una posible ruta hacia tu futuro profesional!

EJERCICIO DE VISUALIZACIÓN:

Usted, como instructor o instructora, puede realizar su propia “visualización” personal. Llene los 5 pasos. En cada uno debe llenar “¿Cómo llegué ahí?” y “¿Qué necesitaba saber?”. Puede utilizar, si lo prefiere, un ejercicio de visualización para maestros que he incluido. Puede utilizar este ejercicio en la clase en lugar del anterior. Recuerde, debe “poner” su carrera en primer lugar (en la Cima de la Montaña) cuando descienda, un paso a la vez hasta que llegue al pie de la montaña. Después debe explicarles a los estudiantes que ser maestro, etc., puede ser un “plan de acción” si se voltean a mirar del Paso Uno al Paso Cinco.

INSTRUCCIONES:

Dibuje una “montaña” (una “V” invertida) en la pizarra. Explique que se trata de nuestra Montaña de Visualización y que el ejercicio que van a realizar se refiere a convertirse en maestro o maestra.



PASO 5

PREGUNTE: *¿Cómo llegué ahí?*

Guíe a los estudiantes a través del proceso para descubrir cómo se convirtió en maestro(a). Ellos deben sugerir solamente cómo llegó usted hasta el quinto o último paso.

Posibles respuestas:

(Guíelos a través del proceso—dígales qué “se les va ocurriendo”).

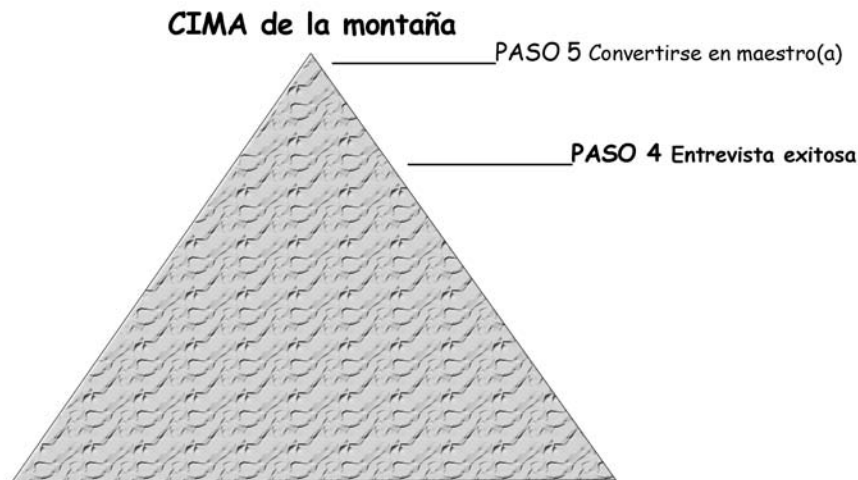
- Enseñas en una escuela primaria local.
- Eres maestro o maestra de matemáticas del 3^{er} grado.
- Es tu primer empleo después de graduarte de la universidad.

PREGUNTA AHORA: *¿Qué tenía que saber para obtener este empleo?*

Posibles respuestas:

- Había que saber dónde estaba la escuela.
- Cómo enseñar a niños pequeños.
- Cómo trabajar con los administradores de una escuela.
- Cómo levantarse a tiempo de la cama.
- Dónde estaba el salón de clases.
- Cómo enseñar matemáticas.
- Cómo vestir apropiadamente para el empleo.
- Conocer las aptitudes y las fallas propias.

AHORA AÑADA EL PASO 4 AL DIAGRAMA:



PASO 4

PREGUNTE: *¿Cuál fue el paso, inmediatamente anterior al de convertirte en maestro o maestra, que te permitió obtener el empleo?*

Hable sobre ello con los estudiantes.

Posibles respuestas:

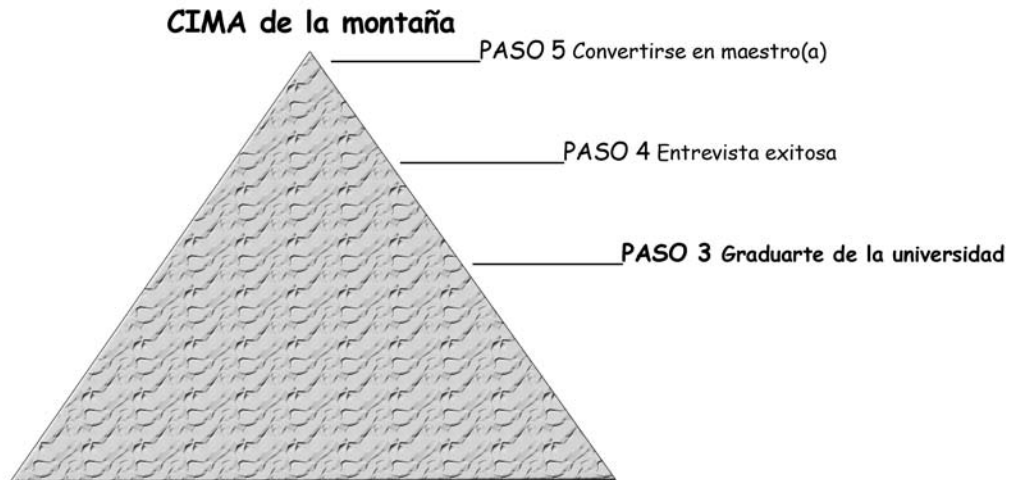
- Enviaste tu currículum a la persona correcta en la escuela.
- Tu entrevista transcurrió muy bien y presentaste un currículum claro y sencillo que demostró fácilmente quién eres.
- Ofreciste respuestas claras y directas a todas las preguntas.
- Informaste sinceramente todo lo que has hecho y lo que necesitas aprender.
- Demostraste entusiasmo.
- Explicaste por qué deberían contratarte.
- Te preparaste bien e hiciste buenas preguntas que investigaste.

PREGUNTE AHORA: *¿Qué tenía que saber para obtener este empleo?*

Posibles respuestas:

- Tenías que prepararte bien para la entrevista a fin de explicar por qué te debería contratar la escuela.
- Tenías que escribir un currículum bueno que explicara tus antecedentes.
- Tenías que investigar y decidir dónde querías vivir.
- Tenías que investigar las escuelas primarias del área para averiguar si estaban ofreciendo empleos.
- Necesitabas destrezas apropiadas para una entrevista, como: la habilidad de hablar claramente sobre tus aptitudes, la habilidad de explicar por qué serías un buen maestro o maestra, y dar ejemplos sobre tu experiencia laboral previa a fin de demostrar que sabes educar a los niños.

AHORA AÑADA EL PASO 3 AL DIAGRAMA:



PASO 3

PREGUNTE: *¿Cómo llegué aquí? ¿Cuál fue el paso anterior a la entrevista?*

Explique que para ser maestro hay que graduarse de la universidad con un título de maestro.

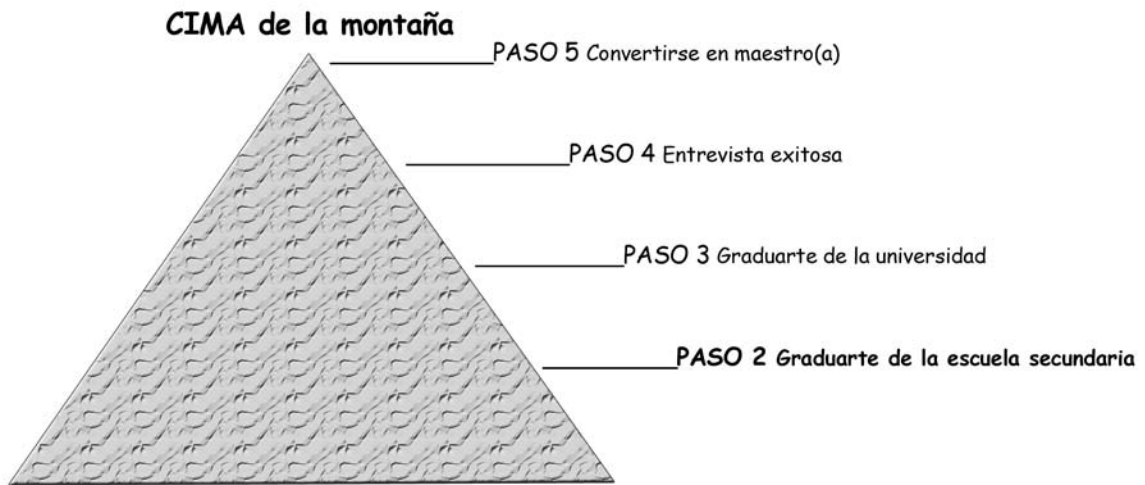
Posibles respuestas:

- Me gradué de la universidad con un título que me permite enseñar matemáticas a estudiantes de la primaria.
- Mis padres asisten a mi graduación.
- Estudie 4 años en la universidad.
- Asistí a todos los cursos requeridos.
- Fui maestro(a) en una escuela local.
- Trabajé a tiempo parcial para pagar mis estudios universitarios, solicité préstamos estudiantiles, obtuve buenas calificaciones y se me otorgó una beca parcial.

PREGUNTE AHORA: *¿Qué necesitaba saber?*

- Tuve que trabajar y estudiar fuertemente en la universidad.
- Tuve que tomar los cursos obligatorios para graduarme.
- Me especialicé en docencia y obtuve un grado menor en matemáticas.
- Tenía que buscar un programa de docencia.
- Tenía que aprender a realizar investigaciones en Internet.
- Tenía que llevarme bien con mis compañeros de habitación.
- Tenía que trabajar a tiempo parcial para pagar mis estudios universitarios.

AHORA AÑADA EL PASO 2 AL DIAGRAMA:



PASO 2

PREGUNTE: *¿Cuál es el paso inmediatamente anterior al de irte a la universidad y graduarte?*

Respuesta: Te graduaste de la escuela secundaria.

PREGUNTE AHORA: *¿Cómo llegué ahí? ¿Qué te permitió graduarte de la escuela secundaria?*

Posibles respuestas:

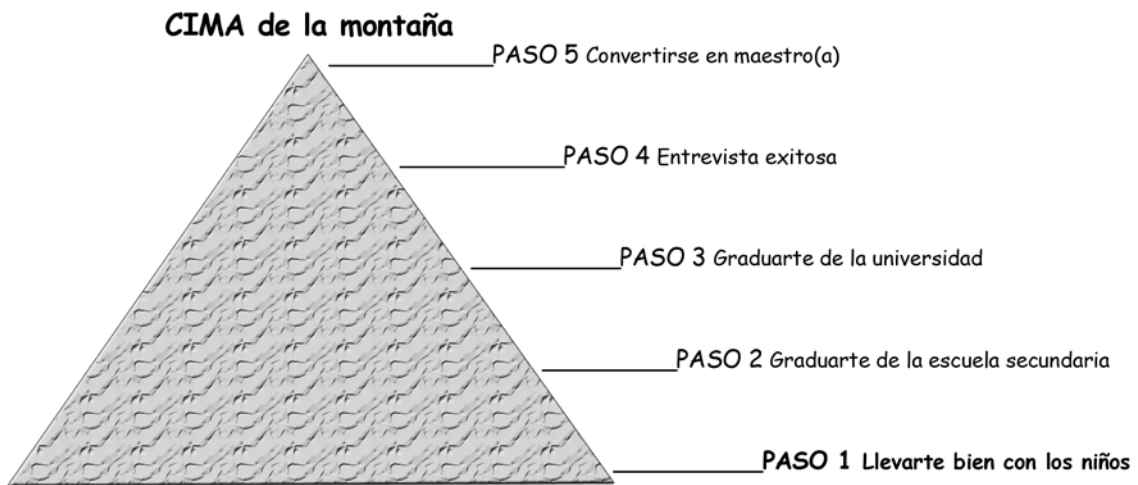
- Te levantabas temprano en las mañanas.
- Fuiste a la escuela.
- Tomaste los cursos apropiados.
- Obtuviste buenas calificaciones.
- Obtuviste buenos resultados en tus pruebas SAT y ACT.
- Visitaste diferentes universidades para decidir en cuál deberías estudiar.
- Hablaste con tus orientadores estudiantiles sobre las universidades que te convendrían más.
- Hablaste con tus padres sobre la universidad para obtener sus opiniones y cuánto podrían pagar.
- Hablaste con amigos para que te presentaran personas que habían ido a la universidad para conocer sus opiniones.
- Investigaste diferentes universidades en Internet o en la biblioteca.

PREGUNTE AHORA: *¿Qué necesitaba saber para graduarme de la escuela secundaria?*

Posibles respuestas:

- Necesitabas saber cómo leer y escribir, y tener conocimientos de matemáticas y ciencias.
- Necesitabas saber cómo estudiar.
- Necesitabas saber realizar investigaciones en la biblioteca o en Internet.
- Necesitabas saber cómo llevarte bien con los demás.
- Necesitabas saber cómo presentar tus ideas.

AHORA AÑADA EL PASO 1 AL DIAGRAMA:



PASO 1

PREGUNTE: *¿Cuál fue el paso inmediatamente anterior a la escuela secundaria que me hizo pensar en la posibilidad de convertirme en maestro o maestra?*

Posibles respuestas: (Pídales a los estudiantes que piensen en las razones por las cuales a una persona le gustaría convertirse en maestro o maestra).

- Quizás siempre te has llevado bien con los niños.
- Quizás tienes hermanos o hermanas menores y disfrutas jugando con ellos.
- Quizás has cuidado a niños pequeños y lo has disfrutado.
- Quizás te gusta leer o enseñarles cosas a los niños.

PREGUNTE AHORA: *¿Qué necesitabas saber?*

Explique: *¿Recuerdan los intereses en tipos de carreras que aprendimos anteriormente? ¿Recuerdan cuán importante es conocerse a sí mismos? Veamos cuál es el interés en el tipo de carrera de "Maestro o Maestra".*

Posibles respuestas:

- Me gusta enseñar cosas a los demás.
- Me gusta trabajar con las personas, ayudarlas a comprender las cosas y saber que participé en su aprendizaje.
- Me gusta trabajar en grupos y compartir responsabilidades.
- Me comunico bien con los demás.
- Me intereso por los sentimientos de las personas.

(Posiblemente pueda añadir, en este caso, que le gustan los niños). Esto no significa que los otros tipos no sean apropiados también.

Analicemos esto. Lea en voz alta la lista de carreras y pregúnteles a los estudiantes si los maestros deben tener algunas de estas otras cualidades para ser buenos maestros. No hay respuestas correctas o incorrectas; inicie un diálogo abierto. Cuando lea todos los tipos vocacionales, los estudiantes se darán cuenta de que probablemente van a necesitar elementos de la mayoría de ellos en la carrera que elijan.

TIPO DE CARRERA	DESCRIPCIÓN
Realista	Me gusta hacer cosas y ver qué he hecho. Me gusta trabajar al aire libre. Me gusta trabajar con las manos y estoy orgulloso de mis habilidades físicas. Me gusta ver frente a mí los frutos de mi trabajo.
Detective	Me gusta reunir una serie de hechos y descifrar su significado. Me gustan las matemáticas y las ciencias. Me gusta descubrir cosas nuevas. Me gusta crear teorías.
Artista	Me siento más feliz cuando me expreso. No encajo siempre dentro de las estructuras o normas de los demás. Me gusta que las cosas sean flexibles y me gusta buscar mis propias respuestas, incluso cuando no son iguales a las de los demás.
Maestro	Me gusta enseñar cosas a los demás. Me gusta trabajar con las personas y ayudarlas a comprender las cosas, y saber que participé en su aprendizaje. Me gusta trabajar en grupos y compartir responsabilidades. Me comunico bien con los demás. Me intereso por los sentimientos de las personas.
Emprendedor	Administro bien a las personas, y soy bueno haciendo que los demás comprendan mi punto de vista. Me gusta trabajar en equipo, pero quiero ser el capitán del equipo.
Detallista	Me fijo bien en los detalles y me aseguro de que las cosas se hagan bien. Dedico tiempo para descubrir cómo hacer bien las cosas. Me gusta saber a quién debo acudir para obtener respuestas, y me gusta tener las respuestas cuando las personas acuden a mí.

CONCLUSIÓN DEL EJERCICIO DE VISUALIZACIÓN DEL MAESTRO:

Demuestre ahora a los estudiantes que si se da “vuelta” el proceso, de la base de la montaña a la cima, se obtiene un “Plan de Acción” sencillo para convertirse en maestro o maestra. Escriba en la pizarra “Pasos para convertirse en maestro o maestra”.

Paso 1—Conocerte a ti mismo (Por ejemplo: Te gusta ayudar a los niños a aprender).

Paso 2—Graduarte de la escuela secundaria.

Paso 3—Graduarte de la universidad.

Paso 4—Entrevistas exitosas mediante la creación de un currículum y comunicándote con escuelas.

Paso 5—Convertirte en maestro(a)

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: *Un plan de “acción” te permite “realizar acciones” para determinar qué debes hacer. Claro que hemos hecho que parezca fácil, pero no lo es. A veces las cosas no funcionan como quisiéramos. Puedes hacer todo perfectamente, pero podría no haber un empleo disponible donde lo buscas. Ya lo hemos dicho antes: Así es la “Vida”. Si lees las entrevistas con los MCV (Modelos de Conducta Virtual) en el libro **LIFE, Inc.** o en el sitio web (www.nealeslifeinc.com), te darás cuenta de que estas personas han hecho muchas cosas diferentes durante su vida. Generalmente el camino hacia las metas de la vida no es directo. ¡Pero eso también es maravilloso! (Elija algunos ejemplos de MCV y léaselos a los estudiantes).*

EJERCICIO DE ESTIMULACIÓN: Los estudiantes pueden hacer sus propios ejercicios de “visualización”. El formato se encuentra en el **Diario del estudiante**, en las páginas 16 y 17. Ellos pueden investigar, elegir una carrera y comenzar a “visualizar”. Otra opción es hacer que entrevisten a una persona en esa carrera, la cual será su “mentor” a través del proceso.

LECCIÓN 4

SUPERACIÓN DE LA BRECHA DEL GÉNERO

ACERCA DE ESTA LECCIÓN:

Cuando los estudiantes hayan completado el ejercicio SUPERACIÓN DE LA BRECHA DEL GÉNERO que se encuentra en el **Diario del estudiante**, pídeles que lean el Capítulo 3, “¿Qué necesito saber?” en **L/FE, Inc.**

META:

Demostrar a los estudiantes la Brecha Generacional y la Brecha del Género—la brecha que existe entre lo que se considera “típicamente” empleos para hombres y empleos para mujeres. Es necesario examinar y rechazar las predisposiciones ilegales e inmorales. Los chicos actuales no deben tolerar ningún prejuicio.

INSTRUCCIONES:

Pídeles a los estudiantes que completen el ejercicio SUPERACIÓN DE LA BRECHA DEL GÉNERO, que está en el **Diario del estudiante (pág. 19) ANTES** de dar la lección. Léales las instrucciones y oriéntelos, y permita que salgan a realizar sus entrevistas. Una vez que hayan completado las entrevistas, deberán compartir los resultados en la clase. Más adelante en la lección se les pedirá que compartan las respuestas que obtengan.

LA BRECHA DEL GÉNERO: UN CAMBIO DE ACTITUD

Cada generación de chicos piensa que sus padres están “en otra onda”. Pregunte a los estudiantes si piensan igual y qué significa para ellos (aliente el diálogo). Explique que la “brecha del género” significa que existían en la sociedad empleos que desempeñaban “típicamente” hombres o mujeres. Pídeles a los estudiantes que se imaginen que retroceden de 30 a 40 años en el pasado y escriba dos listas en la pizarra, una de “**EMPLEOS DE HOMBRES**” y la otra de “**EMPLEOS DE MUJERES**”. Comience a nombrar empleos y pídeles que escriban si hace 30 ó 40 años se consideraba un empleo para “hombres” o “mujeres”. Explique que sin duda había excepciones; pero que van a tratar lo que se consideraba “típico”. El ejercicio tratará solamente la discriminación basada en el género. Explique que las cosas han cambiado en la actualidad.

EJEMPLOS DE EMPLEOS: LOS ESTUDIANTES DEBEN AÑADIRLOS A SU LISTA.

- | | | |
|-------------------------|---------------------------------|-------------------------------|
| • Doctor (hombre) | • Enfermera (mujer) | • Maestra (mujer) |
| • Profesor (hombre) | • Conductor de autobús (hombre) | • Piloto (hombre) |
| • Farmacéutico (hombre) | • Contador (hombre) | • Recepcionista (mujer) |
| • Azafata (mujer) | • Rector de escuela (hombre) | • Bibliotecaria (mujer) |
| • Abogado (hombre) | • Secretaria (mujer) | • Obrero constructor (hombre) |

Ahora pídeles a los estudiantes que saquen el **Diario del estudiante** y se remitan al ejercicio SUPERACIÓN DE LA BRECHA DEL GÉNERO que hicieron como tarea en el hogar. Solicite voluntarios que lean sus respuestas.

BORRE en la pizarra todas las alusiones masculinas y femeninas. Explique a los estudiantes que pueden tener cualquier empleo que prefieran, no debe existir ningún prejuicio basado en el género. Pídeles que hablen sobre las explicaciones que les dieron sus padres o custodios sobre “cómo han cambiado las cosas”.

ESO NO EXISTÍA CUANDO TENÍA TU EDAD

(PÁG. 20 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

Pídales ahora a los estudiantes que se remitan al ejercicio ESO NO EXISTÍA CUANDO TENÍA TU EDAD en la lección 4 del **Diario del estudiante**. En la entrevista a sus padres y custodios debían hacerles preguntas sobre cuando ellos eran más jóvenes. Una de las preguntas consistía en nombrar cuántos objetos que tienen ACTUALMENTE en el hogar NO existían mientras crecían. Solicite voluntarios para que lean la lista.

META:

Demostrar a los estudiantes que cada uno de estos productos nuevos representa actualmente nuevas oportunidades de carreras profesionales que no existían hace 20 años. En el futuro tendrán la oportunidad de elegir nuevas carreras profesionales que ni nos imaginamos hoy día.

Ejemplos de productos que no existían hace 20 años:

- Hornos microondas
- Cámaras digitales
- Snowboards
- Reproductores de CD/DVD
- iPod®/Reproductores MP3
- Teléfonos celulares
- Blackberrys/PDA
- Computadoras
- Computadoras portátiles
- X-Box

Pídales que elijan un producto y determinen qué compañía lo fabrica, y dígales que escriban una lista de empleos que han surgido debido a su invención.

Por ejemplo: El iPod®

- Inventores del producto
- Especialistas en computación, programadores, técnicos
- Personas que diseñan y fabrican los componentes
- Fabricantes de plásticos
- Publicidad
- Modelos para la publicidad
- Canciones extraídas de las computadoras
- Diseñadores del producto
- Personas que fabrican los iPod
- Fabricantes de metales
- Ventas, mercadeo, diseño y fabricantes
- Material impreso, y en televisión y radio
- Discos compactos que se graban en los iPod

Pídales a los estudiantes que hagan una lista de las destrezas que debe tener las personas en estos empleos.

Por ejemplo: INVENTOR DEL iPod®

No inventó la música, ni siquiera fue el inventor de un dispositivo portátil (primero existió el Walkman). Él inventó un dispositivo pequeño y práctico que te permite escuchar música como a ti te gusta.

DESTREZAS NECESARIAS:

- Matemáticas: para determinar las especificaciones
- Arte: para dibujar su forma
- Redacción: para escribir la presentación
- Habilidad para trabajar a solas o en equipo
- Creatividad: para imaginar qué desean las personas
- Destrezas de comunicación: para “convencer a los demás” sobre la idea
- Maestro: para enseñar cómo utilizarlo
- Ventas: para “vender la idea”

Explique que el inventor debía tener muchas cualidades, pero las de “creatividad” basadas en sus conocimientos de electrónica probablemente fueron las más importantes. (He hablado de “el” inventor porque en este caso se trata de un hombre. No deje de mencionar a los estudiantes que podría haber sido una mujer).

NOTA: Queremos que los estudiantes comprendan que la mayoría de los empleos requieren muchas destrezas. Hasta una persona “no especializada” que se desempeña como obrero de fábrica debe ser hábil con las manos, trabajar con otras personas, comprender instrucciones, llegar puntualmente al trabajo, ser detallista, etc. Si bien la sociedad considera que es una persona “no especializada”, necesita tener muchas destrezas para desempeñar su trabajo correctamente.

LECCIÓN 5

MENTORES: LOS ESTUDIANTES APRENDEN DE LOS DEMÁS

Lea el capítulo cuatro del libro **LIFE, Inc. —Aprende de los demás.**

ACERCA DE ESTA LECCIÓN:

No se puede aprender si se está aislado. Las personas aprenden de otras personas que las guían a través de la vida. Piense en los mentores que ha tenido en su vida y cuán importantes fueron para su éxito. Queremos que los estudiantes se beneficien también de la experiencia de un mentor.

META:

Presentar a los estudiantes el concepto de los mentores, los cuales pueden ser modelos de conducta, preceptores y un posible apoyo en su recorrido a través de la **LIFE (VIDA)**.

INSTRUCCIONES:

Explique a los estudiantes cómo pueden aprender de otras personas que tienen más experiencia. Deberán entrevistar a personas “mayores” que conocen, comenzando por usted, su maestro(a) o instructor(a).

APRENDER DE LOS DEMÁS – MODELOS DE CONDUCTA VIRTUAL (MCV)

Escriba las siguientes preguntas en tarjetas de 3x5 pulgadas y distribúyalas entre los estudiantes. Los estudiantes se pondrán de pie y harán preguntas sobre el maestro o mentor que ha sido invitado al salón o el programa. Dos estudiantes escribirán la entrevista. Explique que el libro **LIFE, Inc.** está repleto de MCV (Modelos de Conducta Virtual). Se trata de personas que relatan su trayectoria profesional y responden las siguientes preguntas (los estudiantes deben leerlas en voz alta).

- ¿Qué pensabas hacer después de graduarte de la escuela secundaria?
- ¿Qué haces actualmente?
- ¿Qué te gusta más de lo que haces actualmente?
- ¿Cómo llegaste de la escuela secundaria hasta donde te encuentras hoy?
- ¿Hubo giros inesperados?
- ¿Cuáles cursos te ayudaron más, tanto directa como indirectamente?
- ¿Has tenido uno o más mentores durante tus carreras?
- ¿Cómo te han ayudado?
- ¿Qué cosas habrías hecho diferente?
- ¿Cuáles son tus metas actuales?
- ¿Cuál es el siguiente paso en tu vida profesional?
- ¿Qué planes tienes para tu calidad de vida?
- ¿Tienes algún relato interesante sobre el aprendizaje en el trabajo, o entrevistas laborales, ayudas o estorbos inesperados, etc.?

SI NO SE DISPONE DE UN MENTOR:

Seleccione y lea a los estudiantes la entrevista a un MCV del libro **LIFE, Inc.** o el sitio web (www.nealeslifeinc.com), o prepare una entrevista de usted mismo.

PREGUNTAS ADICIONALES PARA EL MENTOR

Escriba cada pregunta en una tarjeta de 3x5 pulgadas y distribúyalas entre los estudiantes. Ellos se pondrán de pie y harán las preguntas. Los estudiantes deberán entrevistar al maestro o mentor utilizando las mismas preguntas hechas al Modelo de Conducta Virtual (MCV). Dos estudiantes deberán escribir la entrevista, o todos los estudiantes pueden escribir las respuestas en el **Diario del estudiante** (en las páginas 21 y 22).

NOTA: Los maestros, consejeros, padres y custodios pueden enviar las entrevistas de sus estudiantes por correo electrónico a **LIFE, Inc.** a usnationallifeinc@deloitte.com desde su escuela u organización para que sean incluidas en la biblioteca de MCV.

Otras preguntas que pueden hacer:

- ¿Para quiénes trabajas ahora?
- ¿Cuál es tu cargo?
- ¿Con quiénes trabajas?
- ¿Cuáles son tus diferentes tareas y responsabilidades?
- ¿Realizas la mayor parte de tus tareas a solas o con otras personas?
- ¿Prefieres trabajar de esta forma o te gustaría trabajar con más o menos personas?
- ¿Qué pasos tuviste que dar para avanzar hasta el empleo que tienes ahora?
- ¿Cuáles serán tus siguientes pasos?
- ¿Cuáles son los siguientes peldaños en la escalera?

Aliente a los estudiantes para que hagan otras preguntas apropiadas. **NOTA:** No es apropiado preguntar sobre el salario que devenga el entrevistado, pero sí pueden indagar sobre los salarios según diferentes niveles laborales.

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: *La mejor investigación es la que se hace por cuenta propia. Los mentores que tienen o que se tendrán a lo largo de la vida se preocuparán por ustedes. ¿Cómo pueden aprender más sobre las diferentes carreras? (Obtenga sugerencias de los estudiantes).*

Posibles respuestas:

- Preguntar a los integrantes de su familia qué han hecho.
- Preguntar a miembros de la comunidad.
- Preguntar a maestros, instructores u orientadores o consejeros estudiantiles.
- ¿Cuáles son algunas de las carreras que se mencionan en los periódicos, la televisión o en películas?
- Lleve una guía de programación de la televisión e identifique programas sobre diferentes carreras.

Pregunte a los estudiantes qué carreras tienen los personajes en las diferentes series de la televisión. “CSI, Nip/Tuck, Sex in the City, Friends, The King of Queens, The Simpsons, American Idol, The Office,” etc.

PREGUNTE A LOS ESTUDIANTES: ¿Qué es un mentor?

RESPUESTA:

Es una persona que ha vivido un poco más que tú. Una persona que está dispuesta a hablar contigo sobre sus experiencias y a ayudarte a definir cómo puedes tener éxito en lo que haces. Un mentor debe ser mayor que tú. Un compañero no es un mentor. La amistad es valiosa y puedes acudir a un amigo para que te dé consejo y aliento, pero no tendrá la sabiduría necesaria para ofrecerte el consejo que te puede dar una persona de más edad.

PREGUNTE A LOS ESTUDIANTES: ¿Cómo se puede hallar a un mentor?

RESPUESTA:

Hay muchas formas diferentes, no una sola. Lo más fácil es preguntar a las personas. Lo ideal es tener un mentor en el sitio donde se trabaja porque te puede asesorar sobre cómo trabaja la compañía, cuáles son sus políticas y qué oportunidades ofrece. Algunas empresas hasta asignan un mentor a sus empleados nuevos. Lo importante es que ni te hundas ni nades solo en tu carrera. Tú puedes hallar personas que están dispuestas a darte consejo.

LECCIÓN 6

¿CUÁL ES MI LÍNEA?: LOS ESTUDIANTES EXPLORAN POSIBLES CARRERAS PROFESIONALES

ACERCA DE ESTA LECCIÓN:

Esta lección ofrece a los estudiantes otra forma de investigar posibles carreras. Jugarán este juego después de investigar una carrera. Será una forma única para familiarizarse con una carrera porque tendrán que comprender y “defenderse” mientras actúan como si se desempeñaran en esa carrera.

META:

Hacer que los estudiantes investiguen carreras y aprendan destrezas de presentación.

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: Durante los primeros años de la televisión existió un programa llamado “¿Cuál es mi línea?” (What’s My Line?). Un panel de celebridades trataba de adivinar cuál era el trabajo del concursante. ¿Suena fácil? No lo era tanto.

LAS REGLAS:

Sus estudiantes han investigado carreras como tarea para el hogar. Elija a un “concursante”. Pídale que opte por un empleo que haya investigado. Siéntelo en una silla al frente de la clase. Siente a un “panel de celebridades” integrado por cuatro estudiantes al otro lado del concursante. Los panelistas sólo pueden hacer preguntas cuya respuesta sea “sí” o “no”. Por ejemplo: “¿Trabajas desde el hogar?” Respuesta: “Sí”. Esto está bien. Pregunta: ¿Dónde trabajas? Esta no es una pregunta permitida.

- Cada panelista puede seguir haciendo preguntas hasta que el concursante responda “No”.
- Luego se cede el turno al siguiente panelista.
- Cada panelista puede hacer diferentes preguntas durante su turno hasta que el concursante responda “no”.
- Complete dos rondas de preguntas.
- Los panelistas deben adivinar cuál es el empleo del concursante.
- Pueden jugar por puntos o premios.
- Elija otro “concursante” y otro “panel de celebridades”.

NOTA: Todos los estudiantes se turnarán para ser concursantes o panelistas. Puede realizar esta actividad representativa más de una vez. El maestro o instructor será el mediador y deberá saber de antemano cuál es el empleo que ha elegido el concursante y lo aconsejará durante el proceso.

EJEMPLO DE “¿CUÁL ES MI LÍNEA?”

PROFESIÓN DE LA CONCURSANTE: ACTRIZ

¿QUÉ HACES?

(El estudiante ha investigado esta carrera e “inventa” los antecedentes que son coherentes con las actividades de una actriz).

- Actúo en un programa de televisión.
- Tengo el papel de médica en una novela de la televisión.
- Participo en una serie semanal.
- Gano \$5,000 semanales y trabajo en 26 programas al año. Un total de \$130,000 al año.
- Nací en el estado de Iowa, pero vivo actualmente en Los Ángeles.

—SIGUE EN LA SIGUIENTE PÁGINA

¿CÓMO OBTUVISTE TU EMPLEO?

- Actué en obras teatrales del colegio desde los 4 años de edad.
- A los 14 años de edad asistí a clases de arte dramático en un estudio de actuación local.
- A los 16 años de edad me vio actuar una agente de talentos que visitó mi pueblo. Ella habló con mis padres acerca de enviarme a una escuela de actuación.
- Al graduarme de la secundaria me fui a estudiar a una universidad en Los Ángeles, donde me gradué en arte dramático.
- Estudié actuación y participé en la mayor cantidad posible de obras teatrales.
- Participo en la mayor cantidad posible de audiciones para propagandas televisadas y obras teatrales.
- A los 19 años de edad contraté a un agente para que me representara.
- El agente me envió a unas 100 audiciones en dos años.
- Trabajaba de noche en un restaurante mientras participaba en audiciones durante el día.
- ¡A los 22 años de edad se me presentó la oportunidad de actuar en un pequeño papel de médica en una novela de televisión!

EJEMPLOS DE PREGUNTAS DE LOS PANELISTAS

RESPUESTA

• ¿Trabajas a tiempo completo?	NO
• ¿Trabajas en el hogar?	NO
• ¿Usas ropa de trabajo?	SÍ
• ¿Tienes que ponerte un uniforme?	SÍ
• ¿Tuviste que ir a la universidad para obtener tu empleo?	NO
• ¿Estudiaste tu profesión después de graduarte de la secundaria?	SÍ
• ¿Tienes que hablar con otras personas en tu empleo?	SÍ
• ¿Tu empleo es similar al pasatiempo que tenías?	SÍ
• ¿Trabajas bajo techo?	SÍ
• ¿Vendes cosas?	NO
• ¿Trabajas tras un escritorio?	NO
• ¿Reparas cosas?	NO
• ¿Se utilizan cámaras en tu empleo?	SÍ
• ¿Eres modelo?	NO
• ¿Eres actriz?	SÍ

Cuando se haya terminado el tiempo y los estudiantes hayan completado dos vueltas sin descubrir la profesión, deben tratar de adivinarla. En ese momento el concursante se pone de pie y pregunta: *¿CUÁL ES MI LÍNEA?* El panel debe responder.

NOTA: Después de jugar el juego con los estudiantes, pregúnteles qué han aprendido sobre las diferentes carreras.

POSIBLES PREGUNTAS PARA LOS ESTUDIANTES:

1. ¿Conocías esta carrera o es nueva?
2. ¿Te parece interesante?
3. ¿Te gustaría obtener más información sobre la carrera?

NOTA: Remita a los estudiantes a la página 23 del **Diario del estudiante**. La tarea del estudiante para el hogar consistirá en investigar una carrera en la biblioteca, en Internet o mediante una conversación con un adulto sobre su vida, y deberán estar preparados para ser “concursantes” en “¿Cuál es mi línea?”.

LECCIÓN 7

UNAS PALABRAS ACERCA DEL DINERO

ACERCA DE ESTA LECCIÓN:

El dinero es un aspecto que deben considerar los jóvenes que investigan empleos. Los estudiantes aprenderán a investigar diferentes carreras, determinar qué estudios requieren y cuáles son sus niveles salariales. También aprenderán el proceso de toma de decisiones (costo de las oportunidades), cómo preparar un currículum, y comenzarán a aprender cómo crear un presupuesto básico.

META:

Comprender cómo investigar diferentes carreras, salarios, costos de oportunidades, y cómo preparar un presupuesto sencillo. También debe pedirles a los estudiantes que se fijen más en compañías que tengan responsabilidades sociales.

INSTRUCCIONES:

Lea este capítulo en el libro **LIFE, Inc.** Los estudiantes pueden investigar carreras y niveles salariales en la clase, el hogar, Internet o la biblioteca. Deben elegir dos carreras para esta lección. Ayúdelos a seleccionar una carrera que les podría interesar y a aprovechar esta oportunidad para investigar una carrera que nunca hayan considerado.

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: *¿Cuánto debe influir el dinero sobre la elección de tu carrera profesional? (Inicie una conversación). Explíqueles que el dinero no debe ser la meta de un empleo porque una gran parte del resto de sus vidas estará dedicada al trabajo. El empleo debe ser un desafío, pero al mismo tiempo placentero e interesante. Sin embargo, deben considerar el dinero ya que querrán tener un hermoso hogar, una familia y otras cosas que permiten llevar una vida cómoda.*

INICIE UNA CONVERSACIÓN:

PREGUNTE: *¿Cuánto piensan, en promedio, que las personas deben ganar de acuerdo a los diferentes niveles de educación?*

(Explique que estas cantidades son un promedio y se basan en datos publicados por la Oficina de Censos de Estados Unidos el año 2000. Asimismo, podrían no reflejar su localidad).

RESPUESTA: *Según las cifras obtenidas por la Oficina de Censos de Estados Unidos en el censo realizado el año 2000, los salarios anuales promedio de los trabajadores de 25 a 64 años de edad, con estos niveles de educación, son:*

No graduado de la secundaria:	\$ 23,400
Graduado de la escuela secundaria:	\$ 30,400
Algunos cursos de postgrado:	\$ 36,800
Grado Asociado:	\$ 38,200
Licenciatura:	\$ 52,200
Maestría:	\$ 62,000
Doctorado:	\$ 89,400
Diplomado:	\$109,600

EJERCICIO: EXPLORACIÓN DE UNA CARRERA (PÁG. 25 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

PRIMER PASO:

Cada estudiante debe elegir dos carreras que utilizarán durante toda esta lección. Ayúdelos a elegir alguna que les gustaría explorar, y seleccione otra que **usted** considere que deben explorar por ser “compatible” con los aptitudes y gustos de los estudiantes.

Pídales que lean los avisos clasificados de “solicitud de empleo” o investiguen empleos actuales relacionados con las carreras que han “seleccionado” para que comparen los empleos con la carrera que desean seguir o la carrera que usted ha seleccionado para ellos. También tienen la opción de visitar el sitio web www.nealeslifeinc.com y, en el menú del lado izquierdo, hacer clic en “Finding Answers” (“Hallar respuestas”) y después en “VRM Library” (“Biblioteca de MCV”) para investigar en la biblioteca de Modelos de Conducta Virtual. Además, si usted o ellos tienen acceso a Internet, pídale que busquen en línea cuáles son algunos de los mejores campos para hallar oportunidades. Sugírales el estudio realizado por la Oficina de Estadísticas Laborales (**Bureau of Labor Statistics**) en www.bls.gov. Permita que preparen una lista de algunas oportunidades en el **Diario del estudiante**. **NOTA:** La carrera que elijan para esta lección no tiene que ser igual a la que encuentren en este sitio web. Remítalos a lecciones anteriores para que comparen la carrera que han elegido con algunas de las que seleccionaron previamente, con lo que les gusta, etc. El primer paso consiste en “comparar” su carrera con ellos mismos. Hablen sobre lo que descubran.

SEGUNDO PASO

Pídales a los estudiantes que investiguen la carrera que usted o ellos han seleccionado. Pueden buscar su selección en “Google™”, investigar en la biblioteca o visitar los siguientes sitios web: <http://content.monster.com/salarybenefits/home.aspx>, www.salary.com, <http://www.payscale.com>, <http://www.worklifewizard.org/main/salarycheckerUSA>. Deben investigar las carreras seleccionadas por usted y ellos, los estudios que exige cada una y los niveles salariales esperados.

Los estudiantes deben hablar sobre lo que descubran y escribir las carreras que elijan, los salarios iniciales, y la experiencia educativa y laboral necesarias en el **Diario del estudiante**.

EJERCICIO: CREACIÓN DE UN PRESUPUESTO (PÁG. 26 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

Los estudiantes crearán un presupuesto basado en el salario de la carrera que han elegido.

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: Un presupuesto es un plan que muestra sus ingresos y gastos. Un presupuesto sencillo consiste de “ENTRADAS DE DINERO” (Ingresos) y “SALIDAS DE DINERO” (Gastos).

Ingresos: Es el dinero que recibe una persona por concepto de sueldos o salarios, intereses, inversiones y otros recursos.

Gastos: Es el dinero que utiliza una persona para cosas como gastos de subsistencia, ahorros, beneficencia y otros.

Explique que la mayoría de las personas no controlan su **ingreso** o lo que se les paga; la decisión la toma el empleador. Claro que pueden influenciar cosas como: trabajar horas adicionales si se les paga por horas trabajadas (no si reciben un salario), obtener un empleo adicional o cambiar de empleo.

*Lo que sí puede controlar una persona son sus **gastos**, como, por ejemplo, el apartamento que alquila, la vivienda que compra o el automóvil que conduce.*

NOTA: El principal error que cometen los jóvenes cuando se fijan en los niveles salariales es no considerar los impuestos. En este ejercicio su clasificación impositiva será del 30%. Esto significa que para calcular su “ingreso neto” tendrán que restar 30% de su salario “bruto” (su ingreso total).

Escriba el siguiente ejemplo en la pizarra y pida a los estudiantes que saquen la cuenta:

Salario bruto	=	\$40,000 al año
– 30% de impuestos	=	12,000
Salario neto	=	<u>\$28,000</u>

GASTOS

Pídales a los estudiantes que piensen en qué tipo de casa o apartamento les “gustaría” vivir y cuánto pagarían por la hipoteca o el alquiler de esta vivienda. Guíelos a través del proceso. Ellos pueden investigar los precios de las viviendas y los alquileres en su área. Díales que investiguen también los precios de las hipotecas. Estas se pueden hallar también en línea o en su periódico o pueden hablar con un banquero local para tener una idea.

Si los estudiantes deciden que prefieren “comprar” una vivienda, deben considerar aspectos como el dinero para el pago inicial y los impuestos sobre la propiedad que aumentarán su costo mensual. Las cifras no tienen que ser exactas, basta con que los estudiantes tengan una referencia básica que se ajuste a su presupuesto. Pídales que escriban el presupuesto para la carrera que han elegido y la que se les ha asignado en el **Diario del estudiante**.

NOTA: Ellos han investigado los salarios para la carrera que han elegido. Dicha cantidad es su “salario bruto”. Pídales que calculen un presupuesto sencillo:

INGRESO:		GASTOS:*	
Salario bruto	\$ _____	Salario neto	\$ _____
- Impuestos (30%)	- _____	- Total gastos*	- _____
Salario neto	\$ _____	Dinero sobrante cada año**	\$ _____

* La sumatoria de los gastos por concepto de alquiler o hipoteca, automóvil, servicios públicos, teléfono, televisión por cable, ahorros, donaciones, alimentos, ropa, diversión, emergencias, seguros, etc.

** Cantidad neta después de impuestos y gastos = Lo que sobra después de haber pagado todos los gastos y ahorrado dinero.

Hable con los estudiantes sobre estos costos y ayúdelos a estimarlos. Debería sobrar dinero cada mes para emergencias, como eventualidades médicas, reparaciones del automóvil u otros gastos fortuitos.

EL COSTO DE LAS OPORTUNIDADES

Explique a los estudiantes cómo pueden aplicar la filosofía del “costo de las oportunidades” al elegir posibles carreras futuras.

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: La definición de “costo de oportunidades” es el costo de poner a un lado la segunda mejor opción cuando se toma una decisión. “Costo” no se refiere necesariamente al dinero, significa que los estudiantes tendrán que considerar todos los factores cuando busquen un empleo. (Por ejemplo, pídeles que nombren algunas de estas consideraciones y escribanlas en la pizarra y en el **Diario del estudiante**).

EJERCICIO: “LICENCIA DE CONDUCIR” (PÁG. 27 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

Los estudiantes deben crear un presupuesto para comprar un automóvil.

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: Van a elaborar un presupuesto para comprar un automóvil. Pueden investigar los precios de los automóviles en Internet. Deben decidir si van a comprar un automóvil nuevo o usado. Consideren todos los costos anuales relacionados con la compra, conducción de un automóvil, así como cualquier evento fortuito.

Escenario I:

Compra un automóvil económico. Deben investigar todos los costos relacionados con la compra. (A continuación ofrecemos algunos gastos que deben considerar los estudiantes. Deben estimar los costos anuales reales basados en su investigación).

EJEMPLO DE UN AUTOMÓVIL ECONÓMICO:

Precio de compra: \$18,000

Asumir que el estudiante obtuvo un préstamo de cuatro años con una tasa de interés del 10%, pagadero en partes iguales durante los cuatro años.

Costo del automóvil = $\$18,000 \div 4 = \$4,500$ (pago del capital por año)

10% de interés: $\$4,500 \times 10\% = \450

$\$4,500 + 10\%$ de interés = $\$4,950$

—SIGUE EN LA SIGUIENTE PÁGINA

Costo del automóvil por año	\$4,950
Póliza de seguro	1,200
Mantenimiento (lavado, engrase, etc.)	500
Gasolina (15 galones por semana a \$3.00 por galón)	2,340
Tarifas por licencia e inspección	<u>300</u>
Total de costos anuales	<u>\$9,290</u>

Pregunte: ¿Cuánto habría que ganar por año para cubrir solamente los gastos del automóvil? Asuma una clasificación impositiva del 30%.

Fórmula: 1. Reste la diferencia de 30% de 100% ($1 - 0.3 = 0.7$)
2. Divida el costo anual entre 0.7 ($\$9,290 \div 0.7 = \$13,272$)

Respuesta: Habría que ganar \$13,272 al año para cubrir el gasto anual de \$9,290 por el automóvil.

Escenario II:

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: Al comprar un automóvil lujoso. Deben investigar todos los costos relacionados con la compra. (A continuación ofrecemos algunos gastos que deben considerar los estudiantes. Deben estimar los costos anuales reales basados en su investigación).

EJEMPLO DE UN AUTOMÓVIL LUJOSO:

Precio de compra: \$80,000

Asumir que el estudiante obtuvo un préstamo de cuatro años con una tasa de interés del 10%, pagadero en partes iguales durante los cuatro años.

Costo del automóvil = $\$80,000 \div 4 = \$20,000$ (pago del capital por año)

10% de interés: $\$20,000 \times 10\% = \$2,000$

$\$20,000 + 10\%$ de interés = \$22,000

Costo del automóvil por año	\$22,000
Póliza de seguro	4,000
Mantenimiento (lavado, engrase, etc.)	2,000
Gasolina (30 galones por semana a \$3.00 por galón)	4,680
Tarifas por licencia e inspección	<u>300</u>
Total de costos anuales	<u>\$32,980</u>

Pregunte: ¿Cuánto habría que ganar por año para cubrir solamente los gastos del automóvil? Asuma una clasificación impositiva del 30%.

Fórmula: 1. Reste la diferencia de 30% de 100% ($1 - 0.3 = 0.7$)
2. Divida el costo anual entre 0.7 ($\$32,980 \div 0.7 = \$47,115$)

Respuesta: Habría que ganar \$47,115 al año para cubrir el gasto anual de \$32,980 por el automóvil.

NOTA: Muchas personas arriendan un automóvil lujoso y no tienen que pagar el costo total del automóvil durante el período de arriendo. También puede pedirles a los estudiantes que investiguen cuánto cuesta arrendar un automóvil y cómo funciona este método. Esta actividad es apropiada para estudiantes más avanzados.

Otros escenarios:

Pídales a los estudiantes que investiguen cómo cambiaría el costo de su seguro si acumularan puntos por infracciones en su licencia. ¿Cómo cambiarán los costos del seguro según su expediente de conducción? ¿Cuánto es el deducible de su seguro? ¿Cómo pueden reducir los costos de su seguro? (Respuesta: Asistir a cursos para conductores y obtener buenas calificaciones).

EJERCICIO: EJEMPLO DE LO QUE SE DEBE CONSIDERAR CUANDO SE OBTIENE UN EMPLEO: “EL COSTO DE LA OPORTUNIDAD”

(PÁG. 29 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

- ¿Es el empleo o la carrera que realmente deseo?
- ¿Respeto la misión y las metas de la compañía?
- ¿Tendré que mudarme?
- ¿Cuánto será el salario?
- ¿Tengo novio o novia, cónyuge u otras consideraciones familiares en las cuales pensar antes de pensar en mudarme?
- ¿Cuáles son los beneficios normales o “adicionales”? (Seguro de salud, participación en las ganancias, seguro).

NOTA: Explique que los “beneficios adicionales” pueden multiplicarse. Incluso cuando un salario es más bajo, los otros beneficios pueden proveer más dinero.

- ¿La empresa me pagará para obtener un título universitario?
- ¿Podré ir al trabajo utilizando el transporte público o tendré que comprar un automóvil?
- ¿Cuánto me costaría vivir en la localidad del trabajo?
- ¿Tendré oportunidades para avanzar en este empleo?
- ¿La empresa es socialmente responsable?

Pídales a los estudiantes que comparen las dos carreras que investigan. ¿Cuál empleo elegirían? ¿Cuál es el costo de esta oportunidad (es decir, la siguiente mejor opción)?

NOTA: Analizar el costo de la oportunidad no sólo es un aspecto importante en la toma de decisiones personales, también forma parte del proceso de decisiones de las compañías. En el caso de una compañía, sin embargo, consideremos que tiene cierta cantidad de dinero para invertir en un proyecto, y lo invierte en el proyecto. El costo de la oportunidad será el valor de la segunda finalidad más importante para la cual se habría destinado el dinero.

EJERCICIO: LAS MEJORES COMPAÑÍAS PARA LAS CUALES TRABAJAR

(PÁG. 29 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

Los estudiantes también deben considerar cuáles son las mejores compañías para las cuales trabajar—cuáles compañías ofrecen el mejor entorno laboral para sus empleados. Se trata de un importante aspecto del costo de oportunidad porque los obliga a pensar en cuál es su mejor opción y los alienta a considerar todas las posibilidades.

INSTRUCCIONES:

Díales a los estudiantes que investiguen a través de “Google™” cuáles son las 100 mejores empresas para las cuales trabajar (“*100 Best Companies to Work For*”). Ellos deberían saber cómo hallar la lista de las 100 empresas más importantes (“*Top 100 List*”) de la revista *Fortune* y la lista de las mejores empresas pequeñas (“*Best Small Companies to Work For*”) de la revista *Business Week*. También pueden buscar una lista de las 100 empresas más importantes en www.workingmother.com. Pídales después que en el **Diario del estudiante** escriban una lista de las empresas que, además de estar entre las 100 más importantes, también satisfagan sus posibilidades profesionales.

EJERCICIO: ELABORACIÓN DEL CURRÍCULO (PÁG. 30 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

Los estudiantes han elegido una carrera que les gustaría estudiar, y deben entrevistarse para obtener el empleo. La finalidad de este ejercicio es crear un currículum simulado para esta entrevista.

INSTRUCCIONES:

Pídales a los estudiantes que seleccionen una de las opciones de carrera que han elegido después de considerar el costo de la oportunidad. Ahora deben crear un currículum, lo cual se conoce también como el Curriculum Vitae.

—SIGUE EN LA SIGUIENTE PÁGINA

Lea lo siguiente a los estudiantes o expréselo en sus propias palabras: Un currículum es sencillamente como una “foto instantánea” que ofrece al entrevistado un breve panorama de sus aptitudes. Los estudiantes crearán para la entrevista laboral un currículum personal que se relacione con el área profesional que han seleccionado. Deberán “visualizar” y asumir que están “calificados” para el empleo, y que tienen la educación y la experiencia necesarias para ser contratados. Compartirán la información de los “currículos” con el resto de la clase. Dígalos que investiguen un empleo en ese campo y preparen una lista.

EJEMPLO: CARRERA ELEGIDA

Administración de hoteles
Ingeniero de automóviles híbridos
Maestro
Contador
Escritor
Programador de computadoras
Caricaturista
Diseñador de productos ecológicamente apropiados
Fotógrafo
Diseñador de juegos de mesa
Técnico radiológico
Piloto

**POSIBLES EMPRESAS
DÓNDE SOLICITAR TRABAJO**

Marriott Hotels
Toyota
Escuela
Deloitte & Touche
Simon & Schuster
Microsoft
Disney
Seventh Generation
Revista National Geographic
Parker Brothers
Hospital local
Continental Airlines

INICIE UNA CONVERSACIÓN:

PREGUNTE: ¿Qué se debe incluir en el currículum? (Solicite ideas a los estudiantes y dígalos que escriban un currículum propio en el **Diario del estudiante**. Deben pensar en experiencias que aumenten su posibilidad de obtener el empleo).

RESPUESTA:

- Nombre
- Información de contacto
- Metas: ¿Por qué solicita este trabajo?
- Educación: Para este ejercicio deben indicar el nivel educativo que se necesita para obtener el empleo; es decir, si solicitan un puesto de maestro(a) necesitarán un título universitario, experiencia didáctica y otras credenciales necesarias. No se olviden de incluir fechas, títulos obtenidos y menciones especiales.
- Experiencia laboral: Pasantías que podrían tener relación con el empleo, otros empleos en la rama, etc.
- Referencias: Generalmente se indica que están “Disponibles a petición”. Explique que la mayoría de los empleadores van a requerir por lo menos una recomendación de un empleador previo.

EJERCICIO: ENTREVISTA (PÁG. 31 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

INSTRUCCIONES:

El maestro o el instructor será el empleador potencial, mientras que el estudiante representará al entrevistado que solicita un empleo. Seleccione a un estudiante para que presente su currículum a un posible empleador (usted). Analice el procedimiento de la entrevista con el estudiante **antes** de realizarla. Pregúntelos a los estudiantes cómo prepararse mejor para la entrevista.

EJEMPLO:

- Conocer la fecha y la localidad de la entrevista
- Aspecto—Vestirse apropiadamente
- Informarse sobre la compañía—obtener los detalles: Qué hace, quiénes la dirigen, cómo se desempeña, quiénes son sus competidores, etc.
- Saber por qué se desea el empleo
- Saber por qué deberían contratarle

- Conocer las “aptitudes” y “fallas” propias
- Explicar las actividades extracurriculares que demostrarán sus cualidades positivas
- Preparar preguntas sobre la compañía y el cargo

El maestro o instructor llamará al estudiante al frente de la clase y realizará una entrevista “simulada”.

EJEMPLO: ENTREVISTA PARA UN TRABAJO DE MAESTRO

Instructor: “Gracias por venir hoy, (nombre del estudiante). ¿Por qué le interesa este puesto?”

Estudiante: “Siempre he querido ser maestro(a)”.

Instructor: “¿Por qué?”

Estudiante: “Deseo influir en la vida de los niños, y la enseñanza es una forma muy satisfactoria de hacerlo. Mi especialidad es (historia), y me emociona utilizar diferentes métodos para estimular la atención y captar el interés sobre este tema.

Instructor: ¿Por qué considera que está capacitado para este puesto?

Estudiante: Me gradué con honores de la universidad donde obtuve un título en docencia. Mi especialicé en (historia), y siempre he tenido una gran capacidad para analizar eventos actuales y relacionarlos con eventos pasados, lo cuál aviva el interés de los estudiantes por la historia. Deseo ser de influencia para los estudiantes, y sentir que realmente me adapto a la filosofía didáctica de esta escuela.

Instructor: ¿Por qué?

Estudiante: He investigado esta escuela y conversado con otros maestros. Me gusta cómo (demuestra la investigación realizada) permite que los niños investiguen eventos históricos a través de diferentes fuentes de información. Esto les demuestra que pueden existir diferentes puntos de vista sobre los mismos hechos históricos, cómo diferentes reporteros ven los acontecimientos actuales desde diferentes perspectivas. La historia se basa en interpretaciones, no en hechos.

Instructor: ¿Tiene usted alguna pregunta para mí?

Estudiante: ¿Imparten la enseñanza en equipo o lo haré por cuenta propia? ¿Se permite que los estudiantes utilicen Internet para realizar investigaciones? ¿Qué porcentaje del aprendizaje se recibe “en el salón” en relación a las “tareas en el hogar”? (**NOTA:** Debes tener tres preguntas preparadas).

Instructor: Gracias por su interés.

Estudiante: Muchas gracias. ¿Cuándo puedo volver a comunicarme con usted?

Instructor: La semana que viene.

NOTA: Explique a los estudiantes que siempre deben hacer un seguimiento mediante una nota dirigida al entrevistador en la cual le agradece por su tiempo y esfuerzo para hallar la persona apropiada para el empleo. Ellos deben explicar que se consideran la persona apropiada porque... (Ejemplo: Su experiencia, interés, pasantías previas, etc.). La nota debe ser personal. (página 32 del **Diario del estudiante**)

EJERCICIO: PENSAMIENTO ECOLÓGICO (PÁG. 32 EN EL DIARIO DEL ESTUDIANTE)

Fíjense en compañías “socialmente responsables”.

INSTRUCCIONES:

Pídales a los estudiantes que investiguen las compañías que según su punto de vista tienen mayor “responsabilidad social”, como, por ejemplo, una empresa que se preocupa por el medio ambiente y se preocupa por reducir desperdicios, talar menos árboles y preservar los recursos naturales. Deben investigar estas compañías ecológicas o “verdes” en Internet. Un ejemplo de empresa con “responsabilidad social” que pueden investigar es Seventh Generation. Pídales que escriban una lista de estas compañías en cada **Diario del estudiante**.

OTRAS OPCIONES DE JUEGOS

“LANZAMIENTO DE PELOTA”

ACERCA DEL JUEGO:

Se trata de un emocionante juego físico y mental de lanzamiento de una pelota de espuma que estimula el pensamiento de los estudiantes sobre las diferentes destrezas que se requieren para distintos empleos o carreras. El maestro o instructor puede intercalar estos juegos en el plan educativo.

META:

La meta del juego es que los estudiantes descubran las cualidades que se necesitan para desempeñarse en las diferentes carreras. Ellos deben pensar en las destrezas que tienen o que necesitarán para empleos específicos.

EL PAPEL DEL INSTRUCTOR:

Usted “moderará” y “juzgará” el juego para determinar quién “sale” y finalmente, quién es el “ganador”. Al comienzo dirá en voz alta una cualidad que se requiere para un empleo. Por ejemplo, debe decir: “Requiere saber cómo conducir un vehículo”, y juzgar la respuesta.

HERRAMIENTAS NECESARIAS:

1. Una pelota de espuma pequeña
2. Un cronómetro (opcional)

INSTRUCCIONES:

El instructor o maestro debe:

1. **Formar un círculo.** Pedirles a los estudiantes que se sienten en el piso formando un círculo o que dispongan los pupitres en círculo.
2. **Nombrar cualidades.** El instructor o maestro mencionará cualidades necesarias para un empleo o carrera.
3. **El instructor lanza la pelota.** El instructor lanzará la pelota al primer estudiante, quien tendrá aproximadamente 15 segundos para responder. (El instructor definirá el tiempo apropiado). Al principio puede darles un poco más de tiempo para que vayan “precalentando”, y reducirlo después para que el reto sea mayor). Los estudiantes deben nombrar una carrera que requiera esa destreza.
4. **El estudiante lanza la pelota.** Si el estudiante nombra correctamente una carrera en la que se requiera dicha destreza, permanecerá en el juego y lanzará la pelota a otro estudiante. Tan pronto como el siguiente estudiante atrape la pelota (o la recoja si cae al suelo), deberá nombrar otro empleo o carrera que requiera la misma cualidad. Los estudiantes seguirán lanzando la pelota hasta que quede uno sólo. El instructor juzgará la validez de las respuestas.
5. **Cómo ganar.** La última persona con la pelota que responda correctamente será el ganador del juego.

EJEMPLOS:

El instructor debe nombrar en voz alta la “cualidad o destreza” y los estudiantes deben nombrar “posibles empleos o carreras asociadas con la cualidad”. Por ejemplo, el instructor dice: “Conducir un vehículo”. Seguidamente, el estudiante que ha atrapado la pelota podría responder “conductor de autobús” o “conductor de camión”.

NOTA: A continuación se ofrecen varias sugerencias. También puede utilizar opciones particulares basadas en su comunidad o población.

CONducir un vehículo:

Conductor de autobús • Camionero • Chofer • Conductor de furgoneta de mudanzas • Cartero • Repartidor de pizza • Conductor de ambulancia • Conductor de vehículos de emergencia • Policía • Conductor de camión de bomberos • Piloto de automóviles de carrera • Instructor de manejo

HABLAR UN IDIOMA EXTRANJERO:

Intérprete (de discursos) • Traductor (de documentos) • Trabajador social • Empleado de un hospital • Espía • Maestro de idiomas extranjeros • Policía de fronteras • Operador de llamadas de emergencia • Diplomático • Experto en negocios internacionales • Guía turístico

TALENTO MUSICAL:

Intérprete • Compositor • Productor de discos • Juez de concursos musicales • Agente musical • Entrenador vocal • Maestro de música • Lírico • Programador de estación de radio • DJ/VJ (*Disk jockey/Video jockey*) • Conductor de orquesta • Pianista

TALENTO ARTÍSTICO:

Diseñador gráfico • Decorador de interiores • Diseñador de modas • Arquitecto • Artista • Escultor • Diseñador paisajista • Fotógrafo • Diseñador de empaques • Publicista • Diseñador de joyas • Pintor

HABLAR EN PÚBLICO / HABLAR A GRUPOS:

Político • Maestro/Profesor • Líder religioso • Pregonero • Conferenciante • Actor • Director de campamento • Activista • Gerente corporativo principal • Orador motivador • Intérprete

CONSTRUCCIÓN / HABILIDAD PARA FABRICAR COSAS:

Obrero constructor • Plomero • Electricista • Ingeniero • Arquitecto • Carpintero • Constructor de barcos • Fabricante de automóviles • Obrero de fábrica • Constructor de puentes • Mecánico

HABILIDAD MATEMÁTICA:

Maestro o profesor de matemáticas • Contador público • Programador de computación • Corredor de bolsa de valores • Banquero • Tenedor de libros • Actuario • Creador de cuestionarios • Creador de rompecabezas Sudoku™

ATLETISMO:

Director técnico • Deportista profesional • Fisioterapeuta • Instructor de aeróbicos • Guía de actividades al aire libre • Profesor de gimnasia • Instructor de esquí • Entrenador • Analista deportivo • Narrador deportivo • Fisicoculturista • Entrenador de caballos

“CARRERA HACIA LA PIZARRA”

ACERCA DEL JUEGO:

Se trata de un emocionante juego físico y mental en el cual los estudiantes “corren hacia la pizarra” para estimular sus ideas sobre cómo las personas necesitan muchos talentos para desempeñarse en sus carreras profesionales. Es un juego en “equipo”.

META:

Hacer que los estudiantes comprendan que se necesitan múltiples talentos, cualidades y destrezas para desempeñarse exitosamente en diferentes empleos o carreras.

EL PAPEL DEL INSTRUCTOR:

Usted será el moderador y el juez del juego para determinar la idoneidad y la precisión de las respuestas, y, por lo tanto, el equipo ganador. Para comenzar, dirá en voz alta un empleo o carrera seguido por el número de un “equipo”. Los estudiantes cuyo número fue llamado correrán a la pizarra (o utilizarán una hoja de papel grande si no hay una pizarra) y escribirán su respuesta. Usted determinará la complejidad de la tarea. Por ejemplo, comenzará por preguntar una cualidad, después aumentará a dos, tres, etc.

HERRAMIENTAS NECESARIAS:

1. Pizarra / tablero blanco / atril con papel en diferentes partes del salón
2. Tizas/marcadores
3. Anotador de la puntuación (seleccione a un estudiante para que lleve la anotación o el maestro o instructor puede llevarla en la pizarra o un papel).

—SIGUE EN LA SIGUIENTE PÁGINA

INSTRUCCIONES:

1. **Forme los equipos:** El instructor o maestro dividirá a los chicos en “equipos”. Los estudiantes se pueden sentar en filas, cada una de las cuales será un equipo. Asigne un número a cada estudiante (pídales que “cuenten en secuencia”). En cada equipo no debe haber más de cuatro a cinco estudiantes, con un número asignado a cada uno, por ejemplo, del 1 al 5. A cada equipo se le asigna un sector de la pizarra o de papeles adheridos a la pared con cinta adhesiva en diferentes áreas del salón.
2. **Diga en voz alta una profesión:** Puede nombrar la profesión y pedirles a los estudiantes que piensen en una destreza o cualidad que debe tener una persona para desempeñarse en esta profesión. A continuación el maestro o instructor debe decir un número. Todos los chicos que tengan el número correspondiente irán a la pizarra y escribirán una cualidad que requiera la profesión. Por ejemplo, el maestro o instructor podría decir: “Nombren una destreza o cualidad que necesita un dentista para tener éxito... el número tres”. Cada estudiante cuyo número sea el “tres” debe ir hasta la pizarra y escribir una cualidad, en este caso podría ser: “cordialidad”, “utilizar herramientas pequeñas”, o “interpretar radiografías”.
3. **Estudiantes:** Los estudiantes no tienen que escribir oraciones completas. El primero que escriba una cualidad en la pizarra o el papel obtiene un punto para su equipo.
4. **Dificultad:** La primera ronda será fácil, sólo tienen que escribir una destreza. Después, de acuerdo al rendimiento de los estudiantes, el maestro o instructor podrá pedirles que escriban dos o más cualidades para que las rondas sean más difíciles.
5. **Cómo ganar:** Cuando el maestro o instructor decida finalizar el juego, se sumarán las puntuaciones y ganará el equipo que haya acumulado más puntos.

EJEMPLOS DE PROFESIONES Y LAS DESTREZAS REQUERIDAS:

JUGADOR DE BÉISBOL PROFESIONAL:

Correr • Atajar • Batear • Leer • Escribir • Seguir instrucciones • Jugar en equipo • Administrar dinero • Matemáticas (puntuaciones y promedios) • Detallista • Trabajar duro • Hablar en público (conferencias de prensa y entrevistas) • Viajero • Atletista

MAESTRO:

Enseñar • Leer • Escribir • Hablar en público • Organización • Cordial • Paciencia • Detallista • Buen investigador • Administrar dinero • Resolver conflictos • Conocimientos de computación

CONTADOR:

Detallista • Bueno en matemáticas • Escribir • Leer • Administrar personas • Destrezas sociales • Destrezas de liderazgo • Buen comunicador • Organizado • Buen administrador de dinero / “Seguirle la pista al dinero” • Conocer las normas contables vigentes • Destrezas técnicas

DUEÑO DE UNA EMPRESA PEQUEÑA:

Administrar personas • Motivar • Organización • Matemáticas • Administrar dinero • Detallista • Habilidad para tomar decisiones • Hablar en público • Escribir • Creatividad • Soportar presión

FUNCIONARIO POLICIAL:

Liderazgo • Seguir órdenes • Dar indicaciones para llegar a un lugar e instrucciones • Utilizar armas de fuego • Buena condición física • Cordial y comprensivo • Justo • Detallista • Escribir • Leer • Habilidad para tomar decisiones • Hablar en público • Valentía • Muy trabajador

SECRETARIO:

Leer • Escribir • Teléfono • Computadoras • Matemáticas • Cordial • Tomar decisiones • Organización • Detallista • Seguir instrucciones • Llevarse bien con los demás • Tomar mensajes

ABOGADO:

Escuchar • Leer • Escribir • Detallista • Usar la lógica • Comunicación con las personas • Computadoras • Tomar decisiones • Calmado ante la presión • Justo • Ético • Hablar en público

MILITAR:

Habilidad con armas de fuego • Escuchar • Trabajar en equipo • Comprender instrucciones • Liderazgo • Hablar con las personas • Destrezas de computación • Atlético • Detallista • Valiente • Disciplinado • Persuasivo

“CARRERA HACIA LA PIZARRA”—VARIACIONES

Variación I—Otras carreras deseadas: Opciones de carreras relacionadas

ACERCA DE ESTE JUEGO:

Este juego es idéntico al anterior y con las mismas reglas.

META:

Hacer que los estudiantes se den cuenta de que no siempre se puede obtener la primera opción de “carrera más deseada”.

INSTRUCCIONES:

1. Dígales a los estudiantes que preparen una lista de lo que consideran sus “carreras más deseadas”. Explíqueles que el hecho de que les habría gustado ganar una medalla olímpica de oro en esquí de nieve, por ejemplo, o ser estrella del *Rock*, no significa que tengan que abandonar ese sueño. Existe la posibilidad de obtener otros empleos o trabajar en campos que se relacionen de alguna forma con su carrera más deseada. En muchas ocasiones el sueño puede permanecer como una pasión o una afición.
2. Diga en voz alta una carrera: Nombre una de estas carreras (lea después de estas variaciones del juego la lista de carreras que está bajo el encabezado Variación I) y dígales a los estudiantes que corren a la pizarra que escriban otros empleos o campos profesionales que se podrían parecer más a su carrera más deseada: opciones de carreras relacionadas.

Variación II—“Otras carreras deseadas: Tipos de carreras”

ACERCA DE ESTE JUEGO:

Una vez que los estudiantes hayan preparado su lista de “Otras carreras deseadas” basadas en su sueño “único”, descubrirán los “tipos de carreras y las destrezas” que requieren para sus nuevas carreras.

META:

Hacer que los estudiantes se den cuenta de que existen múltiples tipos de carreras basadas en sus nuevas opciones.

EL PAPEL DEL INSTRUCTOR:

Usted debe moderar, juzgar y guiar a los estudiantes para que exploren diferentes tipos de carreras y las destrezas que requieren. Refiérase a la página 13 de la *Guía del maestro*.

Abajo presentamos ejemplos de carreras relacionadas que ayudarán a mantener la participación de los jóvenes en su carrera más deseada, junto con las opciones de carreras relacionadas.

LO MÁS DESEADO: SNOWBOARDING OLÍMPICO

VARIACIÓN I: OPCIONES DE CARRERAS RELACIONADAS

Instructor/a de *snowboarding*
Fotógrafo/a de *snowboarding*
Entrenador/a de *snowboarding*
Administrador/a en una instalación de esquí/*snowboarding*
Propietario/a de una instalación de esquí/*snowboarding*
Diseñador/a de equipo y ropa para esquí/*snowboarding*
Vendedor/a de equipo y ropa para esquí/*snowboarding*
Empleado/a en una revista de esquí/*snowboarding*
Inventor/a de una instalación de *snowboarding* bajo techo
Auditor/a de una instalación de esquí/*snowboarding*
Diseñador/a de funiculares para *snowboarding*
Constructor/a de una instalación de *snowboarding*
Médico/a deportivo especializado en lesiones de *snowboarding*
Fisioterapeuta para lesiones de *snowboarding*

VARIACIÓN II: TIPOS DE CARRERAS

Maestro/a
Artista
Maestro/a
Detallista
Emprendedor/a
Artista/Detallista
Emprendedores
Artista/Detallista
Emprendedor/a/Detallista
Detallista
Detallista/Realista
Realista
Detallista
Detallista

LO MÁS DESEADO: ESTRELLA DEL ROCK

VARIACIÓN I: OPCIONES DE CARRERAS RELACIONADAS

Gerente de un cantante o un grupo musical
Trabajar en una sala de conciertos o un centro de artes escénicas
Dar lecciones de canto o música
Trabajar con programas de televisión que producen música rock
Crear promociones de música rock
Trabajar para una empresa que promueve música rock
Vender objetos de colección de rock
Trabajar para un estudio de grabación
Trabajar con una empresa de relaciones públicas para artistas
Empresa que audita a firmas disqueras, especializada en artistas
Abogado/a de la industria del entretenimiento
Diseñador/a de sistemas de sonido, áreas interiores y exteriores
Especialista de iluminación en conciertos rock
Diseñador/a de equipo de grabación
Cuadrilla que viaja con un grupo musical
Peluquero(a)/Maquillador(a) de una estrella del rock

VARIACIÓN II: TIPOS DE CARRERAS

Detallista
Detallista
Maestro/a
Emprendedor/a
Artista
Detallista
Emprendedor/a
Artista
Detallista
Detallista
Detallista
Realista
Artista/Detallista
Artista
Detallista/Realista/Emprendedor/a
Artista

LO MÁS DESEADO: DISEÑADOR/A DE JUEGOS DE VIDEO

VARIACIÓN I: OPCIONES DE CARRERAS RELACIONADAS

Diseñador/a de juegos de video
Diseñador/a de dispositivos de computación
Fabricantes de juegos
Juegos de mercado para productores
Investigación de mercados (mercadeo a jóvenes, descubrir el nuevo juego “caliente”)
Emprendedor de una empresa telefónica
Empresa especializada en publicidad en el mercado de adolescentes
Diseñador/a gráfico
Fabricación
Traductor/a
Especialista en plásticos

VARIACIÓN II: TIPOS DE CARRERAS

Artista/Detallista/Emprendedor/a
Realista/Detective/Artista
Realista/Detective/Artista
Maestro/a/Emprendedor/a

Detallista
Detallista
Artista/Detallista
Artista/Emprendedor/a
Detallista
Maestro/a
Artista/Emprendedor/a/Realista

LO MÁS DESEADO: INVESTIGADOR/A CRIMINAL (CSI, CRIME SCENE INVESTIGATOR)

VARIACIÓN I: OPCIONES DE CARRERAS RELACIONADAS

Médico/a
Técnico de laboratorio
Detective
FBI
Especialista forense
Químico/a
Trabajo en hospitales
Escribir guiones para la televisión
Productor/a de televisión
Trabajar en la morgue
Investigación en una empresa farmacéutica
Especialista en armas
Científico/a investigador, ADN
Experto/a en huellas digitales
Abogado/a
Fiscal general

VARIACIÓN II: TIPOS DE CARRERAS

Detallista
Detallista
Detallista
Detallista
Detallista
Detective
Detallista
Artista
Artista
Realista/Artista/Detallista
Detective
Detallista
Detective
Detective
Detallista
Detallista

“NOMBRA EL GASTO”

ACERCA DEL JUEGO:

Este reto mental tiene la finalidad de estimular las ideas sobre los elementos y las diferentes categorías de gastos que conforman un presupuesto real. Es la ampliación de la lección “Creación de un presupuesto” en la página 36 de la *Guía del maestro*.

META:

Ayudar a los estudiantes a crear un presupuesto real basado en las carreras que exploran a través de los ejercicios de visualización.

EL PAPEL DEL INSTRUCTOR:

Usted será el moderador y juez del juego para determinar la idoneidad y la precisión de las respuestas, y, por lo tanto, el ganador. Les leerá una situación a los estudiantes y les pedirá que piensen en los gastos que conformarán el presupuesto particular de dicha situación. Usted determinará la complejidad de la tarea. Por ejemplo, comenzará con una situación sencilla y un presupuesto sencillo, e ira creando otra situación más compleja con un presupuesto más sofisticado.

HERRAMIENTAS NECESARIAS:

1. Pizarra / tablero blanco / atril con papel en un lugar del salón
2. Tizas/marcadores

INSTRUCCIONES:

SITUACIÓN 1: Dígales a los estudiantes que deben imaginarse un escenario en el cual se acaban de graduar de la universidad y han iniciado su primera carrera. Han alquilado un apartamento que está a 10 millas del empleo y no hay transporte público. Deben crear un presupuesto que incluya todos sus gastos actuales y sus posibles gastos futuros.

SITUACIÓN 2: Dígales ahora a los estudiantes que son una familia de cuatro personas. Uno de los padres conduce al trabajo y el otro utiliza el transporte público. La familia incluye a dos niños. Son dueños de su propio hogar y tienen un perro.

(Nota: Este juego se puede ampliar con situaciones adicionales.)

1. Pare a los estudiantes en fila.
2. Explíqueles que van a tener que nombrar un gasto que forma parte del presupuesto.
3. Elija a uno de los estudiantes para que escriba las respuestas en la pizarra.
4. El primer estudiante en la fila debe nombrar el primer gasto y colocarse al final de la fila. El siguiente estudiante en la fila debe nombrar un segundo gasto y colocarse al final de la fila. Este proceso continuará hasta que quede un sólo estudiante.
5. Mientras el estudiante en la pizarra escribe las respuestas, el maestro o instructor aprueba o rechaza el gasto. Si un estudiante no logra nombrar un gasto, o menciona un gasto incorrecto, debe abandonar la fila y regresar a su pupitre.
6. El último estudiante que quede en la fila será el ganador del juego.

La lista de gastos está en la siguiente página.

EJEMPLOS DE GASTOS QUE LOS ESTUDIANTES PODRÍAN CONSIDERAR:

- Alquiler
- Servicios públicos (gas/electricidad/agua/aguas residuales)
- Mantenimiento
- Gastos del apartamento
- Comida
- Ropa
- Teléfono del hogar y celular
- Computadora y acceso a Internet
- Televisión por cable y digital
- Entretenimiento y viajes
- Cuidado del jardín
- Seguro de vida
- Ahorros de jubilación
- Seguro médico y de medicinas
- Gastos médicos no cubiertos (anteojos, dentista, etc.)
- Cuidado personal (peluquería, barbería, manicurista, etc.)
- Gastos de automóvil: (Compra, arrendamiento, préstamo, gasolina, seguro, mantenimiento, licencia, registro, tarifas para vehículos automotores, lavado, neumáticos, etc.)
- Gastos de los niños (niñera/o, guardería, seguro médico adicional, ropa, juguetes, actividades, accesorios, etc.)
- Gastos de la mascota (veterinario, comida, aseo, guardería, accesorios, etc.)
- Deudas (préstamos universitarios, tarjetas de crédito, etc.)
- Ahorros adicionales para emergencias, educación adicional, hogar, niños, muebles, etc.

FORMULARIO DE POSTEVALUACIÓN DEL MAESTRO/INSTRUCTOR

Muchas gracias. Agradecemos sus comentarios.

Después de completar este formulario, despréndalo de este libro y envíelo a:

Deloitte Foundation, Ten Westport Road, Wilton, Connecticut 06897; o

por fax a: 203-563-2324, o por correo electrónico (e-mail) a: usnationallifeinc@deloitte.com

LIFE, Inc. – Evaluación del maestro/instructor

Fecha: _____

Por favor dedique unos minutos para evaluar el programa a través de este formulario. Complete todas las secciones del formulario y sea sincero(a) en sus comentarios ya que tomamos seriamente los comentarios que recibimos.

Instrucciones: Califique las siguientes características de “Excelente” a “Mediocre” y ofrezca sus comentarios en las áreas indicadas.

El aspecto general del programa	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Calificación general				
Primeras impresiones				
Diseño gráfico				
Diagramación				
Impresiones duraderas				

Comentarios:

El contenido del programa	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Preparación general				
Entonces, ¿quién soy?				
El panorama desde la cima de la montaña				
¿Qué necesito saber?				
Aprende de los demás				
Unas palabras acerca del dinero				
Hallar respuestas				
Resumen				

Comentarios:

— SIGUE EN LA SIGUIENTE PÁGINA

FORMULARIO DE POSTEVALUACIÓN DEL MAESTRO/INSTRUCTOR

—SIGUE DE LA PÁGINA ANTERIOR

Instrucciones: Califique las siguientes características de “Crecimiento fuerte” a “Crecimiento limitado”:

Logro	Después de completar las lecciones, los estudiantes demostraron:		
	Crecimiento fuerte	Crecimiento satisfactorio	Crecimiento limitado
Los estudiantes relacionaron ideas nuevas con conocimientos previos.			
Los estudiantes demostraron su interés y apreciación de los conceptos.			
Los estudiantes se comunicaron efectivamente a través de la conversación, la escritura y la representación de ideas.			
Los estudiantes recordaron hechos o información.			
Los estudiantes demostraron tener pensamiento creativo.			
Los estudiantes utilizaron diferentes estrategias para resolver problemas.			
Los estudiantes persistieron en las tareas hasta completarlas.			
¿Cuáles conceptos fueron difíciles de enseñar? Explique.			
Otros comentarios			

Instrucciones: Califique las siguientes características de “Muy de acuerdo” a “Muy en desacuerdo”:

Observaciones	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
<i>LIFE</i> , Inc. fue fácil de enseñar.				
Los estudiantes comprendieron los conceptos de <i>LIFE</i> , Inc.				
Los estudiantes descubrieron que las entrevistas realizadas fuera del salón de clases fueron útiles.				
Después de completar el programa, los estudiantes descubrieron más acerca de sí mismos.				
El programa ayudó a los estudiantes a aprender conceptos y destrezas que pueden aplicar a sus futuras carreras.				
La estructura básica del programa fue apropiada para los objetivos didácticos.				
El programa se puede modificar fácilmente de acuerdo a las condiciones locales.				
Los estudiantes se involucraron en las actividades del programa.				
El sistema es fácil de usar.				

—SIGUE EN LA SIGUIENTE PÁGINA

FORMULARIO DE POSTEVALUACIÓN DEL MAESTRO/INSTRUCTOR

—SIGUE DE LA PÁGINA ANTERIOR

El disfrute del programa y la captación de la atención	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Calificación general				
Comentarios:				
“Tiene sentido” y se lee fácilmente	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Calificación general				
Comentarios:				
Utilidad del programa	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Calificación general				
Comentarios:				
Relevancia como recurso para los estudiantes	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Calificación general				
Comentarios:				
Cohesión y flujo del programa	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Calificación general				
Comentarios:				



(Página en blanco intencionalmente)

LIFE, Inc. POSTEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Muchas gracias. Agradecemos tus comentarios. Después de completar este formulario, despréndelo del libro y entrégalo a tu maestro, consejero, padre, madre o custodio para que lo envíe en tu nombre.

Por favor dedica unos minutos para evaluar el programa a través de este formulario. Completa todas las secciones del formulario y sé franco(a) en tus comentarios ya que consideramos con seriedad los comentarios que recibimos.

Información sobre ti:

FECHA: _____

Soy de sexo: [elige una opción]	Masculino/Femenino
Mi edad es:	()
El grado que curso en la escuela es:	()
Me considero: [elige todas las opciones que correspondan]	Indígena norteamericano o nativo de Alaska
	Asiático
	Afroamericano o negro
	Nativo hawaiano o de otra isla del Pacífico
	Blanco
	Otra raza
Soy: [elige una opción]	Hispano o latinoamericano
	No hispano o latinoamericano

Instrucciones: Califique las siguientes características de “Excelente” a “Mediocre” y ofrezca sus comentarios en las áreas indicadas.

El aspecto general del programa	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Calificación general				
Primeras impresiones				
Diseño gráfico				
Diagramación				
Impresiones duraderas				
Comentarios:				

El contenido del programa	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Preparación general				
Entonces, ¿quién soy?				
El panorama desde la cima de la montaña				
¿Qué necesito saber?				
Aprende de los demás				
Unas palabras acerca del dinero				
Hallar respuestas				
Resumen				
Comentarios:				

El disfrute del programa y la captación de la atención	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Calificación general				
Comentarios:				
“Tiene sentido” y se lee fácilmente	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Calificación general				
Comentarios:				

—SIGUE EN LA SIGUIENTE PÁGINA

LIFE, Inc. POSTEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE
 —SIGUE DE LA PÁGINA ANTERIOR

Utilidad del programa	Excelente	Bueno	Aceptable	Mediocre
Calificación general				
Comentarios:				

Instrucciones: Califica las siguientes características de “Muy de acuerdo” a “Muy en desacuerdo”:

Observaciones	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
Aprendí acerca de las posibles carreras que podré estudiar.				
Me inspiraron los Modelos de Conducta Virtual.				
El programa me dio esperanzas (aun cuando no sé exactamente qué voy a hacer el resto de mi vida).				
Aprendí que muchos caminos diferentes conducen hacia el éxito.				
Después de participar en este programa, mi búsqueda será más satisfactoria.				
Mi confianza ha aumentado y creo que puedo utilizar efectivamente las destrezas de planificación de carreras.				
Después de participar en este programa, puedo utilizar los ejercicios de introspección.				
Después de participar en este programa, puedo utilizar las técnicas de visualización.				

Después de participar en LIFE, Inc.:	Mejor	Igual	Peor
Tengo diferentes formas de pensar sobre dónde me encuentro ahora y hacia dónde me dirijo.			
Controlo mi propia vida.			
Conozco más opciones sobre carreras de negocios.			
Podría considerar una carrera como contador profesional, auditor, o asesor de impuestos o negocios.			
Comprendo la relación que existe entre la escuela y una carrera.			

Otros comentarios	
¿Qué parte del programa te gustó más?	
Indica una cosa que aprendiste sobre ti mismo.	
¿Qué te resultó más difícil de entender?	
Indica una cosa que aprendiste sobre tus carreras.	

Escuela: _____ **Ciudad y estado:** _____

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO PARA DIFUNDIR NOMBRE, RETRATO Y TESTIMONIO

Muchas gracias. Agradecemos tus comentarios. Después de completar este formulario, despréndelo del libro y entrégalo a tu maestro, consejero, padre, madre o custodio para que lo envíe en tu nombre.

Para apropiada y valiosa consideración, cuyo recibo y suficiencia reconozco y acuerdo mediante la presente:

1. Mediante la presente otorgo irrevocablemente a Deloitte Foundation, Deloitte LLP, Deloitte & Touche LLP, Deloitte Tax LLP, Deloitte Financial Advisory Services LLP, Deloitte Consulting LLP (sucesora de Deloitte Consulting Holding LLC), Deloitte Services LP, Deloitte Consulting (Nevada) LLC, Deloitte Consulting L.P., Deloitte Consulting (US) LLC y Deloitte Consulting (Holding Sub) LLC, Deloitte Touche Tohmatsu, y a otras firmas que forman parte de Deloitte Touche Tohmatsu, así como a sus respectivas pasadas, presentes y futuras empresas matrices, subsidiarias, divisiones, afiliadas, predecesoras, sucesoras, gerentes, socios, representantes principales, miembros, directores, oficiales, empleados, accionistas, planes de beneficios, fiduciarios, propietarios, agentes, representantes, abogados, sucesores, albaceas, administradores, otorgantes y cesionarios (en adelante mencionados colectivamente como las “Partes Autorizadas”) el derecho a utilizar, explotar y publicar, libre de derechos de autor, mi nombre, retrato, y/o citas o testimonios míos (los “Materiales”), en cualquier medio que exista ahora y en el futuro, incluidos, sin limitaciones, en los sitios web internos y externos para Deloitte LLP y sus subsidiarias (las “Firmas de Deloitte en Estados Unidos”), en materiales comerciales y avisos publicitarios, a perpetuidad en todo el mundo, para publicitar y promover el programa y los materiales de Life, Inc.
2. Estoy de acuerdo en que las Partes Autorizadas tendrán derecho a atribuirme las citas y/o los testimonios que haya expresado, y que sean verdaderos y se puedan comprobar, así como lo que comunique sobre mi experiencia personal y mis creencias, lo cual se encuentra en el material que he suministrado a las Partes Autorizadas.
3. Si suministro una fotografía, un video o una grabación, declaro y garantizo que tomé o registré personalmente la fotografía, el video o la grabación o que, en caso contrario, tengo el acuerdo expreso de la persona que lo hizo con el fin de presentarlo a las Partes Autorizadas y de otorgarles las autorizaciones estipuladas en la presente. Suministraré una prueba escrita de dicha autorización si la solicitan las Partes Autorizadas.
4. Estoy de acuerdo en que cualquier material que cree las Partes Autorizadas o sea creado en sus nombres e incluya los Materiales, pertenecerá a éstas. Si se me entrega una copia de dichos materiales, no autorizaré a nadie más a utilizarlo.
5. Estoy de acuerdo en que las Partes Autorizadas no estarán obligadas a presentar ante mí ninguna publicidad o material, incluidos, sin limitación, los “Materiales”, para que apruebe su uso, ni tendrán ninguna responsabilidad ante mí por cualquier distorsión o efecto de ilusión que ocurra debido a la exposición, publicación, difusión u otro uso que se dé a mi nombre, retrato y/o testimonios.
6. Garantizo y declaro que esta autorización no tiene ningún conflicto con ninguna otra obligación de mi parte.
7. Nada de lo expresado en esta autorización constituye obligación alguna de las Partes Autorizadas para utilizar los derechos que se estipulan en la presente. Estoy de acuerdo en que esta autorización deja sin efecto cualquier negociación o compromiso previo entre mí y las Partes Autorizadas en relación a los derechos otorgados en la presente.

—SIGUE EN LA SIGUIENTE PÁGINA

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO PARA DIFUNDIR NOMBRE, RETRATO Y TESTIMONIO

—SIGUE DE LA PÁGINA ANTERIOR

8. Mediante la presente (i) renuncio a todo reclamo, demanda, pérdida y responsabilidad de cualquier naturaleza que pudiera surgir de, y (ii) me comprometo a no presentar ninguna demanda contra, las Partes Autorizadas debido a, pérdidas o lesiones causadas por, o que ocurran a consecuencia de, el uso de los derechos otorgados en la presente. Comprendo que soy responsable por cualquier lesión o daño que ocurra debido a mis actos u omisiones.

NOMBRE COMPLETO EN LETRA DE MOLDE

FIRMA

FECHA

Si la persona nombrada es un menor, uno de sus padres o el custodio legal debe completar lo siguiente:

Soy (el padre) (la madre) (el custodio) del menor que se nombra arriba. Doy mi consentimiento en nombre del menor a lo expresado anteriormente, y acepto indemnizar y exonerar a las Partes Autorizadas por cualquier reclamo que pudiera presentar el menor a éstas por ejercer sus derechos estipulados en la presente.

Firma

Nombre del padre, madre o custodio

PLANILLA DE AUTORIZACIÓN


**Cortar a lo largo de la línea punteada para desprender la página del *Diario del estudiante*.
Pídele a tu padre, madre o custodio que llene este formulario.
Entrégalo después a tu maestro o instructor.**

ANTECEDENTES: Los estudiantes están aprendiendo sobre empleos y carreras profesionales a través de un programa denominado **LIFE, INC.** Su meta es explorar sus propios intereses y aptitudes. Ellos entrevistarán a adultos y a otros menores que conocen bien con el fin de aprender más sobre sí mismos. Se les pide que entrevisten, por ejemplo, a: amigos del mismo sexo y del sexo opuesto, custodios, maestros, consejeros, padres y otros. Queremos asegurarnos de que usted esté de acuerdo.

 **Nombre del estudiante:** (LETRA DE MOLDE)

Pariente o custodio legal: (LETRA DE MOLDE)

Yo, _____, autorizo al estudiante nombrado arriba
(NOMBRE DEL PADRE, LA MADRE O EL CUSTODIO LEGAL, EN LETRA DE MOLDE)

 para que hable con otras personas que comparten su vida dentro y fuera de la escuela sobre **LIFE, INC.**

Firma: _____
(FIRMA DEL PADRE, LA MADRE O EL CUSTODIO LEGAL)

Fecha: _____

LIFE Inc. es esencial para los jóvenes que piensan en su futura carrera profesional. ¿Qué es lo más importante? **Tu.**

Lee acerca de personas reales y sus carreras profesionales, pero más importante aún, verás que se han enfrentado a las mismas dificultades que tú—han estado en la misma posición que tú y la han sentido.

Aprende lo que ellos han aprendido, lo que habrían cambiado, y lo que les habría gustado saber cuando comenzaron.



Neale S. Godfrey

Neale es una reconocida experta en finanzas para familias y menores. Fue ejecutiva de *The Chase Manhattan Bank*, presidenta de *The First Women's Bank* y fundadora de *First Children's Bank*.

Neale es autora de 16 libros, todos referentes al dinero, destrezas para la vida y valores. Su revolucionario libro: *Money Doesn't Grow on Trees: A Parent's Guide to Raising Financially Responsible Children* ("El dinero no crece en los árboles: Una guía para criar hijos económicamente independientes") ha estado en el primer lugar de la lista de los libros más vendidos de *The New York Times*.

Neale aparece en programas de televisión tales como "Oprah", "Today", "Good Morning America", PBS, CNN, CNBC, etc. Ella ha sido galardonada como la "Mujer del año", la "Banquera del año" y la "Defensora de niños del año".

Puedes obtener información adicional sobre las publicaciones de Neale, su currículo y otras formas divertidas de enseñar a los niños (y a aprender uno mismo) sobre el dinero en www.childrensfinancialnetwork.com.



Visítanos en www.nealeslifeinc.com

