

**Hoja de trabajo 1:**

**Juegos de roles de responsabilidad personal**

**Ronda 1**

Marcos es gerente de seguridad de IT de una pequeña empresa. Es responsable de asegurarse de que los empleados cumplan con las reglas de seguridad para las computadoras portátiles y los teléfonos de la empresa. La compañera de trabajo y amiga de Marcos, Karina, le preguntó si podía llevarse una computadora portátil a casa durante el fin de semana. Dice que funciona mejor que su propia computadora y que realmente necesita completar un trabajo personal importante. Marcos sabe que dejar que se lleve la computadora a casa va en contra de las reglas de seguridad, pero está tentado a dejar que lo haga de todos modos.

**Instrucciones para el juego de roles:**

* Desarrolla un juego de roles corto (2-4 minutos) de la conversación entre Marcos y Karina, en la que Marcos no asume la responsabilidad personal y usa una **mentalidad de víctima** para responder a la situación.
  + Recuerda, alguien con una mentalidad de víctima pone excusas y culpa a otras personas cuando las cosas van mal. Esta persona tiene miedo a los errores y al fracaso.

**Puntos de comentarios del observador:**

* *¿Cómo fue la representación de una mentalidad de víctima en esta situación?*
* *¿Se resolvió adecuadamente la situación?*

*poniendo excusa sobre que no se puede entregar, no asumiendo la responsabilidad, pero en parte, Karina no entiende por que la semana pasa prestaron un pc, pero a ella no, marcos mostrando una situación particular de que los superiores deben autorizar la situación y quiere mandar un correo a la jefatura, para que no lo culpen de prestar el pc. mintiendo para no asumir la responsabilidad de prestar el pc.*

*El problema no se soluciona porque marco asumió una mentalidad de victima y no prestando el pc a Karina, el cual perjudica a Karina.*

**Ronda 2**

**Instrucciones para el juego de roles:**

* Utilizando la misma situación de la Ronda 1, desarrolla un breve juego de roles (2-4 minutos) de la conversación entre Marcos y Karina, en la que Marcos asume la responsabilidad personal y usa una **mentalidad de creador** para responder a la situación.
  + Recuerda, alguien con una mentalidad de creador se hace cargo de sus acciones y ve los errores y los fracasos como una oportunidad para aprender.

**Puntos de comentarios del observador:**

* *¿Cómo fue la representación de la mentalidad de creador en esta situación? ¿Podría mejorarse? Si es así, ¿cómo?*
* *¿Se resolvió adecuadamente la situación?*

**Ronda 3**

Cuando un miembro del personal completa su turno en un almacén, se espera que limpie el área de trabajo y devuelva el equipo al espacio de almacenamiento destinado a tal fin. De esta forma, todo estará en orden para la mañana siguiente. Cuando los trabajadores llegaron al sitio esta mañana, no pudieron encontrar lo que necesitaban. Se sentían frustrados y se culpaban entre sí, lo que provocó tensión en todo el equipo. Cristiano se da cuenta de que se había olvidado por completo de limpiar porque lo habían llamado para ayudar a un compañero a limpiar vidrios rotos. El gerente convoca una reunión y, en tono frustrado, explica su decepción hacia el equipo y culpa a todos por el error.

**Instrucciones para el juego de roles:**

* Desarrolla un juego de roles corto (2-4 minutos) de la conversación entre Cristiano y su gerente, en la que Cristiano asume la responsabilidad personal y usa una **mentalidad de creador** para responder a la situación.
  + Recuerda, alguien con una mentalidad de creador se hace cargo de sus acciones y ve los errores y los fracasos como una oportunidad para aprender.

**Puntos de comentarios del observador:**

* *¿Cómo fue la representación de la mentalidad de creador en esta situación? ¿Podría mejorarse? Si es así, ¿cómo?*
* *¿Se resolvió adecuadamente la situación?*