

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DESDE LA ENSEÑANZA
BASADA EN COMPETENCIAS

Programa Educativo: TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN	Facilitador: LIC. MIRIAM OLGUIN TORRES
Cuatrimestre: 4 "A"	Periodo Escolar: SEPTIEMBRE-DICIEMBRE-2020

1. DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Formación sociocultural IV				
Competencia(s) que desarrolla:	Actuar con valores y actitudes proactivas de excelencia en su desarrollo personal, social y organizacional, en armonía con su medio ambiente para desarrollar su potencial personal, social y organizacional.				
Horas prácticas:	32	Horas teóricas:	13	Horas totales:	45
Objetivo:	El alumno desarrollara ideas innovadoras o alternativas de solución, bajo parametros eticos de aplicacion y mediante el uso de tecnicas de creatividad, para dar solución a problemas cotidianos o estimular la generacion de nuevos negocios que contribuyan al desarrollo economico y social del entorno				
Nombre de las unidades temáticas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proceso del pensamiento creativo 2. Desarrollo de ideas 3. Administración por valores 				

2. DATOS DE LAS UNIDADES TEMÁTICAS

Número y nombre de la unidad temática	Objetivo general por unidad temática	Temas de cada unidad temática
1. Proceso del pensamiento creativo	El alumno generará ideas mediante el proceso de pensamiento creativo para satisfacer necesidades con responsabilidad social.	<ul style="list-style-type: none"> - La inteligencia - Pensamiento vertical y lateral - Proceso de Pensamiento Creativo
2. Desarrollo de ideas	El alumno desarrollará alternativas creativas de solución, mediante el proceso de desarrollo de nuevas ideas, para la resolución de problemas.	<ul style="list-style-type: none"> - Generación de ideas - Depuración de ideas - Desarrollo de concepto - Prueba de concepto
3. Administración por valores	El alumno adoptará actitudes profesionales, a través del análisis ético de valores sociales y empresariales, para promover ideas de negocio que contribuyan al desarrollo social.	<ul style="list-style-type: none"> - Ética y Valores - Comunidad y Comunicación - Administración por valores

3. SECUENCIA DIDÁCTICA POR UNIDAD TEMÁTICA(UNA TABLA POR UNIDAD DE CURSO)

Unidad:	Proceso del pensamiento creativo	Duración (Horas)*:	15
Objetivo de unidad:	El alumno generará ideas mediante el proceso de pensamiento creativo para satisfacer necesidades con responsabilidad social.		
Tipos de Saberes			
Saber	Saber Hacer	Ser	
Describir la teoría de las inteligencias múltiples. Identificar las características de los seis sombreros del pensamiento. Definir pensamiento, pensamiento vertical y pensamiento lateral. Describir el proceso de pensamiento creativo: preparación, incubación, iluminación y verificación.	Generar ideas utilizando el pensamiento vertical y lateral contrastando los resultados. Generar ideas siguiendo las etapas del proceso de pensamiento creativo.	Pro-actividad Responsabilidad Iniciativa Crítica Análisis Respeto	
Resultado de la unidad de aprendizaje			
A partir de un caso, integrará un reporte que incluya: <ul style="list-style-type: none"> a. Análisis de la situación desde diferentes perspectivas b. Planteamiento de alternativas creativas de solución c. Selección de una solución valorada 			

Secuencia didáctica		
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo	Actividades finales
<p>Se aplica actividad diagnóstica.</p> <p>Se describen los temas que se abordarán durante el cuatrimestre, posteriormente se forman equipos de 3 elementos.</p> <p>Se realiza dinámica integradora para identificar la capacidad de empatía entre el grupo.</p>	<p>En equipos presentarán una exposición basada en los tipos de inteligencia de sus compañeros, se desarrollarán con base a los 5 sentidos del ser humano.</p> <p>Participarán en foros de debate, mediante una red social.</p> <p>Se llevarán a cabo actividades en las que se les presentarán distintos casos, para realizar análisis e involucrar el pensamiento creativo de acuerdo a la teoría de Graham Wallas</p>	<p>Se cotejan los puntos obtenidos durante las clases sesiones en tiempo real, y se retroalimentarán los temas con algunas dinámicas.</p>
Medios y materiales didácticos:	Computadora, Pizarrón / Plumones, Internet	
Estrategias de enseñanza:	Preguntas intercaladas, Mapas conceptuales, Simulación, Juego de roles	
Técnicas de enseñanza:	Lluvia de ideas, Interrogatorio, Panel, Discusión en pequeños grupos	
Estrategias de aprendizaje:	Mapas conceptuales, Mapas mentales, Redes semánticas, Cuadros sinópticos	
Evidencias de aprendizaje:	informes	

4. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Tipo de Evaluación	Estrategia de Evaluación	Instrumento de Evaluación	
Evaluación Diagnóstica:	Informes	Tipo de Instrumento	
		Lista de Cotejo o verificación	
Evaluación Formativa:		Tipo de instrumento	Valor del instrumento (%)
	Informes	Lista de Cotejo o verificación	20 %
	Manuales	Lista de Cotejo o verificación	30 %
	Portafolio de evidencias	Lista de Cotejo o verificación	20 %
	Otro	Examen	30 %
			100 %
Evaluación Sumativa (Fecha de asignación de la calificación)	16/10/2020		

3. SECUENCIA DIDÁCTICA POR UNIDAD TEMÁTICA(UNA TABLA POR UNIDAD DE CURSO)

Unidad:	Desarrollo de ideas	Duración (Horas)*:	20
Objetivo de unidad:	El alumno desarrollará alternativas creativas de solución, mediante el proceso de desarrollo de nuevas ideas, para la resolución de problemas.		
Tipos de Saberes			
Saber	Saber Hacer	Ser	
<p>Identificar el proceso de desarrollo de ideas creativas para la solución de problemas o el desarrollo de nuevos negocios.</p> <p>Emplear las técnicas de creatividad para desarrollar ideas o soluciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Analogía -Lluvia de Ideas -Lista de preguntas Osborn -Método de palabras aleatorias -Cuadros morfológicos <p>Identificar la importancia del análisis y depuración de ideas o soluciones mediante enfoque sistémico y costo beneficioso</p> <p>Identificar las teorías de desarrollo de concepto</p> <ul style="list-style-type: none"> -Prototipos o modelos -Teoría de Impacto -Estrategia de Branding <p>Explicar la prueba de concepto y su importancia distinguiendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - viabilidad técnica, - impacto estratégico o mercadológico - costo/beneficio económico 	<p>Generar ideas de negocios o alternativas de solución factibles.</p> <p>Valorar las ideas de negocio o alternativas de solución</p> <p>Diseñar el concepto de un producto o alternativa de solución.</p> <p>Realizar la prueba de concepto de la idea de negocio o alternativa de solución.</p>	<p>Pro-actividad</p> <p>Responsabilidad</p> <p>Iniciativa</p> <p>Crítica</p> <p>Análisis</p> <p>Respeto</p> <p>Conciliador</p>	
Resultado de la unidad de aprendizaje			
<p>Elaborará un portafolio de evidencias con la prueba de concepto de una idea de negocio o alternativa de solución que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Las ideas generadas incluyendo las técnicas de creatividad y fuentes utilizadas -Las ideas o alternativas de solución con mayor probabilidad de ser exitosas y el método de depuración con el cual se llegó a esa conclusión -La secuencia: idea, concepto e implementación 			

- Prototipo o Descripción detallada
- Los resultados de la prueba de concepto aplicada al mercado o problema
- Viabilidad técnica, estratégica o mercadológica, y económica de la idea o alternativa de solución
- Conclusiones sobre los resultados obtenidos

Secuencia didáctica		
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo	Actividades finales
Presentación y exposición de los temas a abordar durante la unidad, complementando y retroalimentando con la unidad anterior.	Elaborarán una investigación de un problema que hayan experimentado y determinarán las estrategias de solución que utilizaron para resolver dicho problema, con base a ello elaborar un proyecto o una idea de negocio, mediante un portafolio de evidencias que contenga: <ul style="list-style-type: none"> - Las ideas generadas incluyendo las técnicas de creatividad y fuentes utilizadas - Las ideas o alternativas de solución con mayor probabilidad de ser exitosas y el método de depuración con el cual se llegó a esa conclusión - La secuencia: idea, concepto e implementación - Prototipo o Descripción detallada - Los resultados de la prueba de concepto aplicada al mercado o problema. - Viabilidad técnica, estratégica o mercadológica, y económica de la idea o alternativa de solución. - Conclusiones. 	Llevar a cabo comparativas con los trabajos elaborados para retroalimentar las técnicas que utilizaron cada uno de ellos.
Medios y materiales didácticos:	Computadora, Pizarrón / Plumones , Internet	
Estrategias de enseñanza:	Aprendizaje basado en problemas, Método de casos, Aprendizaje orientado a proyectos	
Técnicas de enseñanza:	Lluvia de ideas, Interrogatorio, Discusión en pequeños grupos	
Estrategias de aprendizaje:	Mapas conceptuales , Mapas mentales, Resumen, Síntesis, Ejercicios	
Evidencias de aprendizaje:	mnemotécnicos	
	proyecto	

4. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Tipo de Evaluación	Estrategia de Evaluación	Instrumento de Evaluación	
Evaluación Diagnóstica:	Informes	Tipo de Instrumento	
		Lista de Cotejo o verificación	
Evaluación Formativa:		Tipo de instrumento	Valor del instrumento (%)
	Informes	Lista de Cotejo o verificación	20 %
	Proyectos	Lista de Cotejo o verificación	30 %
	Portafolio de evidencias	Lista de Cotejo o verificación	20 %
	Otro	Examen	30 %
			100 %
Evaluación Sumativa (Fecha de asignación de la calificación)	13/11/2020		

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DESDE LA ENSEÑANZA
BASADA EN COMPETENCIAS

3. SECUENCIA DIDÁCTICA POR UNIDAD TEMÁTICA(UNA TABLA POR UNIDAD DE CURSO)			
Unidad:	Administración por valores	Duración (Horas)*:	10
Objetivo de unidad:	El alumno adoptará actitudes profesionales, a través del análisis ético de valores sociales y empresariales, para promover ideas de negocio que contribuyan al desarrollo social.		
Tipos de Saberes			
Saber	Saber Hacer	Ser	
Identificar los conceptos de: - ética personal, empresarial y social. - valores personales, sociales y universales - moral - responsabilidad, concientización y compromiso Identificar los conceptos de: - decir - mostrar - comunicar - convenir Identificar el concepto de 'Construir con fundamento para nuestra supervivencia y crecimiento, creando mediante nuestros valores una herencia de calidad'	Diseñar directrices que permitan a las organizaciones, responder a intereses globales (económicos y sociales) Diseñar estrategias de comunicación que reflejen los valores organizaciones y al mismo tiempo el compromiso de la Alta Dirección Diseñar planes de vida y carrera concordantes a los objetivos organizacionales	Ética y Valores Comunión y Comunicación Administración por valores	
Resultado de la unidad de aprendizaje			
A partir de un caso, elaborará el Código de Ética de una organización, con los siguientes elementos: - Ética organizacional - Valores - Responsabilidad social - Estrategias de comunicación - Estrategia de campaña 'Pregonar con el ejemplo' - Estrategia de promoción, difusión, consolidación y verificación de valores organizacionales			

Secuencia didáctica		
Actividades iniciales	Actividades de desarrollo	Actividades finales
Seguimiento a proyecto, de manera individual darán propuesta a un webinar, taller para dar a conocer su propuesta de negocio o producto en equipo.	A partir de un caso, elaborarán el Código de Ética de una organización, con los siguientes elementos: - Ética organizacional - Valores - Responsabilidad social - Estrategias de comunicación - Estrategia de campaña 'Pregonar con el ejemplo' - Estrategia de promoción, difusión, consolidación y verificación de valores organizacionales.	Cotejo código de ética y presentación de taller mediante zoom, meet o whatsapp.
Medios y materiales didácticos:	Computadora, Pizarrón / Plumones , Internet	
Estrategias de enseñanza:	Aprendizaje basado en problemas, Método de casos, Aprendizaje orientado a proyectos, Simulación, Juego de roles	
Técnicas de enseñanza:	Lluvia de ideas, Discusión en pequeños grupos, Taller, Brainstorming (tormenta de ideas)	
Estrategias de aprendizaje:	Mapas conceptuales , Mapas mentales, Síntesis	
Evidencias de aprendizaje:	exposición	

4. DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Tipo de Evaluación	Estrategia de Evaluación	Instrumento de Evaluación	
Evaluación Diagnóstica:	Informes	Tipo de Instrumento	
		Lista de Cotejo o verificación	
Evaluación Formativa:		Tipo de instrumento	Valor del instrumento (%)
	Exposiciones orales	Lista de Cotejo o verificación	30 %
	Portafolio de evidencias	Lista de Cotejo o verificación	20 %
	Cartel	Lista de Cotejo o verificación	20 %
	Otro	Examen	30 %
			100 %
Evaluación Sumativa (Fecha de asignación de la calificación)	09/12/2020		
5. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO INTEGRADOR (Requisitar únicamente para asignaturas integradoras)			
Objetivo:			
Asignaturas que contribuyen a la competencia específica:			
Componentes del proyecto:			

LIC. MIRIAM OLGUIN TORRES

Elaboró

El Nith, Ixmiquilpan, Hidalgo

Lugar

MTRA. GLORIA MARTÍNEZ MARTÍN

Vo. Bo. del Director del PE

04/09/2020

Fecha de elaboración