



Título de módulo:	Juego de cartas “Tiempo de decisión” para el desarrollo de habilidades		
Duración	La duración del juego puede variar. El juego se puede detener en cualquier momento. Se sugiere jugar un mínimo de 30 minutos para 2 jugadores y hasta 1h y media para 5 jugadores.		
Método de entrega	Aprendizaje combinado (Blended) <input type="checkbox"/>	Presencial <input checked="" type="checkbox"/>	Aprender en línea <input type="checkbox"/>
		Tiempo: Ver instrucciones de duración	Tiempo:
Número de jugadores	Min 2 – Max 5		
Los resultados del aprendizaje	<p>Emprendimiento: actuar sobre ideas y oportunidades para transformarlas, con el tiempo, en valor cultural, financiero o social para otros.</p> <p>Adaptabilidad: alterar la actitud o el comportamiento de uno para adaptarse a las modificaciones en el lugar de trabajo.</p> <p>Comunicación: Participar con otros, principalmente cara a cara, en una amplia gama de situaciones, usando estrategias apropiadas para el contexto y el propósito.</p> <p>Creatividad: generar nuevas ideas o combinar las existentes para desarrollar soluciones innovadoras y novedosas.</p> <p>Pensamiento crítico: Usar las habilidades cognitivas para tomar decisiones y pasar lógicamente de una idea a otra.</p> <p>Redes: realice un seguimiento de las personas en su red profesional personal y manténgase actualizado sobre sus actividades.</p>		



Desarrollo personal (Autoconfianza y enfoque interno de control): Tiene la capacidad de utilizar diferentes canales de percepción, estilos de aprendizaje, estrategias y métodos para adquirir conocimientos, habilidades y competencias.

Iniciativa: Tomar la iniciativa para proponer mejoras.

Autogestión (Asunción de riesgos y conciencia comercial): Desarrollar formas propias de hacer las cosas, motivándolos con poca o ninguna supervisión.

Tenacidad (perseverancia): Cumplir con las tareas de uno a pesar de la fatiga o la frustración.

Asunción de riesgos: evalúa una situación y decide qué nivel de riesgo está dispuesto a asumir.

Trabajo en equipo: Trabajar con confianza dentro de un grupo, asumiendo un papel relevante, para lograr objetivos tanto personales como colectivos; Equilibrar la contribución propia y el éxito frente a los demás en beneficio del equipo; Compartir la carga de trabajo adecuadamente; Reconocer el valor de las contribuciones e ideas de otras personas; Reconocer y respetar el papel de los demás; Apoyar la división o copropiedad de responsabilidades.

	Nombre de la lección:	Método (s) e instrucciones para entrenadores:	Recursos necesarios:
Detalles de la sesión:	Introducción	El Juego de Cartas para el Desarrollo de Habilidades “Tiempo de Decisión” es un juego creado para fomentar el desarrollo de habilidades de poder para jóvenes desfavorecidos, jóvenes que sufren aislamiento y marginación que desean mejorar sus habilidades blandas y digitales para tener un impacto en su vida. El juego desarrollado tiene una amplia aplicación que lo hace útil para el desarrollo de las siguientes habilidades: toma de decisiones, asunción de riesgos, iniciativa,	Kit de juego de cartas DYM “Decision Time” disponible en el sitio web www.dymproject.eu/ (Todo el material se puede descargar e imprimir fácilmente), lápices/bolígrafos, cronómetro (se puede configurar en el teléfono inteligente), 1 dado.



		<p>trabajo en equipo, desarrollo del lenguaje, cálculos matemáticos básicos, perseverancia, pensamiento creativo, pensamiento crítico, emprendimiento, comunicación, trabajo en red, desarrollo personal (autoconfianza y enfoque interno de control). El juego puede utilizarse para superar en forma de juego miedos y mejorar la comunicación de los jóvenes, especialmente de los tímidos y con dificultades de comunicación gracias al uso de la narración.</p> <p>El juego apoya el desarrollo de habilidades de poder esenciales que tendrán un impacto positivo en el desarrollo personal y profesional de los jóvenes. El juego colaborará también para mejorar sus habilidades lingüísticas (especialmente si el juego se usa en un idioma extranjero), habilidades de cálculo básico (en el juego se les pedirá a los jugadores que realicen algunos cálculos básicos) y mejorará la confianza en sí mismos y en sí mismos. -concienciación gracias al uso de la narración.</p>	
	Actividad 1: Lee las instrucciones	<p>Cada set de juego incluye todo el material necesario para poder jugar al juego. El tutor/maestro debe presentar el objetivo del juego y presentar las reglas a todos los participantes para asegurarse de que todos los jugadores entiendan cómo se debe llevar a cabo el juego. El</p>	<p>Kit de juego de cartas DYM "Decision Time" disponible en el sitio web www.dymproject.eu/</p>



		profesor/tutor facilitará a los jugadores el material de juego.	
	Actividad 2: Juega el juego	Los jugadores pueden comenzar a jugar su juego y crear su propia historia. El profesor/tutor puede jugar con ellos u observar desde fuera. El juego se puede detener en cualquier momento, pero se sugiere terminar el juego (cuando se extraen todas las cartas del mazo) o jugar un mínimo de 30 minutos.	(Todo el material se puede descargar e imprimir fácilmente), lápices/bolígrafos, cronómetro (se puede configurar en el teléfono inteligente), 1 dado.
	Actividad 3: Lee tu historia	Al final del juego los jugadores deben calcular los puntos obtenidos. Hay que animar a todos los jugadores a que lean la historia que han creado al resto de jugadores.	Kit de juego de cartas DYM "Decision Time" disponible en el sitio web www.dymproject.eu/ (Todo el material se puede descargar e imprimir fácilmente), lápices/bolígrafos, cronómetro (se puede configurar en el teléfono inteligente), 1 dado.
	Discusión posterior a la actividad	Después de la conclusión del juego, el profesor/tutor puede tener una breve sesión de discusión con los participantes del juego para evaluar sus impresiones, ideas y pensamientos sobre el juego. Cada participante debe realizar su propia autoevaluación discutiendo con el grupo las habilidades y competencias que ha adquirido durante la sesión de juego.	N/A



Métodos de evaluación	No formal	Documento de evaluación ECVET. (Ver Anexo 1)
Materiales didácticos	Presencial: Kit de juego compuesto por: Instrucciones de Juego, Baraja de 50 cartas + 5 Cartas de Personajes, Fichas de Puntos. El formador de profesores debe proporcionar a los jugadores: lápices/bolígrafos, cronómetro (se puede configurar en el teléfono inteligente), 1 dado. Todos los participantes o al menos uno de ellos debe tener disponible un teléfono inteligente para escanear los códigos QR en el juego.	

Anexo 1 – Evaluación ECVET

¡Tiempo de decisión!

Competencias	Conocimiento	Evaluación preliminar	
<ul style="list-style-type: none"> - Actuar sobre ideas y oportunidades para transformarlas, con el tiempo, en valor cultural, económico o social para los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entender cómo hacer cálculos básicos. - Comprender cómo identificar y llegar a las personas en su red 	APROBAR	NO APRUEBA
<ul style="list-style-type: none"> - Interactuar con otros, principalmente cara a cara, en una amplia gama de situaciones, usando estrategias apropiadas al contexto y propósito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades técnicas específicas del habla. - Utilizar el storytelling para la autopromoción. - Entender cómo hablar con confianza a una audiencia. 	APROBAR	NO APRUEBA
<ul style="list-style-type: none"> - Genere nuevas ideas o combine las existentes para desarrollar soluciones innovadoras y novedosas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usar el conocimiento existente para desarrollar formas originales de trabajar 	APROBAR	NO APRUEBA
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar las habilidades cognitivas para tomar decisiones y pasar lógicamente de una idea a otra. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender cómo identificar una situación o problema, así como los factores que pueden influir en él. - Comprender cómo evaluar diferentes escenarios y tomar una decisión basada en la información proporcionada. 	APROBAR	NO APRUEBA
<ul style="list-style-type: none"> - Evalúe una situación y decida qué nivel de riesgo está dispuesto a asumir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entender los niveles de riesgo y tomar una decisión. 	APROBAR	NO APRUEBA
<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar con confianza dentro de un grupo, asumiendo un papel relevante, para lograr objetivos tanto personales como colectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender cómo tomar una decisión en grupo teniendo en cuenta la retroalimentación proporcionada por los miembros - Comprender cómo comunicarse adecuadamente con los miembros del equipo. - Reconocer el valor de las contribuciones e ideas de otras personas. 	APROBAR	NO APRUEBA