

PLANEACIÓN DIDÁCTICA DESDE LA ENSEÑANZA  
BASADA EN COMPETENCIAS

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

**1. DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA**

<b>Nombre de la asignatura:</b>	Formación sociocultural IV				
<b>Competencia(s) que desarrolla:</b>	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.				
<b>Horas prácticas:</b>	32	<b>Horas teóricas:</b>	13	<b>Horas totales:</b>	45
<b>Objetivo:</b>	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				
<b>Nombre de las unidades temáticas:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proceso del pensamiento creativo</li> <li>2. Desarrollo de ideas</li> <li>3. Administración por valores</li> </ol>				

**2. DATOS DE LAS UNIDADES TEMÁTICAS**

<b>Número y nombre de la unidad temática</b>	<b>Objetivo general por unidad temática</b>	<b>Temas de cada unidad temática</b>
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"> <li>- La inteligencia</li> <li>- Pensamiento vertical y lateral</li> <li>- Proceso de Pensamiento Creativo</li> </ul>
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"> <li>- Generación de ideas</li> <li>- Depuración de ideas</li> <li>- Desarrollo de concepto</li> <li>- Prueba de concepto</li> </ul>
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"> <li>- Ética y Valores</li> <li>- Comunidad y Comunicación</li> <li>- Administración por valores</li> </ul>

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

<b>Unidad:</b>	Proceso del pensamiento creativo	<b>Duración (Horas)*:</b>	15
<b>Objetivo de unidad:</b>	El alumno generará ideas mediante el proceso de pensamiento creativo para satisfacer necesidades con responsabilidad social.		
<b>Tipos de Saberes</b>			
<b>Saber</b>	<b>Saber Hacer</b>	<b>Ser</b>	
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	
<b>Resultado de la unidad de aprendizaje</b>			
A partir de un caso, integrará un reporte que incluya:			
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. Se describen los temas que se abordarán durante el cuatrimestre, posteriormente se forman equipos de 3 elementos. 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. Participarán en foros de debate, mediante una red social. 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>
<b>Medios y materiales didácticos:</b>	Computadora, Pizarrón / Plumones, Internet	
<b>Estrategias de enseñanza:</b>	Preguntas intercaladas, Mapas conceptuales, Simulación, Juego de roles	
<b>Técnicas de enseñanza:</b>	Lluvia de ideas, Interrogatorio, Panel, Discusión en pequeños grupos	
<b>Estrategias de aprendizaje:</b>	Mapas conceptuales, Mapas mentales, Redes semánticas, Cuadros sinópticos	
<b>Evidencias de aprendizaje:</b>	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)**

<b>Unidad:</b>	Desarrollo de ideas	<b>Duración (Horas)*:</b>	20
<b>Objetivo de unidad:</b>	El alumno desarrollará alternativas creativas de solución, mediante el proceso de desarrollo de nuevas ideas, para la resolución de problemas.		
<b>Tipos de Saberes</b>			
<b>Saber</b>	<b>Saber Hacer</b>	<b>Ser</b>	
<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"> <li>-Analogía</li> <li>-Lluvia de Ideas</li> <li>-Lista de preguntas Osborn</li> <li>-Método de palabras aleatorias</li> <li>-Cuadros morfológicos</li> </ul> <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"> <li>-Prototipos o modelos</li> <li>-Teoría de Impacto</li> <li>-Estrategia de Branding</li> </ul> <p>Explicar la prueba de concepto y su importancia distinguiendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- viabilidad técnica,</li> <li>- impacto estratégico o mercadológico</li> <li>- costo/beneficio económico</li> </ul>	<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>	
<b>Resultado de la unidad de aprendizaje</b>			
<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"> <li>-Las ideas generadas incluyendo las técnicas de creatividad y fuentes utilizadas</li> <li>-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</li> <li>-La secuencia: idea, concepto e implementación</li> </ul>			

- 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"> <li>- Las ideas generadas incluyendo las técnicas de creatividad y fuentes utilizadas</li> <li>- 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</li> <li>- La secuencia: idea, concepto e implementación</li> <li>- Prototipo o Descripción detallada</li> <li>- Los resultados de la prueba de concepto aplicada al mercado o problema.</li> <li>- Viabilidad técnica, estratégica o mercadológica, y económica de la idea o alternativa de solución.</li> <li>- Conclusiones.</li> </ul>	Llevar a cabo comparativas con los trabajos elaborados para retroalimentar las técnicas que utilizaron cada uno de ellos.
<b>Medios y materiales didácticos:</b>	Computadora, Pizarrón / Plumones , Internet	
<b>Estrategias de enseñanza:</b>	Aprendizaje basado en problemas, Método de casos, Aprendizaje orientado a proyectos	
<b>Técnicas de enseñanza:</b>	Lluvia de ideas, Interrogatorio, Discusión en pequeños grupos	
<b>Estrategias de aprendizaje:</b>	Mapas conceptuales , Mapas mentales, Resumen, Síntesis, Ejercicios	
<b>Evidencias de aprendizaje:</b>	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)			
<b>Unidad:</b>	Administración por valores	<b>Duración (Horas)*:</b>	10
<b>Objetivo de unidad:</b>	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.
<b>Medios y materiales didácticos:</b>	Computadora, Pizarrón / Plumones , Internet	
<b>Estrategias de enseñanza:</b>	Aprendizaje basado en problemas, Método de casos, Aprendizaje orientado a proyectos, Simulación, Juego de roles	
<b>Técnicas de enseñanza:</b>	Lluvia de ideas, Discusión en pequeños grupos, Taller, Brainstorming (tormenta de ideas)	
<b>Estrategias de aprendizaje:</b>	Mapas conceptuales , Mapas mentales, Síntesis	
<b>Evidencias de aprendizaje:</b>	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**