



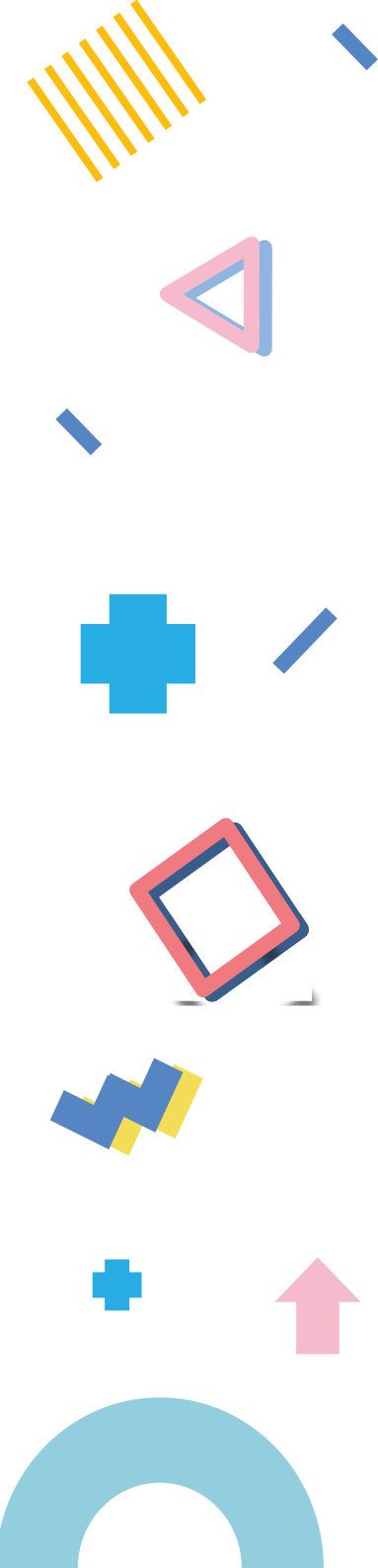
**work
@ble**

Guía para preparadoras y preparadores laborales



work @ble

El apoyo de la Comisión Europea a la realización de esta publicación no constituye la aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión no se hace responsable del uso que se le pueda dar a la información de esta publicación.



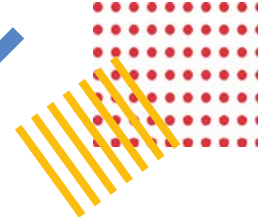


TABLE OF CONTENTS

1. OBJETO DEL JUEGO Y GUÍA	5
2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	6
3. HABILIDADES Y CUALIDADES QUE PUEDEN MEDIRSE	19
4. INSTRUCCIONES TÉCNICAS	21
5. PÁGINAS ADICIONALES: hojas para imprimir	25



1. OBJETO DEL JUEGO Y GUÍA

El aprendizaje a distancia, que se utilizó en gran medida durante la crisis de la covid-19, reveló la limitada autonomía de las personas con discapacidad intelectual, de aprendizaje y/o psiquiátrica a la hora de utilizar las tecnologías disponibles. Esta situación llevó a un aumento de la desigualdad en el acceso a formaciones en remoto, lo que ha contribuido a aumentar la marginación y el aislamiento de estos colectivos, repercutiendo en su bienestar y en su posibilidad de tener un papel activo en la sociedad, dado que también esta situación les ha alejado aún más del mercado laboral.

Las estadísticas muestran que las personas con discapacidad están más expuestas al desempleo y a la exclusión social. Está demostrado que la inclusión en el mercado laboral repercute positivamente en la inclusión social y que, incluir a las personas con discapacidad, benefician también a las empresas y a la sociedad en general.

El trabajo de las/os preparadoras/es laborales se ha convertido en un apoyo clave para la inclusión laboral de estos grupos vulnerables. La preparación laboral consiste en apoyar a las personas en la búsqueda de trabajo y en la trayectoria de reintegración posterior.

El juego Work@ble es una herramienta de preparación laboral digital, que por un lado permite acercar a las personas con discapacidad a las nuevas tecnologías, y por otro sirve para entrenar sus habilidades para el empleo de una forma lúdica e innovadora. El juego también favorece la comunicación con las usuarias y usuarios, pues las pruebas del juego dan pie al debate, abriendo preguntas fundamentales sobre las decisiones profesionales y lo que las motiva, que no suelen estar presentes en un proceso tradicional de preparación para el empleo.

WORK@BLE es un videojuego sencillo de una escape room virtual para apoyar la preparación laboral de las personas con discapacidad y/o con necesidades especiales de aprendizaje, se enfoca principalmente en descubrir las motivaciones para el empleo, o para un determinado empleo de las personas usuarias.

Esta guía explica paso a paso cómo utilizar el juego como apoyo a la preparación laboral.

OBJETIVO - META FINAL

- Apoyar a profesionales de la preparación para el empleo de personas con necesidades especiales de aprendizaje y discapacidades con una herramienta digital e innovadora.
- Mejorar el acceso en línea de los servicios para la gente con discapacidad y necesidades especiales de aprendizaje.





GRUPOS OBJETIVOS

- Preparadores laborales de personas con discapacidades cognitivas, problemas de salud mental o necesidades especiales de aprendizaje.
- Personas con problemas de salud mental, dificultades cognitivas o necesidades especiales de aprendizaje.

2. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Situación del juego

Un castillo con diferentes espacios. La jugadora o jugador deberá pasar por las diferentes habitaciones de la casa y se enfrentará a diferentes retos en cada una. Un viejo sabio aparecerá e irá guiando y ayudando a la jugadora o jugador.

Para jugar a los puzles el avatar de la jugadora o jugador debe entrar en varias habitaciones y acercarse al personaje que esté en ellas para que le explique el puzle que tiene que resolver. Es necesario resolver cada puzle para pasar de habitación, ya que siguen un orden lógico que ayudará a la jugadora o jugador a darse cuenta y descubrir sus valores, habilidades y sueños durante el recorrido por la casa.

El juego tiene tres niveles, descritos a continuación:

Nivel 1: el nivel es PREPARAD@S

Nivel 2: el nivel dos es LIST@S

Nivel 3: el nivel tres es ¡YA!

Cada nivel tiene diferentes juegos.



Explicación de la primera planta

La primera planta se basa en la metodología desarrollada por Lyk-z & døre, llamada FROG. Las pruebas del primer nivel están inspiradas en algunas herramientas de este método. La metodología original tiene casi 50 herramientas y en el juego se utilizan solo tres de ellas.

El método en el que se basa la primera planta del juego está desarrollado a partir de teorías sobre:

1. *Neurofisiología; El estudio del cerebro, su funcionamiento y la toma de decisiones.
2. Técnicas de comunicación de los estudios cinematográficos. El sonido en directo y la imagen siguen siendo los instrumentos más potentes de los que disponemos para comunicar un mensaje. Lo único que puede ser más fuerte es uno mismo. Todos hemos sido incomprendidos alguna vez. En esta formación, recibirás instrucción en comunicación para que todo el mundo entienda siempre lo que dices.
3. Fundamentos cognitivos; la relación entre pensamientos, sentimientos y comportamiento.
4. Orientación cooperativa: una forma de conversación profesional que saca a relucir las cualidades y valores ocultos.
5. Principios de la formación tradicional en liderazgo

* Lyk-z basa su método en la investigación y descubrimientos sobre la toma de decisiones inconsciente de un neurofisiólogo en específico, Benjamin Libet. Todos los ejercicios del programa están hechos y desarrollados en un sistema basado en esta investigación. Los participantes experimentan una gran innovación emocional, un cambio mental. Entenderán cómo pueden cambiar las cosas y tomar mejores decisiones para sí mismos. Pasan de la depresión a la felicidad, de la soledad a la inclusión, de lo asocial a lo social, de la vergüenza al orgullo, de la ira a la comprensión, etc. El programa está estructurado en un sistema que abarca cinco módulos.

Como preparador/a laboral, te animamos a que juegues con todas las respuestas que se les ocurran.

He aquí algunos consejos para que el juego sea más útil y para crear un buen diálogo con las personas usuarias del servicio de preparación laboral.

Cuando la persona que está jugando haya elegido una cualidad (digamos que elige persistente), se le puede preguntar: ¿Cuándo utilizas la cualidad persistente? ¿O cuándo necesitas ser persistente?

O: ¿en qué situación eres persistente?





Háblale de la cualidad y reconoce su perseverancia en esta situación. Puede que incluso la esté poniendo en práctica ahora mismo junto a ti. Cuando se trate de valores, pregunta también por ellos y relaciónalos con la cualidad que han elegido. Pregúnteles cómo saben que se respeta un valor.

Ej.: Soy persistente porque el éxito es importante para mí, o ganar, obtener resultados o terminar algo. Pregunta una y otra vez y ESCUCHA la respuesta, entonces podrás escuchar nuevos valores y cualidades. Dedicar tiempo a este tema.

Si quieres saber más sobre este método ponte en contacto con Lyk-z & daughters en el correo de Noruega: kontakt@lyk-z.no o ingeborg@lyk-z.no

NIVEL 1 - PREPARADOS

Juego 1

Descripción: Al comenzar, te encontrarás con el profesor Oak, que te presentará el juego y te preguntará por tu nombre. Deberás introducir tu nombre.

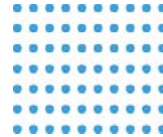
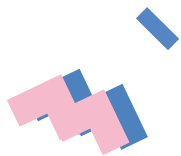
A continuación, Oak te preguntará por tu género. Cuando hayas elegido, el profesor Oak te dará las llaves del castillo. Entonces deberás dirigirte hacia el castillo. Una flecha te mostrará dónde está la puerta, solo hay que entrar.

Tras entrar, te encontrarás con otro personaje que te preguntará por tus sueños. Aparecerá una amplia lista de sueños entre los que podrás elegir. Además, también puedes escribir tu propio sueño si eliges la opción «Otro». Después de elegir un sueño, tendrás que escoger otro más. Para finalizar esta parte, deberás escoger «No». Se pueden elegir tantos sueños como se quiera.

Finalidad: El objetivo es motivar al jugador a pensar en sus sueños. Esto despertará la creatividad de los jugadores y les hará soñar con lo que realmente quieren.

Recomendaciones

- Los preparadores laborales pueden explicar más sobre los sueños y quizá ofrecer alguna ayuda para abrir el menú y comprobar qué sueños ha elegido el/la jugador/a. Tomar notas o añadir algo analógico para visualizar los sueños (y más adelante las cualidades y los valores) así el planteamiento resultará más claro para quien esté jugando



Juego 2 - tienda de cualidades

Descripción: Las flechas guiarán al jugador al segundo juego. Encontrarás a un hombre sentado detrás de una mesa. Deberás situarte frente a él y pulsar «Intro» para iniciar el juego. Tendrás que elegir las cualidades que te ayudarán a conseguir tu sueño. Aparecerá una lista de diferentes cualidades y, una vez que las hayas elegido, el hombre te guiará hacia donde comenzará el siguiente juego. Deberás dejar esta parte y seguir las flechas.

Finalidad: Esto hará que el jugador piense en las cualidades que debe tener para alcanzar sus sueños. El preparador laboral también podrá explicar qué significan los distintos valores, lo que convierte a este juego en un buen momento didáctico. También ayuda a los usuarios a reflexionar sobre sus puntos fuertes y débiles, que son preguntas habituales en las entrevistas de trabajo.

Recomendaciones

- Los preparadores laborales deben explicar las cualidades y señalar la conexión con los sueños elegidos.

Juego 3 - cuarto de anciana

Descripción: La señora mayor comenzará a hablar en cuanto entres a la habitación. Acércate a ella y pulsa «Intro» cuando estés enfrente. La señora mayor hará algunas preguntas, como por qué las cualidades que has escogido en el juego anterior son importantes para ti. Deberás elegir uno de los motivos que aparecerán en la lista. Por ejemplo, «soy persistente porque el crecimiento es importante para mí». La señora te dirá que has creado tu melodía y que tendrás que entrar en la siguiente habitación para terminarla. Sal de la habitación y las flechas te guiarán a la siguiente.

Finalidad: Esto hará que el jugador reflexione sobre qué le ayudarán a conseguir las cualidades elegidas anteriormente.

Recomendaciones

- Los/as preparadores/as laborales deben asegurarse de que los/as jugadores/as entienden el contexto.



- Solo hay que presionar la «flecha hacia abajo» en el teclado para ver otras opciones, no hay que pulsar el ratón.

Juego 4 - sala de reflexión

Descripción: Colócate enfrente del hombre sabio. Te pedirá que te sientes y reflexiones sobre tus elecciones. Tras situarte en la casilla dorada, el hombre te preguntará qué sueños significan más para ti. Deberás escoger uno. Tras esto, te preguntará qué cualidad consideras la más importante para conseguir ese sueño. También preguntará por qué se necesita esa cualidad y deberás elegir entre las respuestas proporcionadas. Por ejemplo:

¿Por qué es necesario ser persistente? Porque la creatividad es importante para mí.

Una vez hayas finalizado la tarea, puedes pasar a la siguiente sala para escuchar la melodía.

Finalidad: Esto hará que el jugador piense en las cosas que son más importantes para él en la vida.

Recomendaciones

- Los/as preparadores/as laborales deben comprobar si la /el jugador/a ha entendido el contexto.

Juego 5 - sala de piano

Descripción: Colócate enfrente del personaje que esté en la sala y presiona «Intro». Este te pedirá que toques el piano. Deberás escoger tocar el piano, si no, no podrás terminar el juego. Tendrás que colocarte enfrente del piano y presionar «Intro». Tras hacerlo, sonará una melodía y aparecerá un texto con tus elecciones previas. Al acabar de leerlo, presiona «Intro» para parar la música. El hombre te pedirá que completes la melodía. Para esto, deberás pulsar «Intro» de nuevo y aparecerá una lista, pero esta vez tendrás que elegir entre las opciones según lo que te haga sentir. Tendrás que seleccionar una opción y pulsar «Intro». El hombre te dirá que no se puede sacar la melodía de la cabeza. Para finalizar, tendrás que salir de la habitación y seguir las flechas hasta la siguiente habitación.

Finalidad: El jugador conseguirá reflejar sus sueños y cualidades y tendrá que pensar cómo le hace sentir esta visión de sí mismo. Esto ayu-



dará al jugador a entenderse mejor a sí mismo y al preparador laboral a conocer mejor a la persona y sus objetivos.

Recomendaciones

- Los/as preparadores/as laborales deben explicar que el juego conecta automáticamente los sueños, cualidades y valores elegidos.

Juego 6 - oficina del jefe

Descripción: Entra en la habitación y colócate enfrente del hombre que está detrás de la mesa donde está el cuadrado dorado. El hombre te hará tres preguntas y se grabarán las respuestas. En primer lugar, el hombre te pedirá que hables sobre tus cualidades positivas durante 30 segundos. Deberás presionar «Intro» para comenzar y finalizar la grabación. Tendrás que hablar al menos 10 segundos. Tras esto, la grabación se reproducirá automáticamente. Tendrás que escucharla hasta el final. Al finalizar, te preguntará por tus limitaciones. Presiona «Intro» de nuevo para grabarte. La grabación se reproducirá otra vez. Tras responder y escuchar tus respuestas a las tres preguntas, el hombre te dará acceso al siguiente nivel. Sal de la habitación y las flechas te guiarán hacia la verja de la segunda planta.

Finalidad: Esto ayudará a la persona a escuchar cómo habla de sí misma, lo cual es importante para las entrevistas de trabajo y para darse cuenta de las áreas en las que necesita apoyo.

Recomendaciones

- Todas/os las/os jugadoras/es que probaron el juego evitaron la grabación o la completaron a regañadientes. Suelen preferir escribir antes que hablar. Anímalas a hablar, recuérdalas que es solo un juego y que no pasa nada.
- Es recomendable informar al jugador de antemano sobre cómo será el juego para que tenga tiempo de preparar las respuestas a las preguntas. Podéis pensar juntos/as las respuestas antes de empezar la grabación.
- Hay que pulsar «Intro» dos veces para que empiece la grabación.
- Comenta después las respuestas y reflexiona sobre cómo esto le ayudará en las entrevistas de trabajo.





- Las/os preparadoras/es laborales deben informar a la jugador/a de que tiene que activar y utilizar el micrófono.
- Algunos/as jugadores /as pueden necesitar ayuda para identificar sus puntos fuertes y débiles.

Juego 7 - el botón rojo

Descripción: Colócate enfrente de la verja y presiona «Intro». Aparecerá un mensaje diciendo que la llave está rota. El juego te pedirá que intentes usar el sistema de emergencia. Debes pulsar «Sí, lo intentaré» para continuar. Deberás pulsar el botón rojo y esperar unos segundos para volverlo a pulsar. El juego está hecho de manera que nunca podrás acertar los segundos exactos. El objetivo es poner a prueba al jugador en una situación imposible y animarle a pedir ayuda. Deberás pedirle ayuda al profesor Oak, que te dejará pasar. El jugador puede intentar conseguirlo, pero la verja solo se abrirá si pide ayuda al profesor Oak. Para pulsar el botón rojo, solo hace falta clicarlo directamente. Para superar el juego, colócate enfrente del profesor Oak y presiona «Intro». Él abrirá la verja. Atraviésala y sube las escaleras.

Finalidad: El jugador tendrá que pedir ayuda para avanzar. Dado que es imposible conseguir exactamente los segundos pedidos, esto enseñará al jugador que la asistencia y pedir ayuda son a menudo muy necesarias, especialmente en situaciones en las que ninguna solución es correcta. También evalúa la tolerancia a la frustración.

Recomendaciones

- Motiva los/as jugadores/as para que no se centren en contar los segundos, sino en buscar soluciones diferentes para abrir la verja.
- Si la persona que está jugando se frustra, explícale que esto sirve para evaluar cómo afrontar situaciones estresantes y enséñale que pedir ayuda siempre está bien. Si crees que el jugador se va a frustrar demasiado, haz el juego tú misma/o.
- Podría ser demasiado estresante para personas con autismo.



Nivel 2 - LISTOS

Juego 8

Presiona «Intro» para hablar con el hombre que te invitará a tomar café. El juego te dará varias opciones para elegir. Si el jugador no elige una respuesta de pensamiento educado y positivo para quedar, no podrá avanzar en el juego. Tras elegir, el jugador debe colocarse de nuevo enfrente del chico y presionar «Intro». Si la respuesta es positiva y educada, el chico te llevará a la puerta de al lado.

Finalidad: el jugador debe elegir respuestas educadas y positivas. Los pensamientos negativos no permiten avanzar. Mostrará al jugador que los pensamientos y las interacciones positivas le conducirán a más oportunidades en la vida.

Entra en la siguiente sala, donde verás la sopa de letras.

Recomendaciones

- Explica que el objetivo de la es entender que una actitud positiva es importante. Explica a la persona que está jugando que las respuestas son sus primeros «pensamientos», y que los pensamientos negativos perjudicarán las oportunidades.

Juego 9 - ¡sala de sopa de palabras!

Descripción: Colócate enfrente del profesor y presiona «Intro». Oak te pedirá que encuentres los sectores profesionales. Deberás clicar el ratón para elegir las letras que conforman la palabra. La lista de palabras que debes encontrar aparecerá en la pantalla. Cuando hayas encontrado todas las palabras, Oak aparecerá automáticamente para felicitarte y te mandará a la siguiente habitación.

Finalidad: Por un lado, el juego ayudará a evaluar los conocimientos del jugador sobre el mercado laboral y, por otro, a realizar un análisis de su situación personal en el mercado laboral y a expresar sus expectativas de futuro.





Recomendaciones

- Este juego ofrece la posibilidad de hablar sobre diferentes campos laborales. Por ejemplo, comentar con quien está jugando qué tipo de puestos de trabajo hay disponibles en el campo laboral del medio ambiente.

Juego 10 - sala de habilidades

Descripción: entra en la habitación. Ahí te dará la bienvenida al viejo sabio. Encontrarás rocas que representan habilidades que, a su vez, simbolizan tu conjunto de habilidades. Hay tres categorías en las que debes colocar las rocas: 1. presentes (las habilidades que tienes ahora mismo) 2. futuras (las habilidades que debes desarrollar) 3. las habilidades más importantes que necesitas para el trabajo de tus sueños. Debes colocar las rocas (habilidades) en la categoría adecuada. El viejo sabio también te explicará lo que debes hacer. Si te acercas a una roca te mostrará qué habilidad representa. Debes empujar la roca (con «Intro») hacia la categoría adecuada. Coloca todas las rocas en las categorías que creas convenientes. Una vez hayas terminado, el viejo sabio te dirá que pases a la siguiente habitación.

Finalidad: Esto ayudará al jugador a reflexionar sobre las habilidades y cualidades que posee y sobre las que necesita seguir desarrollando para el mercado laboral y para alcanzar sus sueños.

Recomendaciones

- Algunas personas pueden necesitar más explicaciones sobre lo que entendemos por habilidades o sobre la utilidad de desarrollarlas.
- Puedes hablar de otras habilidades, no solo de las mencionadas en el juego. Por ejemplo, pregunta qué otras habilidades tiene, además de las mencionadas.



Juego 11 – sala de gestión del tiempo

Descripción: el avatar entrará en la habitación y el viejo sabio le dará la bienvenida. Cada persona tiene una tarea asignada y debe completarla en el tiempo dado. Ordénalas de manera cronológica, por ejemplo: una tarea que debe completarse para las 7 de la mañana irá antes que una tarea para las 8 y así sucesivamente. Colócate enfrente de los personajes para preguntarles por su horario. Después de decirte lo que deben hacer y a qué hora, te preguntarán: «¿Quieres que te siga?». Si eliges que sí, la persona te seguirá y deberás guiarla a la casilla correcta. Espera a que la persona te alcance, puede que tarde un poco. Una vez estés en la casilla correcta con la persona correcta, clic en la persona con el ratón dos veces. Preguntará «¿quieres que te siga?», esta vez debes presionar que no. De esta manera, la persona se quedará en la casilla correcta. Tras esto, debes seguir con la siguiente persona. Cuando hayas realizado la tarea de manera correcta, el viejo sabio te felicitará y te dirá que pases a la siguiente habitación.

Puedes anotar lo que las personas dicen u otras formas que te ayuden a recordar.

Finalidad: este juego ayudará a evaluar la capacidad de gestión del tiempo de los jugadores y a entrenar la capacidad de recordar.

Recomendaciones

- Si por algún motivo no puedes utilizar el ratón del ordenador, ponte de cara a la persona que te ha seguido hasta la casilla y pulsa «Intro». Para que funcione, debes estar cara a cara con esa persona mientras ambos estéis en la casilla.

Juego 12 - oficina

Descripción: Al entrar en la habitación te encontrarás con tu jefa, que está enfadada. Te dirá que ordenes tu oficina. Busca en la habitación y recoge los objetos que encuentres. Por ejemplo, encuentra la agenda y haz clic sobre ella. Si crees que la necesitas para trabajar, presiona «Sí».

Agenda 2. Teléfono 3. Notas 4. Ordenador

Cuando hayas seleccionados estos objetos correctos, tu jefa te dirá que te pongas a trabajar. Dirígete al recuadro dorado cerca de la mesa. Tu jefa se enfadará de nuevo. El viejo sabio aparecerá y te preguntará qué vas a hacer al respecto, ya que tu jefa está enfadada y no para de regañarte. Si escoges una respuesta que solo empeorará la situación, la jefa te dirá que te has metido en un gran problema. Si escoges una respuesta tranquila, la situación se solucionará.



Tras completar el juego, podrás pasar al nivel YA.

Finalidad: La primera parte del juego evaluará la habilidad del jugador a la hora de encontrar las cosas necesarias para trabajar en un entorno de oficina. Muestra la capacidad de pensamiento lógico del jugador. La segunda parte del juego evaluará la capacidad del jugador para actuar en situaciones de estrés y le enseñará mejores formas de afrontar los conflictos.

Recomendaciones

- Durante este juego puedes debatir con la persona que está jugando sobre diferentes formas de afrontar situaciones estresantes en el trabajo.

Nivel 3- YA

Juego 13 – Habitación del teléfono

Descripción: Una vez hayas llegado a la tercera planta, Oak te saludará y te avisará de que alguien te está llamando. Sigue las flechas para encontrar a Oak. Pulsa «Intro» cuando lo hayas encontrado y posíciónate en el cuadrado dorado. Te preguntará si quieres coger la llamada. Si dices que no, te dirá que lo cojas igualmente. En la llamada te preguntarán si quieres aceptar una oferta de trabajo. Debes pulsar «Sí» para continuar el juego. Te sugerirán que hagas preguntas para saber más. Tendrás seis opciones entre las que elegir. Si eliges una opción que no es relevante o es inapropiada, te lo dejará saber.

Tras esto, te dará la opción de hacer más preguntas y deberás hacerlas para continuar. Una vez hayas preguntado todas las preguntas correctas este juego finalizará automáticamente.

Finalidad: preparar al jugador para las llamadas telefónicas relacionadas con el trabajo y ayudarle a comprender que no es apropiado preguntar algunas cosas durante estas llamadas.



Recomendaciones (de un preparador laboral a otro):

- Algunas personas necesitan más explicaciones sobre la llamada telefónica. Explícales el propósito de esta llamada y cómo se relaciona con situaciones de la vida real en las que se te cita primero a una entrevista. Explícales con más detalle por qué algunas preguntas no son apropiadas o pertinentes y qué no se debe preguntar por teléfono, sino durante la entrevista.

Juego 14 - sala de estar

Oak te pedirá que vayas para prepararte. Sigue las flechas y entra en la sala de estar.

Una vez hayas entrado en la habitación, ve a preguntarle a Oak qué tienes que hacer para prepararte para la entrevista de trabajo. Primero tienes que comer. Ve a la cocina, colócate enfrente de la encimera donde está la table de cortar con comida y prepara la comida. Cuando esté lista, la comida aparecerá en la mesa. Acércate, clic encima y selecciona «Sí» para comértela. Continúa con la siguiente tarea. Acércate a la bañera y haz clic en ella, entonces selecciona «Sí» para ducharte. Después, lávate los dientes.

Cuando hayas completado las tareas, este juego habrá finalizado. El profesor Oak te dirá que vayas y te vistas.

Finalidad: Ayudar al jugador a saber cómo prepararse para una entrevista o para un día de trabajo, de modo que pueda parecer educado y sentirse bien. Esto les ayudará a desarrollar mejores habilidades para la vida diaria.

Recomendaciones

- Aprovecha esta ocasión para hablar con la persona que está jugando de otros pasos a seguir para prepararse para una entrevista en la vida real, como consultar cómo llegar, a qué hora hay que salir de casa, qué medios de transporte hay disponibles, etc.

Juego 15- vestidor

Sigue las flechas para llegar al vestidor. Oak te dirá que escojas la ropa correcta. Encontrarás tres mesas diferentes con distintas prendas de ropa. Por ejemplo, puedes hacer clic en el vestido azul y decidir ponértelo.





Cuando hayas elegido ropa y zapatos formales, te dirá que vayas a la entrevista.

Finalidad: Esto ayudará al jugador a entender qué ropa es más adecuada para ocasiones formales, como por ejemplo que las chanclas son inapropiadas para una entrevista de trabajo.

Recomendaciones (de un preparador laboral a otro):

- También puedes aprovechar la ocasión para hablar de la importancia de la higiene personal, la limpieza de la ropa, etc.

Juego 16 - sala de reuniones

Sigue las flechas para llegar a la entrevista de trabajo. Oak te saludará enfrente de la sala de reuniones, haz clic en él para saludarlo. Después, ve al cuadrado dorado y pulsa «Intro». Te dirá que tengas buenos modales para entrar en la sala. Tienes que elegir una forma educada de intentar entrar en la sala de reuniones. Solo una opción abrirá la puerta.

Cuando hayas entrado, te pedirán que te sientes y esperes al jefe. Una flecha te enseñará dónde sentarte. El jefe llegará tan pronto como te sientes.

Debes elegir la manera correcta de saludar al jefe. Solo una de las tres opciones es correcta.

Entonces te sentarás de nuevo con el jefe. Te preguntará cuál será tu siguiente paso. Tendrás cuatro opciones. Si escoges una opción maleducada, el jefe dirá «hmmm» y tendrás que elegir otra opción. Solo hay una respuesta correcta.

Entonces, la entrevista habrá acabado.

Finalidad: Mostrar a quien está jugando los pasos correctos para comenzar una entrevista de trabajo.

Recomendaciones (de un preparador laboral a otro):

- Aprovecha esta oportunidad para hablar de entrevistas de trabajo reales, preguntas que suelen hacerse, cosas de las que la persona debe hablar, etc.

FIN DEL JUEGO



3. HABILIDADES Y CUALIDADES QUE PUEDEN MEDIRSE

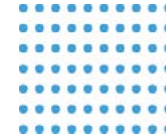
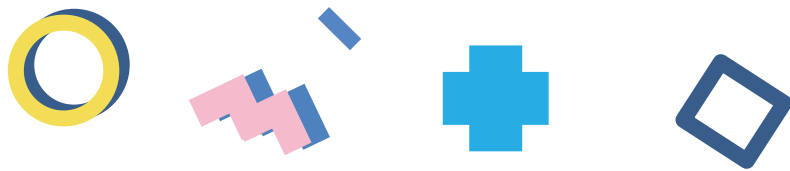
Con este juego pueden evaluarse las siguientes habilidades y cualidades:

- Qué es importante para mí, mis valores
- Cuáles son mis sueños
- Los niveles de la identidad y las conexiones entre los distintos niveles
- Autoconocimiento (mis puntos fuertes y débiles, mis habilidades y capacidades)
- Confianza en uno mismo
- Compromiso
- Autogestión
- Comunicación
- Tomar la iniciativa, toma de decisiones
- Habilidades prácticas y de la vida diaria (habilidades de autocuidado, limpieza)
- Habilidades de trabajo en equipo/ habilidades de cooperación
- Habilidades interpersonales/habilidades de comunicación
- Habilidades de aprendizaje/adaptabilidad
- Resolución de conflictos
- Compromiso, sentido de la responsabilidad y capacidad para asumir responsabilidades
- Aceptación de los cambios
- Tolerancia a la frustración





- Habilidad para entender las instrucciones
- Autogestión de las habilidades, planificación del tiempo y capacidad de organización
- Capacidad para pedir ayuda
- Capacidad para cumplir los acuerdos
- Preparación de la entrevista y autopresentación
- Trabajo en equipo
- Hacer preguntas y asertividad
- Planificación y organización
- Toma de decisiones
- Resolución de conflictos
- Habilidades de comunicación y sociales
- Liderazgo
- Aceptación de los cambios
- Tolerancia a la frustración



4. INSTRUCCIONES TÉCNICAS

A continuación se explica cómo moverse en el juego:

CON EL TECLADO

Puedes mover a tu personaje utilizando las flechas del teclado



Moverse hacia arriba



Moverse hacia abajo



Moverse hacia la izquierda

CON EL RATÓN

También puedes mover a tu personaje haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el lugar que desees

MOVERSE MÁS RÁPIDO

Para que el personaje vaya más rápido, mantén pulsado el botón «shift» mientras te mueves

Interactuar con los personajes





CON EL TECLADO

Acércate al personaje con el que quieres interactuar y pulsa «Intro», puedes continuar la interacción pulsando el mismo comando

CON EL RATÓN

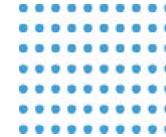
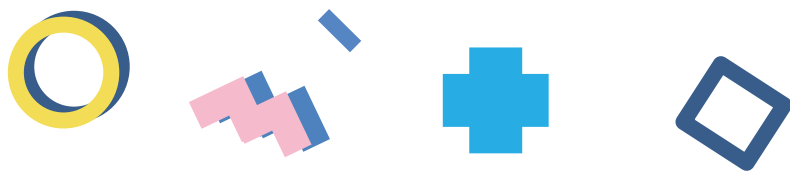
Acércate al personaje con el que quieres interactuar y haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre él. Puedes continuar interactuando si haces clic de nuevo.

MENÚ

- Para acceder al menú pulsa en «ESC»
- Para poder navegar las opciones del menú puedes usar tanto el teclado como el ratón
- Para elegir una opción del menú presiona «Intro» en la opción o haz clic izquierdo con el ratón
- Para volver atrás pulsa «ESC» o haz clic derecho con el ratón

GUARDAR EL JUEGO

1. Abre el menú pulsando «ESC»
2. Selecciona «Guardar el juego» con el ratón o las flechas
3. Haz clic en «Intro»
4. Selecciona la posición en la que quieres guardar la partida (Si ya habías guardado antes, el archivo será sobrescrito por el nuevo)
5. Presiona «Intro» o haz clic izquierdo con el ratón



SALIR DEL JUEGO

1. Abre el menú pulsando «ESC»
2. Selecciona la opción «Salir del juego»
3. Presiona «Intro» o haz clic izquierdo con el ratón

CAMBIAR LAS OPCIONES DEL JUEGO

1. Abrir el menú pulsando «ESC»
2. Selecciona «Opciones»
3. Presiona «Intro» o haz clic izquierdo con el ratón
 - volumen me: volumen de los efectos musicales
 - volumen se: volumen de los efectos de sonido
 - cambiar idioma: idioma del juego

OBJETOS

En los objetos encontrarás sueños, cualidades y valores que hayas seleccionado en el juego.

Menu de inicio

NUEVO JUEGO

Comenzar el juego desde el principio





CONTINÚA EL JUEGO

Continúa desde donde guardaste

Si saliste del juego y quieres continuar desde donde lo habías guardado

1. En el menú de inicio elige la opción «Continúa el juego»
2. Selecciona la posición guardada desde la que quieres empezar
3. Presiona «Intro» o haz clic izquierdo con el ratón

OPCIONES

- carrera automática: cuando esté en on, el personaje se moverá más rápido
- volumen BGM: volumen de la música de fondo
- volumen BGS: volumen de batalla (este juego no lo utiliza)
- volumen me: volumen de los efectos musicales
- volumen se: volumen de los efectos de sonido
- cambiar idioma: idioma del juego

CAMBIAR IDIOMA

Cambiar el idioma del juego



5. Páginas adicionales: hojas para imprimir. Descripción de habilidades y cualidades Pagina n. 1.

Perseverante - perseverar firme u obstinadamente respecto a una opinión o actuación a pesar de las dificultades o la oposición.

Con objetivos claros - preocupado o centrado en la consecución de un objetivo o resultado concreto.

Valiente - ser valiente significa que estás dispuesto a afrontar el resultado de tus decisiones y acciones.

Paciente - capaz de aceptar o tolerar retrasos, problemas o dificultades sin enfadarse ni angustiarse.

Curioso - ansioso por saber o aprender algo.

Abierto de mente - dispuesto a considerar nuevas ideas; sin prejuicios.

Cariñoso - amable, servicial y compasivo con los demás.

Empático - mostrar la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de otra persona.

Optimista - mostrar esperanza y confianza hacia el futuro.

Educado - tener o mostrar un comportamiento respetuoso y considerado con los demás. **Organizado** - capaz de planificar detenidamente, ser ordenado y trabajar con eficacia. **Minucioso** - tener en cuenta todos los detalles; no ser superficial ni parcial.

Honesto - libre de engaño; veraz y sincero.

Divertido - alguien a quien le guste divertirse y no se tome las cosas demasiado en serio.

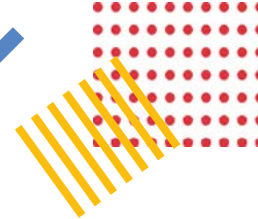
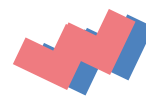
Creativo - tener buena imaginación y nuevas ideas.

Innovador - presentar ideas nuevas; pensar de manera original y creativa.

Independiente - no dejarse influir ni controlar por otras personas, sino ser libre para tomar tus propias decisiones.

Bueno trabajando en equipo - posee una gran capacidad de comunicación, sabe escuchar y desarrolla y mantiene la credibilidad entre sus compañeros.





Humilde - tener o mostrar una estimación modesta de la importancia propia. **Decidido** - tomar una decisión firme y estar decidido a no cambiarla.

Sociable – ser amable y sentirse seguro en contextos sociales.

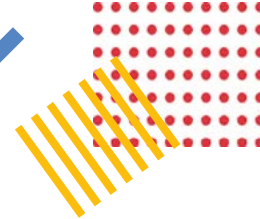




Página 2.

- **Habilidades sociales:** Utilizamos habilidades sociales a diario para interactuar y comunicarnos con los demás. Incluyen la comunicación verbal y no verbal, como la manera de hablar, los gestos, las expresiones faciales y el lenguaje corporal.
- **Puntualidad:** La puntualidad es la característica de ser capaz de completar una tarea requerida o cumplir con una obligación antes o a la hora previamente designada.
- **Formación específica para ese trabajo:** Las competencias específicas del trabajo se refieren a las tareas técnicas que hay que realizar en el trabajo. Son las habilidades necesarias para realizar las tareas que requiere tu trabajo. Por ejemplo, un programador informático tiene que saber escribir código y un higienista dental debe saber limpiar los dientes.
- **Flexibilidad:** La flexibilidad es la capacidad de adaptarse a los cambios a corto plazo con rapidez y serenidad, de modo que se puedan afrontar problemas o tareas inesperadas de manera eficaz.
- **Compromiso:** Estado o cualidad de estar dedicado a una causa, actividad, etc.
- **Trabajo en equipo:** El proceso de trabajar conjuntamente con un grupo de personas para alcanzar un objetivo.
- **Independencia:** No depender de nadie para poder vivir o subsistir. Seriedad: Ser fiable o desempeñar las tareas bien de manera constante. Hablar un idioma extranjero: Hablar más de un idioma.
- **Tomar la iniciativa:** La cualidad de actuar o tomar las riendas antes que los demás.
- **Afrontar conflictos:** Puede resolver un problema o una disputa de forma positiva y mantener una relación sana y feliz con la otra parte implicada.
- **Solucionar problemas:** La capacidad de resolución de problemas consiste en identificar los problemas, proponer y analizar las respuestas y aplicar las mejores soluciones.







work @ble

sepie
SERVICIO ESPAÑOL PARA LA
INTERNACIONALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union