

**UDS Licenciatura en Psicología 5to cuatrimestre**

**SEGUNDO BLOQUE**

**MATERIA: Motivación y Emoción.**

**Profesora: Grisel Sánchez**

**Plataforma**

1° Actividad

Actividad sugerida, formato dirigido a administrativos para el visto bueno.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>APRENDIZAJE ESPERADO.</b>	<b>ASPECTOS A EVALUAR</b>
<p>Interactuar con alguno de los materiales audiovisuales propuestos y que se encuentran disponibles en la plataforma Netflix:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● You vs Wild</li> <li>● You vs Wild: Misión Safari</li> <li>● You vs Wild: Misión en la nieve</li> <li>● Black Mirror: Bandersnatch</li> <li>● Minecraft</li> </ul> <p>Todos los materiales sugeridos poseen la característica de ser "interactivos".</p> <p>*Se verifica que todos los estudiantes tengan acceso a la plataforma citada.</p>	<p>Someter al estudiante a situaciones que requieran la toma de decisiones en un plano virtual.</p> <p>Realizar el registro de las opciones y las decisiones tomadas (nodos), hasta llegar a un objetivo o desenlace.</p> <p>Posteriormente hacer una análisis donde se justifique las decisiones tomadas a partir de la jerarquización realizada y en que basa la elección de "la mejor opción".</p>	<p>Dar cuenta de los factores subjetivos implicados en la toma de decisiones que marcan un comportamiento específico empleando para su logro, una herramienta para el registro a modo de "Proceso de ascenso en colina"</p>	<p>*Elaboración del árbol. Considerar el modelo que se adjunta como "anexo 1" para la elaboración de su esquema.</p> <p>*Justificación de las decisiones tomadas. Dado que las decisiones tomadas son subjetivas, solo se evalúa que registre la justificación frente a la decisión tomada (nodo elegido).</p> <p>*Integrar conclusión del trabajo donde se observe una asociación entre la actividad y lo abordado durante la unidad 1.</p>

UDS Licenciatura en Psicología 5to cuatrimestre

SEGUNDO BLOQUE

MATERIA: Motivación y Emoción.

Profesora: Grisel Sánchez

### Plataforma

1° Actividad

Dirigida al estudiante

La siguiente actividad tiene por objetivo ubicar al estudiante en un contexto virtual que le permita activar la toma de decisiones frente a situaciones planteadas.

A continuación se enlista el material audiovisual que se propone para la actividad. De estos deberás seleccionar uno y registrar la ficha videográfica.



Bachta Robert, Grylis Bear, Shoopman Delbert. "You vs Wild", Netflix, Película Interactiva, Acción, Bear Grylis Ventures, Electus. Estados Unidos, 2019. 20 min



Bachta Robert, Grylis Bear, Shoopman Delbert. "Animal on the Loose, You vs Wild", Netflix, Película Interactiva, Aventura. Natural Studios, Estados Unidos, 2021. 90 min



Simms Ben, Grylis Bear.. "You vs Wild: Out Cold", Netflix, Película Interactiva, Propagate Content. Estados Unidos, 2021. 25 min

Lic. Psicología y Mtra. en Educación

✉ psic.griselsanchez@gmail.com

☎ 55 1523 7023

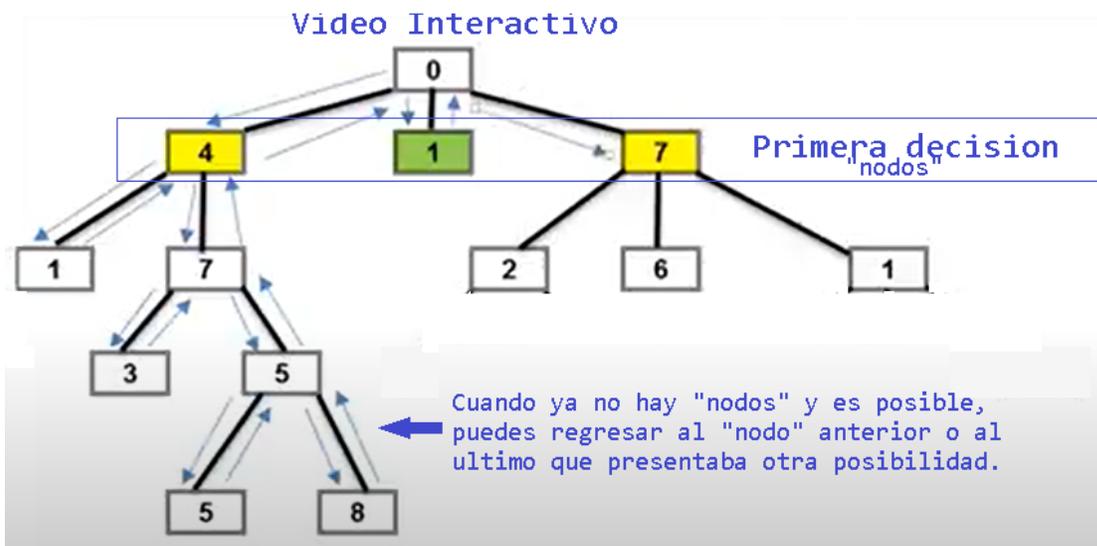


Slade David, Brooker Charlie. "Black Mirror: Bandersnatch".  
Netflix, Película Interactiva, House of Tomorrow, Reino Unido  
2018. 90 min.



Hill Jennifer, Schroeder Leslie. "Minecraft: Story Mode. Netflix,  
Serie Interactiva. Telltale Games. 2018. Duración aproximada de  
60 minutos.

- 1) Observar el material interactivo de su preferencia. Al mismo tiempo que se elabora un registro tipo "árbol" donde se visualizan los "nodos" (opciones que proporciona el video) y el trayecto elegido en cada una de las decisiones. Registrar la mayor cantidad de información posible.



Anexo 1

- 2) Realiza un escrito donde justifiques las decisiones tomadas, es decir ¿bajo qué consideraciones hiciste la elección?
- 3) A modo de conclusión escribe la relación que encuentras con el ejercicio realizado y lo abordado en la unidad uno.

Lic. Psicología y Mtra. en Educación

✉ psic.griselsanchez@gmail.com

☎ 55 1523 7023