En este documento, encontrarás 2 escenarios de juego de roles para usar en tu actividad

1. Asignar roles de Fuerte, Débil y Observador.
2. Sigue las instrucciones compartidas en la pantalla

**------------------------------------------- -------------------------------------------------- ---------------------------------**

**Juego de Roles 1:**

* Fuerte: Eres el gerente de una empresa de software. Debes mostrar fuertes habilidades de comunicación verbal y no verbal.
* Débil: Eres un empleado joven que ha trabajado en la empresa de software durante 3 meses. Debes mostrar habilidades de comunicación verbal y no verbal débiles.
* Observador: Observa el desempeño de ambos participantes, toma notas y comparte comentarios.

**Escenario:** El gerente le está dando retroalimentación al empleado sobre su desempeño durante los últimos meses a través de una llamada de Zoom. No está satisfecho con el desempeño del empleado y quiere conocer su experiencia. Utiliza las siguientes preguntas como pautas:

* *¿Cuáles han sido tus mayores aprendizajes?*
* *¿Qué es lo que más te ha desafiado?*
* *¿Qué otras habilidades o temas quieres aprender?*

**-------------------------------------------------- -------------------------------------------------- --------------------------**

**Juego de Roles 2:**

* Fuerte: Eres un aprendiz en un programa de Generation. Debe mostrar fuertes habilidades de comunicación verbal y no verbal.
* Débil: Eres instructor en un programa de Generation. Debe mostrar habilidades de comunicación verbal y no verbal débiles.
* Observador: Observa el desempeño de ambos participantes, toma notas y comparte comentarios.

**Escenario:** El instructor está realizando una sesión por Zoom para los alumnos de su programa: Introducción al rol. El instructor debe compartir información sobre el rol y hacer preguntas a los participantes para verificar su comprensión. Utiliza los siguientes puntos de conversación si es útil:

* *Descripción general de la función y la industria*
* *Descripción general del programa Generation*
* *Habilidades de comportamiento y mentalidades en el programa*

**------------------------ -------------------------------------------------- ------------------------------------------------**