



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: PDH
 Profesor: MILY BOLIVAR

Unidad No. 3
 Fecha: 07-07-2025

Grado: Decimo

TITLE: REGULACIÓN EMOCIONAL Y ACTITUDINAL

HILOS CONDUCTORES:

1. ¿Cómo se logra desarrollar la regulación emocional?
3. ¿Puedo aprender a conocerme?
4. ¿Por qué es importante aprender a gestionar las emociones?

TÓPICO GENERATIVO:



METAS DE COMPRENSIÓN:

- | | |
|---|--|
| 1. Identificará aspectos que pueden influir en el cambio o distorsión del estado anímico y las consecuencias de no gestionar emociones asertivamente. | 2. Conocerá la importancia de confrontar situaciones frustrantes y estrategias para la regulación emocional y actitudinal. |
|---|--|

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
ETAPA EXPLORATORIA	Definir conceptos asociados a la gestión de emociones, manejo de la frustración y estados anímicos. Describir aspectos propios de la regulación emocional y la forma asertiva de canalizar emociones. Proyecto de síntesis Comprender el impacto de emociones y actitudes al interactuar en videojuegos con temáticas bélicas, para manejar mejor la frustración o la competitividad.	3 SEMANAS	Realizando un banco de preguntas anónimas se sortearán las inquietudes que se tengan de los conceptos y entre todos se brindarán respuestas. Realizando una infografía sobre las características de la regulación emocional. PROYECTO DE SÍNTESIS AVANCE: Desarrollando un mapa de emociones que relaciona: Emociones frecuentes en el juego Posibles decisiones éticas o impulsivas ligadas a esas emociones Consecuencias observadas o sentidas	Argumentación Habilidades Creativas

	<p>Explorar el impacto de la guerra en la historia, la tecnología y la sociedad a través del análisis de videojuegos bélicos, el desarrollo de una simulación interactiva y una reflexión sobre la ética de la guerra en el entretenimiento digital.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Organizando los grupos de trabajo de acuerdo con los roles y funciones establecidas. • Investigando sobre el impacto de la guerra en la historia de la humanidad. • Realizando un análisis minucioso de los juegos bélicos que ha conocido. • Analizando el impacto de la inteligencia artificial en videojuegos de guerra y su realismo, 	
<p>ETAPA GUIADA</p>	<p>Identificar y distinguir las formas de afrontar situaciones frustrantes, de estrés o que influyen en el cambio de ánimo.</p> <p>Reconocer conductas que imposibiliten el asertivo desarrollo de estrategias para la auto aceptación y regulación de emociones.</p> <p>PROYECTO DE SÍNTESIS</p> <p>Promover la reflexión ética en el entorno de los videojuegos de guerra, explorando cómo las emociones pueden distorsionar el estado anímico y cómo la regulación emocional puede mejorar nuestras decisiones y relaciones en el entorno digital, al tiempo que se estimula el pensamiento crítico mediante una representación interactiva.</p> <p>Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas por medio de un análisis reflexivo sobre la ética en el entretenimiento digital.</p> <p>Crear una representación interactiva de la guerra mediante un videojuego de simulación.</p>	<p>3 SEMANAS</p>	<p>Realizando juego de roles, se asignarán casos de la vida real y se brindarán alternativas de solución y confrontación del problema.</p> <p>Realizando un cuadro comparativo de evolución de procesos, en el cual resaltarán aquellas conductas que influyen en el mejoramiento de autorregulación y aquellas que necesita potencializar.</p> <p>Realizando un cuadro comparativo de evolución de procesos, en el cual resaltarán aquellas conductas que influyen en el mejoramiento de autorregulación y aquellas que necesita potencializar.</p> <p>PROYECTO DE SÍNTESIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñando la simulación con la cual se potenciará el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. Esta experiencia les permitirá a los estudiantes aplicar conceptos teóricos en un entorno práctico; en el cual estarán involucradas todas las áreas del conocimiento en este grado. • Presentando un pop art (bitácora o línea de tiempo) con todas las actividades de 	<p>Habilidades Sociales</p> <p>Análisis</p>

			investigación realizadas durante la elaboración del proyecto	
PROYECTO DE SINTESIS	<p>PROYECTO DE SINTESIS Presentando y sustentando el pop art haciendo evidente el lenguaje de programación a emplear en la construcción del mismo. Los estudiantes definirán las principales actitudes</p>	2 SEMANAS	<p>PROYECTO DE SINTESIS Reflejando el análisis de problemas, diseño de soluciones y evaluación de resultados fortaleciendo su capacidad de razonamiento lógico y creativo. Creando una representación interactiva de la guerra mediante un videojuego o simulación</p>	<p>Participación Habilidades comunicativas</p>

