

Acumula puntos: Juego interactivo para sobrevivir a la vida adulta

Ciencias Sociales y Humanas | Psicología | para estudiantes universitarios | 16 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para estudiantes universitarios interesados en desarrollar habilidades prácticas y conocimientos fundamentales para enfrentar la vida adulta. A través de un innovador juego de trivia llamado “¿Podrás sobrevivir a la vida adulta?”, se abordarán temas clave como relaciones interpersonales, cultura general, toma de decisiones y manejo de situaciones cotidianas que los jóvenes enfrentan al iniciar su vida independiente.

El curso utiliza una metodología dinámica y participativa basada en preguntas y respuestas por categorías, donde los estudiantes elegirán retos con diferentes niveles de dificultad y puntajes. Esta dinámica promueve la motivación, el aprendizaje activo y el trabajo en equipo, haciendo que el proceso formativo sea divertido y significativo.

Al finalizar, los estudiantes habrán mejorado sus habilidades para analizar situaciones reales, tomar decisiones informadas y reflexionar sobre aspectos esenciales de la vida adulta, con un enfoque integral desde la psicología y las ciencias sociales. Además, desarrollarán competencias para manejar desafíos cotidianos de forma autónoma y responsable.

Objetivos Generales

- Identificar y analizar conceptos clave relacionados con la vida adulta mediante actividades lúdicas y participativas.
- Desarrollar habilidades críticas para la toma de decisiones fundamentadas en situaciones cotidianas y psicológicas.
- Fomentar la reflexión y el aprendizaje colaborativo a través de juegos interactivos que simulan retos de la vida real.
- Evaluar el impacto de las decisiones personales y sociales en el bienestar individual y colectivo.
- Integrar conocimientos multidisciplinarios para la comprensión integral de la vida adulta.

Competencias

- Analizar y evaluar situaciones propias de la vida adulta desde una perspectiva psicológica y social.
- Aplicar estrategias efectivas de toma de decisiones en contextos cotidianos y relaciones interpersonales.
- Demostrar habilidades para la resolución de problemas y manejo de conflictos en escenarios reales.
- Integrar conocimientos de cultura general para una mejor adaptación y participación social.
- Comunicar ideas y reflexiones de manera clara y asertiva en un entorno colaborativo.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de psicología y ciencias sociales a nivel introductorio.
- Disposición para participar activamente en dinámicas grupales y juegos educativos.
- Acceso a recursos digitales para la realización del juego interactivo (computadora o dispositivo móvil con conexión a internet).
- Material de apoyo: cuaderno de notas y materiales para registro de puntajes.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción a la vida adulta y sus desafíos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de definir el concepto de vida adulta y describir sus principales etapas, utilizando ejemplos concretos presentados en el juego interactivo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y analizar los retos comunes que enfrentan los jóvenes al inicio de la vida adulta mediante la participación en actividades lúdicas y discusiones en grupo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar diferentes estrategias para enfrentar desafíos de la vida adulta, evaluando sus ventajas y desventajas en escenarios simulados del juego.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar críticamente sobre el impacto de las decisiones personales en el bienestar individual y social, apoyándose en casos presentados durante la unidad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conocimientos multidisciplinarios para explicar cómo diversos factores psicológicos, sociales y económicos influyen en la transición a la vida adulta, demostrando comprensión a través de actividades colaborativas.

Contenidos Temáticos

1. Concepto y definición de la vida adulta

- Definición general de vida adulta: características y significado.
- Diferencias entre adolescencia y vida adulta.
- Importancia de la vida adulta en el desarrollo personal y social.
- Ejemplos concretos de vida adulta presentados en el juego interactivo.

2. Etapas de la vida adulta

- Juventud adulta (de 18 a 35 años): características, oportunidades y desafíos.
- Adultez media (de 36 a 59 años): cambios psicológicos, sociales y económicos.
- Adultez tardía (60 años en adelante): adaptación y preparación para el envejecimiento.
- Ejemplos y situaciones del juego que ilustran cada etapa.

3. Retos comunes al inicio de la vida adulta

- Independencia económica y laboral: búsqueda de empleo, presupuesto y administración financiera.
- Construcción de identidad y autonomía personal.
- Relaciones sociales y afectivas: manejo de amistades, familia y pareja.
- Balance entre vida personal, profesional y social.
- Uso de actividades lúdicas del juego para identificar estos retos.

4. Estrategias para enfrentar los desafíos de la vida adulta

- Diferentes enfoques para la gestión de problemas: planificación, toma de decisiones y resiliencia.
- Ventajas y desventajas de estrategias comunes (por ejemplo, ahorro, formación continua, redes de apoyo).
- Simulación de escenarios en el juego para experimentar y comparar estas estrategias.

5. Impacto de las decisiones personales en el bienestar individual y social

- Relación entre decisiones cotidianas y calidad de vida.
- Consecuencias sociales de las decisiones individuales.
- Estudio de casos presentados en la unidad y en el juego para fomentar la reflexión crítica.

6. Factores multidisciplinarios en la transición a la vida adulta

- Factores psicológicos: desarrollo emocional y cognitivo.
- Factores sociales: entorno familiar, cultural y comunitario.
- Factores económicos: empleo, educación y acceso a recursos.
- Actividades colaborativas para integrar estos conocimientos y comprender su interacción.

Actividades

Actividad 1: Definiendo la vida adulta con ejemplos del juego

Objetivo: Definir el concepto de vida adulta y describir sus etapas usando ejemplos del juego.

Descripción paso a paso:

- Los estudiantes juegan una partida inicial en el juego interactivo, enfocándose en las situaciones que representan la vida adulta.
- En parejas, discuten y anotan características observadas que definan la vida adulta y sus etapas.
- Comparten sus conclusiones en grupo y elaboran una definición consensuada apoyada en ejemplos concretos.

Organización: Parejas y grupos pequeños

Producto esperado: Definición escrita de vida adulta y resumen de etapas con ejemplos del juego.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 2: Identificación y análisis de retos iniciales mediante dinámica lúdica

Objetivo: Identificar y analizar retos comunes al inicio de la vida adulta a través de actividades lúdicas y discusión.

Descripción paso a paso:

- En grupos, los estudiantes juegan niveles específicos del juego que presentan retos típicos (empleo, autonomía, relaciones).
- Registran los retos encontrados y las decisiones tomadas durante el juego.
- Discuten en grupo los efectos de cada reto y posibles soluciones.
- Presentan un análisis breve ante la clase.

Organización: Grupos de 4 a 5 estudiantes

Producto esperado: Informe grupal de retos identificados y análisis de soluciones.

Duración estimada: 120 minutos

Actividad 3: Comparación de estrategias en escenarios simulados

Objetivo: Comparar estrategias para enfrentar desafíos, evaluando ventajas y desventajas en escenarios del juego.

Descripción paso a paso:

- Se asignan escenarios simulados del juego donde deben afrontar un desafío (por ejemplo, crisis financiera, conflicto interpersonal).
- Cada grupo propone al menos dos estrategias diferentes para resolver el escenario.
- Utilizando criterios de evaluación (eficacia, impacto social, viabilidad), analizan ventajas y desventajas.
- Discuten resultados y registran conclusiones para compartir con la clase.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Tabla comparativa de estrategias con evaluación crítica.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 4: Reflexión crítica sobre decisiones y bienestar

Objetivo: Reflexionar críticamente sobre el impacto de decisiones personales en el bienestar individual y social.

Descripción paso a paso:

- Se presentan casos reales y ficticios del juego relacionados con decisiones personales y sus consecuencias.
- Individualmente, los estudiantes escriben una reflexión sobre cómo esas decisiones afectan distintos aspectos del bienestar.
- En grupos, comparten sus reflexiones y elaboran un mapa conceptual que conecte decisiones con impactos sociales y personales.
- Discusión plenaria para cerrar la reflexión.

Organización: Individual y grupos

Producto esperado: Reflexión escrita individual y mapa conceptual grupal.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 5: Integración multidisciplinar en actividad colaborativa

Objetivo: Integrar conocimientos psicológicos, sociales y económicos sobre la transición a la vida adulta.

Descripción paso a paso:

- Se forman equipos multidisciplinarios para revisar diferentes factores que influyen en la vida adulta.
- Cada equipo investiga y presenta un breve informe sobre un factor (psicológico, social o económico) utilizando ejemplos del juego y literatura.
- Los equipos se reúnen para discutir cómo interactúan estos factores y elaboran una presentación conjunta.
- Exponen ante la clase y generan un debate final.

Organización: Grupos colaborativos

Producto esperado: Informe y presentación multidisciplinar.

Duración estimada: 120 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre vida adulta, sus etapas y desafíos.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve y discusión inicial sobre experiencias personales y opiniones.

Instrumento sugerido: Cuestionario en línea o papel con preguntas abiertas y cerradas; foro de discusión.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Procesos de análisis, reflexión y aplicación de conceptos durante las actividades.

Cómo se evalúa: Observación directa, revisión de productos parciales (definiciones, informes, mapas conceptuales), participación en discusiones.

Instrumento sugerido: Rúbricas para evaluar participación, calidad de análisis y reflexión; listas de cotejo para productos escritos.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Comprensión integral de la vida adulta, sus etapas, retos, estrategias y factores multidisciplinarios.

Cómo se evalúa: Examen escrito con preguntas de definición, análisis de casos y comparación de estrategias; presentación grupal final.

Instrumento sugerido: Prueba objetiva y ensayo breve; rúbrica para evaluación de presentaciones.

Unidad 2: Relaciones interpersonales y comunicación efectiva

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y analizar los elementos clave de la comunicación efectiva en contextos interpersonales mediante actividades lúdicas y casos prácticos.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de escucha activa y asertividad para mejorar la calidad de sus relaciones interpersonales en simulaciones interactivas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto de diferentes estilos de comunicación en la resolución de conflictos y el bienestar colectivo a través de juegos de rol y dinámicas grupales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar estrategias de comunicación que fomenten la empatía y la colaboración en situaciones cotidianas y profesionales, integrando conocimientos multidisciplinarios.

Contenidos Temáticos

1. Fundamentos de la comunicación efectiva en relaciones interpersonales

- Concepto y elementos clave de la comunicación: emisor, receptor, mensaje, canal, código y contexto.
- Barreras y facilitadores de la comunicación interpersonal.
- Comunicación verbal y no verbal: su importancia y relación.
- Principios de la comunicación efectiva en contextos personales y profesionales.

2. Técnicas de escucha activa y comunicación asertiva

- Definición y componentes de la escucha activa: atención, clarificación, retroalimentación y empatía.
- Características y beneficios de la comunicación asertiva frente a la pasiva y agresiva.
- Estrategias para practicar la escucha activa en diferentes escenarios.
- Herramientas para expresar opiniones y sentimientos de forma asertiva.

3. Estilos de comunicación y su impacto en la resolución de conflictos

- Tipos de estilos de comunicación: pasivo, agresivo, pasivo-agresivo y asertivo.
- Cómo los estilos de comunicación influyen en la dinámica de los conflictos.
- Técnicas para manejar y resolver conflictos mediante comunicación adecuada.
- Importancia del bienestar colectivo y emocional en la gestión de conflictos.

4. Estrategias para fomentar empatía y colaboración en la comunicación

- Concepto de empatía y su rol en las relaciones interpersonales saludables.
- Integración de conocimientos multidisciplinarios para diseñar estrategias comunicativas.
- Diseño de mensajes colaborativos que promuevan la inclusión y el respeto.
- Aplicación práctica de estrategias en contextos cotidianos y profesionales.

Actividades

Actividad 1: Análisis de casos prácticos sobre comunicación efectiva

Objetivo: Identificar y analizar los elementos clave de la comunicación efectiva en contextos interpersonales.

Descripción:

- Se presentan varios casos escritos o audiovisuales que ejemplifican situaciones de comunicación interpersonal.
- Los estudiantes, en grupos de 3-4, analizan cada caso identificando emisor, receptor, mensaje, canal, código y barreras presentes.
- Discuten qué aspectos favorecen o dificultan la comunicación efectiva en cada caso.
- Presentan sus conclusiones al grupo general para fomentar el debate y retroalimentación.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Informe grupal con análisis detallado de casos.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 2: Simulación interactiva para practicar escucha activa y asertividad

Objetivo: Aplicar técnicas de escucha activa y comunicación asertiva para mejorar las relaciones interpersonales.

Descripción:

- Se forman parejas para realizar un ejercicio de role-playing donde uno expresa una dificultad personal y el otro practica la escucha activa y responde de forma asertiva.
- Se alternan roles para que ambos practiquen ambas habilidades.
- Al finalizar cada ronda, se hace una retroalimentación entre pares y luego un breve plenario para compartir aprendizajes.

Organización: Parejas

Producto esperado: Registro individual de autoevaluación y aprendizaje reflejado en la práctica.

Duración estimada: 60 minutos

Actividad 3: Juego de rol para evaluar estilos de comunicación y resolución de conflictos

Objetivo: Evaluar el impacto de diferentes estilos de comunicación en la resolución de conflictos y bienestar colectivo.

Descripción:

- Se forman grupos de 4-5 estudiantes que reciben un escenario de conflicto típico (laboral, familiar o académico).
- Cada participante asume un estilo de comunicación diferente (pasivo, agresivo, pasivo-agresivo, asertivo).
- Desarrollan la interacción simulada tratando de resolver el conflicto.
- Posteriormente, analizan cómo influyó cada estilo en el desarrollo y resultado del conflicto.
- Discuten posibles mejoras y estrategias comunicativas alternativas.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Informe grupal con análisis del impacto de estilos y propuestas de mejora.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 4: Diseño de estrategias comunicativas para promover empatía y colaboración

Objetivo: Diseñar estrategias de comunicación que fomenten la empatía y la colaboración en situaciones cotidianas y profesionales.

Descripción:

- En grupos, los estudiantes seleccionan un contexto cotidiano o profesional para el diseño de una estrategia comunicativa.
- Integran conceptos multidisciplinares (psicología, sociología, comunicación) para crear un plan que promueva empatía y colaboración.
- Elaboran materiales de apoyo como guías, mensajes clave o dinámicas para aplicar la estrategia.
- Presentan su diseño a la clase para recibir retroalimentación y ajustar propuestas.

Organización: Grupos

Producto esperado: Documento o presentación con la estrategia diseñada y materiales asociados.

Duración estimada: 120 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre elementos y principios de la comunicación interpersonal.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve de opción múltiple y respuesta abierta.

Instrumento sugerido: Test en línea o papel con preguntas sobre conceptos básicos de comunicación.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación, análisis y aplicación de técnicas comunicativas durante actividades prácticas.

Cómo se evalúa: Observación directa, retroalimentación entre pares y autoevaluaciones durante simulaciones, análisis de casos y juegos de rol.

Instrumento sugerido: Rúbricas de desempeño para actividades prácticas y guías de autoevaluación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para diseñar estrategias comunicativas efectivas que integren escucha activa, asertividad, empatía y resolución de conflictos.

Cómo se evalúa: Presentación y entrega del proyecto final (estrategia de comunicación) con análisis crítico y aplicación multidisciplinar.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que valore contenido conceptual, aplicabilidad, creatividad y justificación teórica.

Unidad 3: Cultura general y su importancia en la vida adulta

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar conceptos básicos de cultura general relevantes para la vida adulta mediante actividades lúdicas propuestas en el juego interactivo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar situaciones cotidianas y sociales utilizando conocimientos de cultura general para tomar decisiones informadas durante las dinámicas del juego.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto de decisiones personales fundamentadas en aspectos culturales en su integración social y bienestar individual, a partir de casos simulados en el juego.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conocimientos multidisciplinarios de cultura general para reflexionar colaborativamente sobre retos de la vida adulta presentados en las actividades interactivas.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la cultura general y su relevancia en la vida adulta

- Definición de cultura general: comprensión amplia de conocimientos básicos en diversas áreas.
- Importancia de la cultura general para la integración social y el desarrollo personal en la adultez.
- Relación entre cultura general y toma de decisiones informadas en contextos cotidianos.

2. Conceptos básicos de cultura general para la vida adulta

- Historia y contexto social: hechos históricos relevantes que moldean la sociedad actual.
- Geografía básica: comprensión del entorno local, nacional y global.
- Ciencias sociales y humanas: nociones de sociología, economía y política que impactan la vida diaria.
- Valores, ética y diversidad cultural: respeto, tolerancia y convivencia en sociedades plurales.
- Salud, bienestar y autocuidado: conocimientos esenciales para mantener calidad de vida.

3. Análisis de situaciones cotidianas utilizando cultura general

- Identificación de problemas sociales y personales a partir de casos prácticos.
- Uso de conocimientos culturales para evaluar opciones y consecuencias.
- Aplicación de criterios éticos y sociales en la toma de decisiones.

4. Evaluación del impacto de decisiones personales basadas en aspectos culturales

- Estudio de casos simulados: influencia de decisiones en la integración social y bienestar.
- Reflexión sobre la responsabilidad individual y colectiva.
- Reconocimiento de la diversidad y sus efectos en la convivencia.

5. Integración multidisciplinar y reflexión colaborativa sobre retos de la vida adulta

- Conexión entre diferentes áreas del conocimiento cultural para resolver problemas complejos.
- Dinámicas grupales para fomentar el diálogo y la construcción colectiva de soluciones.
- Desarrollo de habilidades críticas y de argumentación fundamentada.

Actividades

Actividad 1: "Conociendo mi cultura general"

Objetivo: Identificar conceptos básicos de cultura general relevantes para la vida adulta.

Descripción:

- Se presenta un cuestionario interactivo dentro del juego con preguntas sobre historia, geografía, valores y salud.
- Los estudiantes responden individualmente y reciben retroalimentación inmediata.
- Se promueve la revisión de fuentes recomendadas para profundizar en temas con bajo desempeño.

Organización: Individual

Producto esperado: Resultados del cuestionario y lista personal de temas para reforzar.

Duración: 45 minutos

Actividad 2: "Decisiones en acción: casos cotidianos"

Objetivo: Analizar situaciones cotidianas y sociales utilizando conocimientos de cultura general para tomar decisiones informadas.

Descripción:

- Se presentan en el juego varios escenarios simulados con dilemas sociales o personales.
- En grupos de 3-4 estudiantes, analizan cada caso y deciden la mejor solución fundamentada en cultura general.
- Discuten y argumentan sus decisiones frente a otros grupos para enriquecer el debate.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Informe grupal con análisis y justificación de decisiones tomadas.

Duración: 90 minutos

Actividad 3: "Impacto de mis decisiones"

Objetivo: Evaluar el impacto de decisiones personales fundamentadas en aspectos culturales en su integración social y bienestar individual.

Descripción:

- Mediante casos simulados en el juego, cada estudiante elige decisiones que afectan su perfil social y bienestar.
- Se visualiza una línea de tiempo o gráfico que muestra las consecuencias de cada elección.
- Realizan una reflexión escrita sobre cómo la cultura general influyó en sus decisiones y sus efectos.

Organización: Individual

Producto esperado: Ensayo breve de reflexión personal.

Duración: 60 minutos

Actividad 4: "Mesa redonda multidisciplinar: retos de la vida adulta"

Objetivo: Integrar conocimientos multidisciplinarios de cultura general para reflexionar colaborativamente sobre retos de la vida adulta.

Descripción:

- Se divide a los estudiantes en grupos grandes (6-8 personas) para discutir retos complejos presentados en el juego.
- Cada grupo aplica conocimientos de historia, sociología, salud y ética para proponer soluciones integrales.
- Se realiza una plenaria donde cada grupo expone sus conclusiones y se generan preguntas para profundizar el análisis.

Organización: Grupos grandes

Producto esperado: Presentación grupal y síntesis escrita de conclusiones.

Duración: 120 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos en cultura general relacionados con la vida adulta.

Cómo se evalúa: Cuestionario inicial interactivo con preguntas de opción múltiple y verdadero/falso.

Instrumento sugerido: Plataforma del juego interactivo con módulo de evaluación diagnóstica.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Análisis crítico, toma de decisiones y reflexión durante las actividades prácticas.

Cómo se evalúa: Observación directa del desempeño en actividades grupales e individuales, revisión de informes, ensayos y participación en debates.

Instrumento sugerido: Rúbricas específicas para análisis de casos, argumentación y reflexión crítica, listas de cotejo para participación activa.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de conceptos de cultura general, capacidad de análisis y evaluación del impacto de decisiones, y habilidades de integración colaborativa.

Cómo se evalúa: Examen final combinado con un proyecto grupal que sintetice el aprendizaje aplicado en un caso complejo del juego.

Instrumento sugerido: Examen escrito con preguntas abiertas y de desarrollo; rúbrica para evaluación del proyecto grupal.

Unidad 4: Toma de decisiones: fundamentos y procesos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir las principales teorías y modelos psicológicos de la toma de decisiones mediante análisis de casos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar procesos cognitivos y emocionales involucrados en la toma de decisiones aplicando conceptos a situaciones cotidianas simuladas en el juego interactivo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar diferentes estrategias para mejorar la toma de decisiones fundamentadas en evidencia psicológica y reflexionar sobre su impacto en el bienestar personal y social.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar modelos psicológicos de toma de decisiones para resolver retos lúdicos que simulan problemas reales de la vida adulta, promoviendo el aprendizaje colaborativo.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la toma de decisiones

- **Concepto y relevancia:** Definición de toma de decisiones y su importancia en la vida adulta y el bienestar personal y social.
- **Contexto interdisciplinario:** Breve revisión de cómo diferentes disciplinas (psicología, economía, sociología) abordan la toma de decisiones.

2. Principales teorías y modelos psicológicos de la toma de decisiones

- **Teoría de la utilidad esperada:** Fundamentos, supuestos y limitaciones.
- **Modelo de prospectiva:** Cómo las personas valoran ganancias y pérdidas, sesgos asociados.
- **Teoría del procesamiento dual:** Sistema 1 (rápido, intuitivo) y sistema 2 (lento, analítico).
- **Modelo del análisis costo-beneficio:** Evaluación racional de alternativas.
- **Teoría del aprendizaje social y toma de decisiones:** Influencia del entorno y la experiencia social.

3. Procesos cognitivos y emocionales en la toma de decisiones

- **Percepción y atención:** Cómo se selecciona y procesa la información.
- **Memoria y aprendizaje:** Rol de la experiencia previa y el recuerdo en decisiones.
- **Emociones y afecto:** Influencia de estados emocionales en la evaluación de opciones.
- **Sesgos cognitivos y heurísticos:** Ejemplos como el sesgo de confirmación, anclaje, aversión a la pérdida.

4. Estrategias para mejorar la toma de decisiones

- **Desarrollo de pensamiento crítico y metacognición:** Técnicas para reflexionar sobre el propio proceso decisorio.
- **Uso de herramientas y técnicas estructuradas:** Listas de pros y contras, matrices de decisión, análisis de escenarios.
- **Gestión emocional:** Técnicas para regular emociones y evitar decisiones impulsivas.

- **Importancia del contexto social y colaborativo:** Cómo la interacción con otros puede enriquecer la toma de decisiones.

5. Aplicación de modelos psicológicos en situaciones cotidianas y retos lúdicos

- **Simulaciones interactivas:** Uso del juego para replicar escenarios reales adultos.
- **Resolución de problemas complejos:** Aplicación de modelos para enfrentar dilemas comunes en la vida adulta (finanzas, relaciones, trabajo).
- **Aprendizaje colaborativo:** Dinámicas grupales para fomentar el intercambio de experiencias y estrategias.

Actividades

Actividad 1: Análisis de casos prácticos sobre teorías de la toma de decisiones

Objetivo: Identificar y describir las principales teorías y modelos psicológicos a través del análisis de casos prácticos.

Descripción:

- El docente presenta varios casos breves que ilustran diferentes teorías de toma de decisiones (por ejemplo, un caso que ejemplifique la teoría de la utilidad esperada, otro la teoría del procesamiento dual, etc.).
- Los estudiantes, en grupos de 3-4, analizan cada caso, identifican qué teoría o modelo se aplica y explican sus características principales.
- Cada grupo expone su análisis y se abre una discusión guiada para comparar enfoques.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Informe grupal con el análisis de los casos y presentación oral breve.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 2: Simulación interactiva en el juego "Acumula puntos"

Objetivo: Analizar procesos cognitivos y emocionales en la toma de decisiones aplicando conceptos a situaciones cotidianas simuladas.

Descripción:

- Los estudiantes juegan escenarios específicos dentro del juego donde deben tomar decisiones financieras, sociales o laborales.
- Luego de cada decisión, reflexionan individualmente sobre qué procesos cognitivos y emocionales influyeron en su elección.
- Se realiza una sesión grupal para compartir experiencias y relacionarlas con los conceptos estudiados.

Organización: Individual y luego grupos pequeños

Producto esperado: Diario reflexivo individual y resumen grupal de aprendizajes.

Duración estimada: 120 minutos

Actividad 3: Taller de estrategias para mejorar la toma de decisiones

Objetivo: Evaluar diferentes estrategias para mejorar la toma de decisiones fundamentadas en evidencia psicológica.

Descripción:

- Se presentan diversas técnicas para mejorar la toma de decisiones (pensamiento crítico, matrices, regulación emocional).
- Los estudiantes, en parejas, aplican estas estrategias a un caso práctico complejo proporcionado por el docente.
- Discuten los resultados y reflexionan sobre el impacto potencial en su bienestar personal y social.

Organización: Parejas

Producto esperado: Informe escrito breve con aplicación de estrategias y reflexión.

Duración estimada: 75 minutos

Actividad 4: Resolución colaborativa de retos lúdicos

Objetivo: Aplicar modelos psicológicos para resolver retos lúdicos que simulan problemas reales de la vida adulta, promoviendo el aprendizaje colaborativo.

Descripción:

- Se forman grupos de 4-5 estudiantes.
- Se asignan retos dentro del juego que requieren la aplicación conjunta de modelos psicológicos de toma de decisiones para resolver problemas complejos (por ejemplo, planificación financiera, gestión de conflictos laborales).
- Los grupos deben documentar su proceso de decisión y justificar las estrategias usadas.
- Se realiza una puesta en común con retroalimentación del docente.

Organización: Grupos

Producto esperado: Registro escrito del proceso y presentación grupal.

Duración estimada: 120 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre teorías y modelos de toma de decisiones, así como experiencias personales con decisiones cotidianas.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve de opción múltiple y preguntas abiertas para autoevaluación y reflexión inicial.

Instrumento sugerido: Test diagnóstico en línea o papel con 10 preguntas, incluyendo un caso práctico para análisis inicial.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión y aplicación de teorías, análisis de procesos cognitivos y emocionales, uso de estrategias para mejorar decisiones y desempeño en actividades colaborativas.

Cómo se evalúa: Revisión continua de productos de actividades (informes, diarios reflexivos, presentaciones), participación en discusiones y retroalimentación docente.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación para análisis de casos, informes y presentaciones, además de autoevaluaciones y coevaluaciones grupales.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar, analizar, evaluar y aplicar modelos psicológicos de toma de decisiones en situaciones simuladas y reales.

Cómo se evalúa: Examen escrito que combine preguntas teóricas con análisis de casos; proyecto final en el que se resuelven retos del juego con justificación teórica y reflexión crítica.

Instrumento sugerido: Examen escrito y rúbrica para evaluación del proyecto final grupal.

Unidad 5: Manejo de situaciones cotidianas y resolución de problemas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar diversas situaciones cotidianas presentadas en el juego interactivo, identificando los problemas principales y sus posibles causas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar estrategias efectivas para resolver problemas frecuentes en la vida diaria, justificando sus decisiones con base en criterios racionales y éticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto de distintas soluciones en el bienestar personal y social, mediante la reflexión crítica durante las actividades lúdicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de colaborar con sus pares en la simulación de escenarios problemáticos, proponiendo y negociando alternativas que integren conocimientos multidisciplinarios.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al manejo de situaciones cotidianas y resolución de problemas

- Definición y relevancia de la resolución de problemas en la vida adulta: Se abordará la importancia de enfrentar retos cotidianos para el desarrollo personal y social.
- El papel del pensamiento crítico y ético en la toma de decisiones: Se explorarán conceptos básicos y su aplicación en contextos reales.
- Presentación del juego interactivo como herramienta de aprendizaje: Explicación del uso del juego para simular situaciones y practicar soluciones.

2. Análisis de situaciones cotidianas y detección de problemas

- Identificación de problemas en escenarios cotidianos: Técnicas para reconocer problemas explícitos e implícitos.

- Determinación de causas y efectos: Cómo analizar las causas raíz y las consecuencias de los problemas identificados.
- Clasificación de problemas según su naturaleza (personales, sociales, económicos, emocionales): Para entender mejor el contexto y complejidad.

3. Estrategias efectivas para la resolución de problemas

- Modelos y técnicas para la toma de decisiones: Presentación de métodos como el análisis costo-beneficio, pensamiento lateral y toma racional de decisiones.
- Aplicación de criterios racionales y éticos para seleccionar soluciones: Cómo evaluar opciones considerando impacto, viabilidad y ética.
- Uso de recursos y habilidades personales: Comunicación, negociación, manejo emocional y creatividad.

4. Evaluación del impacto de las soluciones implementadas

- Reflexión crítica sobre resultados personales y sociales: Análisis del bienestar generado por las soluciones adoptadas.
- Indicadores para medir el éxito y las consecuencias no intencionadas: Cómo identificar efectos secundarios y ajustar estrategias.
- Retroalimentación y aprendizaje continuo: Uso de la experiencia para mejorar futuras decisiones.

5. Colaboración y negociación en la resolución de problemas

- Dinámicas de trabajo en equipo para la resolución conjunta de problemas: Roles, comunicación efectiva y manejo de conflictos.
- Propuesta y negociación de alternativas multidisciplinarias: Integración de conocimientos diversos para soluciones integrales.
- Simulación de escenarios problemáticos en el juego interactivo: Desarrollo de habilidades colaborativas en contextos lúdicos.

Actividades

Actividad 1: Análisis de situaciones cotidianas en el juego interactivo

Objetivo: Contribuir al objetivo de analizar diversas situaciones cotidianas identificando problemas y causas.

Descripción:

- Los estudiantes ingresan al juego y enfrentan una serie de situaciones cotidianas.
- En grupos pequeños, registran los problemas que identifican en cada escenario.
- Discuten las posibles causas y clasifican los problemas según su naturaleza.
- Presentan un resumen de su análisis al grupo general para retroalimentación.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Informe escrito y presentación oral del análisis de problemas y causas.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 2: Taller de aplicación de estrategias para resolver problemas

Objetivo: Aplicar estrategias efectivas para resolver problemas justificando decisiones con criterios racionales y éticos.

Descripción:

- Se presentan casos complejos del juego donde deben tomar decisiones.
- Individualmente, los estudiantes desarrollan un plan de acción usando modelos de toma de decisiones.
- En parejas, comparan sus planes, evaluando la racionalidad y ética de las soluciones propuestas.
- Se discute en plenaria para identificar fortalezas y áreas de mejora.

Organización: Individual y parejas

Producto esperado: Documento con plan de acción y justificación ética y racional.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 3: Simulación colaborativa y negociación de soluciones

Objetivo: Colaborar en la simulación de escenarios problemáticos, proponiendo y negociando alternativas multidisciplinares.

Descripción:

- Se forman grupos de 5-6 estudiantes para participar en una simulación avanzada del juego.
- Cada grupo enfrenta un escenario con múltiples problemas simultáneos.
- Debaten y negocian para proponer soluciones integrales que consideren distintos puntos de vista y áreas de conocimiento.
- Presentan su propuesta y reciben retroalimentación del resto de grupos y del docente.

Organización: Grupos de 5-6 estudiantes

Producto esperado: Propuesta escrita y presentación oral de soluciones negociadas.

Duración estimada: 3 horas

Actividad 4: Reflexión crítica sobre el impacto de las soluciones

Objetivo: Evaluar el impacto de distintas soluciones en el bienestar personal y social mediante reflexión crítica.

Descripción:

- Los estudiantes revisan las soluciones implementadas en actividades previas.
- Realizan una reflexión individual escrita sobre los efectos observados, positivos y negativos.
- En grupos pequeños, comparten sus reflexiones y discuten mejoras para el futuro.
- Se elabora un documento conjunto con aprendizajes y recomendaciones.

Organización: Individual y grupos pequeños

Producto esperado: Reflexión individual y documento grupal de conclusiones.

Duración estimada: 1.5 horas

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre análisis de problemas y resolución en contextos cotidianos.

Cómo se evalúa: Cuestionario inicial con preguntas abiertas y de opción múltiple sobre conceptos clave y experiencias previas.

Instrumento sugerido: Prueba escrita o formulario digital (Google Forms o similar).

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Proceso de análisis, aplicación de estrategias, colaboración y reflexión crítica durante las actividades.

Cómo se evalúa: Observación directa, revisión de productos parciales (análisis, planes de acción, propuestas de grupo), autoevaluación y coevaluación entre pares.

Instrumento sugerido: Rúbricas específicas para cada actividad, listas de cotejo y diarios de aprendizaje.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Competencias integrales al finalizar la unidad: análisis, aplicación, evaluación y colaboración en resolución de problemas.

Cómo se evalúa: Presentación final grupal y entrega de informe escrito que incluya análisis, estrategias aplicadas, evaluación del impacto y aspectos colaborativos.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación sumativa que considere criterios conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Unidad 6: Finanzas personales básicas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y explicar los conceptos fundamentales de finanzas personales, presupuesto y ahorro mediante análisis de casos prácticos presentados en el juego interactivo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar un presupuesto personal básico que refleje ingresos y gastos, aplicando criterios de priorización y balance para simular decisiones financieras responsables.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar diferentes estrategias de ahorro y su impacto a corto y largo plazo, utilizando escenarios del juego para tomar decisiones fundamentadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar las consecuencias de distintas decisiones financieras personales en su autonomía y bienestar, a partir de la reflexión colaborativa durante las actividades lúdicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conocimientos multidisciplinarios para diseñar soluciones financieras prácticas que contribuyan a la gestión responsable de sus recursos económicos en la vida adulta.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a las finanzas personales

- Concepto y relevancia de las finanzas personales: definición, importancia para la autonomía y bienestar.
- Elementos básicos: ingresos, gastos, ahorro, inversión y deuda.
- Relación entre finanzas personales y calidad de vida.

2. Presupuesto personal: elaboración y gestión

- Definición y función del presupuesto personal.
- Clasificación de ingresos y gastos: fijos, variables, discrecionales.
- Proceso para elaborar un presupuesto básico: recopilación de datos, categorización, priorización y balance.
- Herramientas y formatos para la elaboración y seguimiento del presupuesto.

3. Estrategias de ahorro y su impacto

- Importancia del ahorro en la gestión financiera personal.
- Diferentes tipos de ahorro: corto, mediano y largo plazo.
- Estrategias para fomentar el ahorro: automatización, metas financieras, control de gastos.
- Simulación del impacto del ahorro en escenarios financieros mediante el juego interactivo.

4. Consecuencias de las decisiones financieras personales

- Evaluación de decisiones financieras: análisis de riesgos y beneficios.
- Impacto de las decisiones en la autonomía y bienestar personal.
- Ejemplos y análisis de casos prácticos del juego: decisiones acertadas y errores comunes.
- Reflexión colaborativa sobre las experiencias y aprendizajes obtenidos.

5. Integración multidisciplinar para soluciones financieras prácticas

- Concepto de integración multidisciplinar en finanzas personales.
- Uso de conocimientos de economía, psicología y sociología para tomar decisiones financieras.
- Diseño de soluciones financieras prácticas para la vida adulta: plan de acción personal.
- Aplicación de los aprendizajes del juego interactivo para la gestión responsable de recursos.

Actividades

Actividad 1: Análisis de casos prácticos del juego interactivo

Objetivo: Identificar y explicar conceptos fundamentales de finanzas personales, presupuesto y ahorro.

Descripción:

- Los estudiantes acceden al juego interactivo y analizan diferentes casos financieros presentados.

- En parejas, discuten y responden preguntas específicas que abordan conceptos clave.
- Comparten sus conclusiones en un foro o discusión grupal para consolidar aprendizajes.

Organización: Parejas y grupo completo.

Producto esperado: Respuestas escritas y participación en discusión grupal.

Duración estimada: 1.5 horas.

Actividad 2: Elaboración de un presupuesto personal básico

Objetivo: Elaborar un presupuesto personal básico con criterios de priorización y balance.

Descripción:

- Cada estudiante recopila datos sobre ingresos y gastos simulados o reales.
- Utilizan una plantilla para clasificar y priorizar gastos, ajustando el presupuesto para equilibrar ingresos y egresos.
- Simulan decisiones financieras responsables dentro del juego para validar su presupuesto.
- Presentan su presupuesto y justifican las decisiones tomadas.

Organización: Individual.

Producto esperado: Presupuesto personal básico elaborado y presentación escrita o digital.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 3: Evaluación de estrategias de ahorro mediante escenarios del juego

Objetivo: Evaluar diferentes estrategias de ahorro y su impacto a corto y largo plazo.

Descripción:

- En grupos pequeños, los estudiantes juegan escenarios específicos del juego que simulan distintas estrategias de ahorro.
- Analizan resultados y discuten las ventajas y desventajas de cada estrategia.
- Elaboran un informe breve con recomendaciones basadas en las simulaciones.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes).

Producto esperado: Informe escrito de evaluación y recomendaciones.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 4: Reflexión colaborativa sobre decisiones financieras y autonomía

Objetivo: Analizar las consecuencias de decisiones financieras en autonomía y bienestar.

Descripción:

- En una sesión grupal, los estudiantes comparten experiencias y resultados obtenidos en el juego.
- Discuten cómo las decisiones tomadas afectan su autonomía y calidad de vida.
- Elaboran conclusiones colectivas y propuestas para mejorar la gestión financiera personal.

Organización: Grupo completo.

Producto esperado: Documento colaborativo con conclusiones y propuestas.

Duración estimada: 1.5 horas.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre finanzas personales, presupuesto y ahorro.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve de opción múltiple y preguntas abiertas.

Instrumento sugerido: Cuestionario digital o papel aplicado al inicio de la unidad.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión y aplicación de conceptos mediante actividades prácticas.

Cómo se evalúa: Revisión de productos parciales (respuestas de casos, presupuestos, informes) y participación en discusiones.

Instrumento sugerido: Rúbricas para análisis de casos, presupuesto y reportes grupales; observación de participación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Competencias integrales al finalizar la unidad: identificación de conceptos, elaboración de presupuesto, evaluación de ahorro, análisis de decisiones y diseño de soluciones.

Cómo se evalúa: Trabajo final integrador que incluya un presupuesto personal, análisis de estrategias de ahorro, reflexión crítica y propuesta de solución financiera práctica.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que considere claridad conceptual, aplicación práctica, argumentación y creatividad.

Unidad 7: Salud física y mental en la vida adulta

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir y analizar hábitos saludables que contribuyen al bienestar físico y mental, utilizando ejemplos prácticos obtenidos a través del juego interactivo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas básicas de manejo del estrés en situaciones simuladas del juego, evaluando su efectividad mediante autoevaluaciones y retroalimentación grupal.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto de decisiones relacionadas con la salud física y mental en su calidad de vida, mediante el análisis crítico de escenarios presentados en actividades lúdicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conocimientos multidisciplinarios sobre salud integral para elaborar un plan personal de bienestar, fundamentado en evidencias y reflexiones colaborativas del juego.

Unidad 8: Responsabilidad social y ética personal

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar el papel del individuo en la sociedad mediante escenarios interactivos que simulan dilemas éticos y sociales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar situaciones cotidianas desde una perspectiva ética, identificando las consecuencias de sus decisiones en el bienestar colectivo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar principios de responsabilidad social en la toma de decisiones durante actividades lúdicas que representan retos de la vida real.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar críticamente sobre sus valores personales y su impacto en el entorno social, a través de debates y ejercicios colaborativos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conceptos multidisciplinarios relacionados con la ética y la responsabilidad social para proponer soluciones a problemas simulados en el juego.

Unidad 9: Autoconocimiento y desarrollo personal

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar su identidad personal mediante actividades de reflexión guiada para identificar fortalezas y áreas de mejora.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar su nivel de autoestima a través de cuestionarios y dinámicas grupales, proponiendo estrategias de desarrollo personal fundamentadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar metas personales SMART que favorezcan su crecimiento continuo, justificando su relevancia en su proyecto de vida.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de autorregulación emocional en situaciones simuladas del juego interactivo para mejorar su toma de decisiones.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar críticamente sobre el impacto de sus decisiones personales en su bienestar individual y social mediante debates y análisis de casos.

Unidad 10: Estrategias para el aprendizaje continuo

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar diferentes estrategias de aprendizaje continuo aplicables a contextos cambiantes mediante actividades lúdicas y colaborativas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar un plan personal de aprendizaje continuo que integre habilidades críticas y adaptativas para la vida adulta, basado en escenarios simulados del juego interactivo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar el impacto de diversas técnicas de aprendizaje en la toma de decisiones y el bienestar individual, utilizando casos prácticos del entorno del juego.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar métodos de reflexión y autoevaluación para mejorar su proceso de aprendizaje a lo largo del tiempo dentro del contexto del juego y situaciones reales.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conocimientos multidisciplinares para desarrollar soluciones creativas y adaptativas a los retos planteados en el juego que simulan la vida adulta.

Unidad 11: Gestión del tiempo y productividad personal

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar diferentes técnicas de gestión del tiempo y seleccionar las más adecuadas para mejorar su productividad personal en situaciones simuladas del juego.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar métodos de organización diaria, como la matriz de Eisenhower o la técnica Pomodoro, para planificar actividades y optimizar su rendimiento en tareas propuestas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar su propio uso del tiempo mediante la reflexión crítica y la autoevaluación en actividades lúdicas, identificando áreas de mejora para la vida adulta.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar un plan personal de gestión del tiempo que integre estrategias aprendidas, considerando prioridades y objetivos académicos y personales dentro del contexto del juego interactivo.

Unidad 12: Manejo de conflictos y negociación

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir diferentes tipos de conflictos y sus causas en contextos de la vida adulta mediante análisis de casos presentados en el juego interactivo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de resolución pacífica de conflictos para elaborar estrategias efectivas en simulaciones de situaciones cotidianas dentro del juego.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y comparar métodos de negociación para alcanzar acuerdos beneficiosos, justificando sus decisiones en actividades lúdicas colaborativas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar críticamente sobre el impacto de sus decisiones en la dinámica grupal y el bienestar colectivo durante las actividades de negociación simuladas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conocimientos multidisciplinares para diseñar un plan de manejo de conflictos aplicable a escenarios reales, apoyándose en los resultados obtenidos en el juego interactivo.

Unidad 13: Uso responsable de tecnologías y redes sociales

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar los efectos positivos y negativos del uso de tecnologías y redes sociales en la vida adulta mediante estudios de caso y reflexión crítica.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar prácticas éticas y seguras en el uso de tecnologías y redes sociales aplicando criterios de responsabilidad digital.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar estrategias personales y colaborativas para un uso responsable y seguro de las tecnologías en contextos cotidianos y profesionales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y resolver dilemas éticos relacionados con la privacidad y la seguridad en redes sociales a través de simulaciones interactivas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conocimientos multidisciplinarios para reflexionar sobre el impacto social y psicológico del uso de tecnologías en la vida adulta mediante debates y actividades grupales.

Unidad 14: Preparación para el ámbito laboral

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir las competencias y actitudes clave necesarias para la inserción laboral mediante análisis de casos prácticos presentados en el juego.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar estrategias efectivas para la búsqueda de empleo y desarrollo profesional a través de simulaciones interactivas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas de comunicación asertiva y trabajo en equipo en escenarios del juego que simulan ambientes laborales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar el impacto de decisiones profesionales en su bienestar individual y colectivo mediante debates y actividades colaborativas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar un plan de desarrollo profesional personal basado en las competencias identificadas y los resultados obtenidos en el juego interactivo.

Unidad 15: Juego de trivia: ¿Podrás sobrevivir a la vida adulta? (Parte 1)

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar conceptos clave relacionados con la vida adulta mediante la participación activa en el juego de trivia.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar situaciones cotidianas y psicológicas presentadas en las preguntas del juego para tomar decisiones fundamentadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar críticamente las respuestas en el juego de trivia para fomentar la reflexión sobre el impacto de sus decisiones.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de colaborar y argumentar sus respuestas en equipo durante el juego, promoviendo el aprendizaje colaborativo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conocimientos multidisciplinarios al resolver las preguntas del juego, demostrando una comprensión integral de la vida adulta.

Unidad 16: Juego de trivia: ¿Podrás sobrevivir a la vida adulta? (Parte 2) y cierre

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar las preguntas y respuestas del juego de trivia para evaluar su comprensión de los conceptos clave relacionados con la vida adulta.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reflexionar críticamente sobre las decisiones tomadas durante el juego, identificando sus consecuencias personales y sociales en diferentes escenarios simulados.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de sintetizar los aprendizajes del juego interactivo para elaborar una conclusión fundamentada sobre las estrategias efectivas para sobrevivir a la vida adulta.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar su desempeño y el de sus compañeros en el juego, utilizando criterios establecidos para medir el desarrollo de habilidades críticas y colaborativas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de integrar conocimientos multidisciplinarios adquiridos durante el curso para proponer soluciones a retos presentados en situaciones reales de la vida adulta.