



Universidad Autónoma
del Estado de México

Secretaría de Docencia
Dirección de Estudios de Nivel Medio Superior

Estrategias para la resolución de problemas y toma de decisiones

Optativa

Dr. en Ed. Alfredo Barrera Baca
Rector

M. en S. P. María Estela Delgado Maya
Secretario de Docencia

M. en C. Comp. Carlos Alberto Salgado Treviño
Director de Estudios de Nivel Medio Superior

Mtra. en C. E. M. Cristina Silva Ortiz
**Coordinación e integración de programas de asignatura
Departamento de Desarrollo Curricular de Nivel Medio
Superior**

Programa de estudios de: *Quinto semestre*

Versión 2017

Avalado por el H. Consejo General Académico de la Escuela
Preparatoria el 31 de enero de 2017.

Elaboración:

Matilde Cristina Silva Ortiz
Leticia Castellón Contreras

Campo disciplinar:	Ciencias Sociales		
Academia:	Desarrollo Humano		
Asignatura:	Estrategias para la resolución de problemas y toma de decisiones		
Semestre:	Quinto	Horas teóricas	2
Créditos:	5	Horas prácticas	1
Tipo de curso	Optativa	Total de horas	3
Asignaturas simultáneas	<ul style="list-style-type: none"> • Física II • Cultura ambiental y desarrollo sustentable • Nociones de derecho • Apreciación y expresión del arte I • Cálculo diferencial • Inglés 4 • Optativa I 	Fase en la estructura curricular	Propedéutica

NORMAS DEL CURSO (RESPONSABILIDADES DE LOS INTEGRANTES DEL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE)

Docente	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar la función docente con base en el Currículo del Bachillerato y el programa de asignatura vigente y cumplir cabalmente con los propósitos y contenidos de aprendizaje en cada módulo.• Asistir puntualmente a clase, observando una tolerancia de 10' por sesión.• Funge como guía en el proceso de aprendizaje.• Diseña diversas estrategias de enseñanza centradas en el crecimiento colectivo para alcanzar las competencias genéricas y disciplinares.• Impulsa y desarrolla trabajo colaborativo como estrategia pertinente para el aprendizaje.• Genera ambientes de aprendizaje interactivo donde el estudiante sea responsable de su propio aprendizaje.• Sostiene relaciones entre iguales para aprender, a través de la comunicación y el diálogo.• Promueve el respeto en las relaciones humanas.• Facilita el proceso educativo al diseñar actividades significativas integradoras que permitan vincular los saberes previos de las y los estudiantes con los objetivos de aprendizaje.• Propicia el desarrollo de un clima escolar favorable, efectivo, que promueva la confianza, seguridad y autoestima de las y los alumnos y motiva su interés al proponer tópicos actuales y significativos que los llevan a usar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).• Ofrece alternativas de consulta, investigación y trabajo, utilizando de manera eficiente las TIC e incorporando diversos lenguajes y códigos (iconos, hipermedia y multimedia), con el fin de contribuir con el aprendizaje del alumnado.	Alumno	<ul style="list-style-type: none">• Asistir puntualmente a clase, observando una tolerancia de 10' por sesión.• Deberá tener un 80% mínimo de asistencias para tener derecho a evaluación parcial, del 70% para la evaluación extraordinaria y del 60% para evaluación a título de suficiencia.• Entrega en tiempo y forma las evidencias de aprendizaje.• Muestra actitud de respeto, atención y tolerancia hacia sus compañeros y al docente.• Prepara en forma adecuada los materiales para su participación en clase.• Emplea diversas estrategias de aprendizaje para construir un conocimiento significativo• Lo no previsto en este apartado estará sujeto a lo establecido en la <i>Legislación Universitaria</i>, y en los acuerdos de la Academia de Desarrollo Humano.
----------------	---	---------------	---

PRESENTACIÓN

La toma de decisiones es una acción que se lleva a cabo todos los días, la usamos para determinar qué comer, cómo vestirnos, qué camino o transporte abordar para llegar a nuestra casa, poner atención o no, participar o no, etc. Sin embargo, de manera intencional nunca se nos enseña cómo llevar a cabo de manera eficaz una toma de decisiones.

Es obvio que hay decisiones trascendentes, y otras donde no es necesario realizar un análisis profundo para decidir, sin embargo; hay decisiones importantes en la vida de todo ser humano que deben tomarse con gran cuidado, para ello hemos de contar con referentes en los factores que influyen en las decisiones, que estrategia usar para tomar una decisión, así como maneras de valorar el impacto de elección tomada, desde este enfoque consideramos que no hay buenas ni malas decisiones, ya que cada decisión viene acompañada de resultados.

Esta asignatura apoya el desarrollo de competencias disciplinares básicas y extendidas, así como de la consolidación de competencias genéricas. Es por ello por lo que este programa pretende que se conozca y experimente el proceso que dominamos pero que poco conocemos a profundidad, el cual está conformado por cuatro módulos:

El primer módulo permitirá reconocer los recursos con que se cuenta para la toma de decisiones.

El módulo dos lleva por título Pensamiento estratégico en la resolución de problemas, considerando como punto de partida la identificación de un problema, el tipo de problema y por tanto el uso de la estrategia más adecuado.

Definiendo rutas en la toma de decisiones en la resolución de problemas No estructurados, es el contenido del módulo 3, este cuenta con elementos del contexto y otros inherentes a la persona que toma la decisión: fundamentando con técnicas su elección.

Una persona reflexiva y crítica es aquella que es capaz de implementar procesos de evaluación, de aprender del error, el cual es el contenido del módulo 4, mismo que permitirá tomar decisiones de acuerdo con la circunstancia, esto si consideramos que nunca se presenta una situación igual en la vida.

PROPÓSITO GENERAL

Emplea estrategias y técnicas en la resolución de problemas y la toma de decisiones de manera estratégica y sistemática que le permita aplicarlas en situaciones de contexto en su vida cotidiana.

COMPETENCIA DE LA DIMENSIÓN (PERFIL DE EGRESO)

A. Humana: Formación personal social

- *Actúa de forma creadora e imaginativa; apoyado en el autoconocimiento, autonomía, autoestima; el interés y esfuerzo. para trabajar en un grupo con la disposición de saber valorar en un proyecto común las aportaciones y los puntos de vista de los otros, previendo los conflictos personales, familiares y sociales a través de la resolución pacífica y asertiva.*

B. Intelectual: Cultura-Ciencia-tecnología-humanidades.

Ciencias Sociales

- *Utiliza los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos diversos; tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas cívicas basadas en el respeto mutuo.*

C. Compromiso social: Integración y aplicación responsable del saber.

- *Participa de manera constructiva en las actividades de la comunidad, así como la toma de decisiones para ejercer una ciudadanía con una conciencia cívica responsable para promover la construcción de una sociedad justa y equitativa que favorezca la sostenibilidad.*

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO I	Recursos personales para la toma de decisiones	Sesiones previstas	9
Propósito:	Identifica sus fortalezas y limitaciones, intereses y expectativas personales en los ámbitos cognitivo, procedimental y emocional, al identificar de manera crítica y reflexiva los factores que influyen en su Toma de decisiones.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
1.1 Conceptualización de Toma de Decisiones 1.1.1 Concepto de toma de decisiones. 1.1.2 Para qué tomar decisiones	Comprende los conceptos básicos. Identifica cuándo y para qué la toma de decisiones	Aplica los conceptos básicos, identificando cuándo y para qué se toma decisiones en situaciones de la vida cotidiana.	Toma conciencia de su potencial para recuperar la experiencia en la toma de decisiones y su impacto en la vida cotidiana.	Ciencias Sociales Básica 1. Identifica el conocimiento social y humanista como una construcción en constante transformación. 10. Valora las	1. Se conoce y valora así mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue. 1.4 Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Aprendizaje orientado a proyectos • Trabajo colaborativo • Actividad vivencial
1.2 Expectativas y pensamientos 1.2.1 Efecto Pigmalión 1.2.2 Bloqueos y facilitadores <ul style="list-style-type: none"> • Ambientales y culturales • Intelectuales • Afectivos 1.2.3 Las emociones que influyen en la toma de decisiones.	Conoce el efecto Pigmalión en la toma de decisiones. Identifica que factores le bloquean y/o facilitan el proceso en la toma de decisiones Reconoce el impacto de sus emociones y autoconcepto	Describe el efecto Pigmalión en su Toma Decisiones. Analiza los facilitadores y bloqueadores personales para determinar acciones de mejora. Genera alternativas que le permitan que sus emociones sean un recurso en beneficio de la Toma Decisiones.	Reconoce como sus pensamientos, actitudes y emociones le permiten sustentar elecciones adecuadas.	distintas prácticas sociales mediante el reconocimiento de sus significados dentro de un sistema cultural con una actitud de respeto. Extendidas 1. Asume un comportamiento ético sustentado en principios de filosofía, para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en	6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva. 6.4 Estructura ideas y argumentos de	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de Test • Videos • Mapa mental • Actividad lúdica • Organizador de información

	para tomar decisiones.			diferentes escenarios sociales.	manera clara, coherente y sintética	
1.3 La actitud adecuada 1.3.1 Motivación, frustración y tus experiencias.	Identifica en el contexto de la Toma de Decisiones las motivaciones y frustraciones intrínsecas y extrínsecas	Analiza críticamente su historia personal, así como experiencias de éxito de dominio público en diferentes medios y contextos que ejemplifiquen la toma de decisiones.	Aprecia la experiencia previa al capitalizar el error y acierto para potencializar su Toma Decisiones.			
1.4 Modelos en la resolución de problemas. 1.4.1 Modelo para resolución de problemas matemáticos (Polya) (heurística) 1.4.2 Inteligencia Práctica (De Sánchez)	Conoce los modelos en la resolución de problemas Identifica el significado de un modelo heurístico	Relaciona los modelos propuestos con su manera de resolver problemas.	Valora la importancia de usar un método para resolver problemas que disminuya la incertidumbre y los resultados no deseados en la resolución de problemas			
Desarrollo de proyecto	<p>Fase 1. Indagación referencial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar problema o situación relacionada con: Esta se aborda desde los referentes de varias asignaturas simultáneas, de acuerdo con la afinidad con la temática y los desempeños disciplinares, promoviendo que no existan dos proyectos iguales, al enfatizar aspectos o productos distintos. • Búsqueda de información. Se centra en la obtención de información utilizando los diversos recursos (libros, periódicos, revistas, Internet, bases de datos, entre otros) para delimitar el alcance del proyecto y la intervención de las asignaturas, así como el producto a realizar. 					

Métodos de aprendizaje y evaluación de competencias

Momentos de secuencia didáctica	Evidencias de aprendizaje	Evaluación		
		Tipo de evaluación	Quien evalúa	Instrumentos
Apertura: √ Identifica conocimientos previos √ Problematiza	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario 	Diagnóstica	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación • Coevaluación • Heteroevaluación El agente de evaluación se define en la planeación con base en las evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario
Desarrollo: √ Adquiere información √ Organiza y procesa información √ Aplica	<ul style="list-style-type: none"> • Test resueltos • Mapas mentales • Reportes escritos • Organizador de información 	Formativa		<ul style="list-style-type: none"> • Listas de cotejo • Rúbricas
Cierre √ Metacognición	Avance de elaboración de proyecto, fase 1: Indagación referencial: <ul style="list-style-type: none"> • Mapa • Reporte 	Sumativa		<ul style="list-style-type: none"> • Listas de cotejo • Rúbricas

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO II	Pensamiento estratégico en la resolución de problemas	Sesiones previstas	9
Propósito:	Aplica diferentes estrategias, métodos, técnicas, y recursos al proponer maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto, definiendo un curso de acción con pasos específicos		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
2.1. Definición de problema 2.1.1 ¿Qué es un problema? 2.1.2 Obstáculo, limitación y problema.	Identifica un problema del que no lo es. Distingue un obstáculo, de una limitación y de un problema.	Define acciones según las circunstancias del obstáculo, limitación o problema.	Aprecia su capacidad reflexiva para cursos de acción asertivos en las situaciones identificadas como problema	Ciencias Sociales Básica 1. Identifica el conocimiento social y humanista como una construcción en constante transformación. 10. Valora las distintas prácticas sociales mediante el reconocimiento de sus significados dentro de un sistema cultural con una actitud de respeto.	3. Elige y practica estilos de vida saludables 3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo. 5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Aprendizaje orientado a proyectos • Trabajo colaborativo • SQA • Representación Tabular • Búsqueda sistemática • Representación simbólica. • Organizador grafico
2.2 Clasificación de los problemas 2.2.1 Problemas Estructurados o definidos 2.2.2 Problemas No Estructurados o No definidos (Toma de decisiones) 2.2.3 Estrategias para resolver	Identifica un problema estructurado del que no lo es	Elige e implementa la estrategia más adecuada para la toma de decisiones en un problema no definido.	Valora su capacidad de toma de decisiones fundamentada y sistemática.			

<p>problemas estructurados. 2.2.3.1 Verbales y de razonamiento lógico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representaciones Tabulares • Búsqueda sistemática • Representaciones simbólicas. 					<p>como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo. 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones. 5.4 Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.</p>	
<p>Desarrollo de proyecto</p>	<p>Fase 2. Organización y planeación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación. Consiste en la organización del trabajo colegiado, donde se estipulan tiempos, actividades, medios, recursos a utilizar y desempeños disciplinares esperados en función a las competencias. • Diseño. Se realiza el diseño documental, de campo o experimental de acuerdo con la naturaleza del proyecto y la intervención de cada asignatura. 					

Método de aprendizaje y evaluación de competencias

Momentos de secuencia didáctica	Evidencias de aprendizaje	Evaluación		
		Tipo de evaluación	Quien evalúa	Instrumentos
Apertura: ✓ Identifica conocimientos previos ✓ Problematiza	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario 	Diagnóstica	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación • Coevaluación • Heteroevaluación El agente de evaluación se define en la planeación con base en las evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario
Desarrollo: ✓ Adquiere información ✓ Organiza y procesa información ✓ Aplica	<ul style="list-style-type: none"> • Serie de ejercicios de <ul style="list-style-type: none"> ✓ Representación Tabular ✓ Búsqueda sistemática ✓ Representación simbólica. • Organizador de información 	Formativa		<ul style="list-style-type: none"> • Listas de cotejo • Rúbricas
Cierre ✓ Metacognición	Avance de elaboración de proyecto, fase 2: Organización y planeación: <ul style="list-style-type: none"> • Serie de ejercicios • Organizador de información <p style="text-align: center;">Primera evaluación parcial</p>	Sumativa		<ul style="list-style-type: none"> • Examen departamental • Listas de cotejo • Rúbricas

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO III	Definiendo rutas en la toma de decisiones	Sesiones previstas	10
Propósito:	Emplea estrategias para tomar decisiones de manera sistemática y creativa considerando de manera responsable las consecuencias de sus elecciones en escenarios de su contexto inmediato.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
3.1 Problemas No Estructurados o No definidos (Toma de decisiones) 3.1.1 Condicionantes internas y externas	Define las condicionantes internas y externas de sí mismo que influyen en la toma de decisiones.	Establece una estrategia de análisis sistemático de las condicionantes internas y externas para fundamentar su toma de decisiones.	Se responsabiliza de su toma de decisiones tomando conciencia de la influencia de las condicionantes.	Ciencias Sociales Básica 10. Valora las distintas prácticas sociales mediante el reconocimiento de sus significados dentro de un sistema cultural con una actitud de respeto.	1. Se conoce y valora así mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue. 1.4 Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones 6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Aprendizaje orientado a proyectos • Trabajo colaborativo • Taller • Provocación operativa (PO) • Diagrama de pescado (Ishikawa) • FODA • Seis sombreros para pensar
3.2 Estrategias de solución de problemas No estructurados 3.2.1 Técnicas sistemáticas y lógicas <ul style="list-style-type: none"> • Diagrama de pescado (Ishikawa) • FODA 3.2.2. Técnicas creativas	Distingue las técnicas para la toma de decisiones: lógicas y creativas.	Analiza las técnicas para la toma de decisiones: lógicas y creativas en situaciones de su vida cotidiana.	Asume una postura crítica ante la toma de decisiones.	Extendidas 1. Asume un comportamiento ético sustentado en principios de filosofía, para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en diferentes escenarios sociales.		

<ul style="list-style-type: none"> • Provocación operativa (PO) • Seis sombreros para pensar 				<p>3. Propone soluciones a problemas de su entorno con una actitud crítica y reflexiva, creando conciencia de la importancia que tiene el equilibrio en la relación ser humano-naturaleza</p>	<p>6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.</p>	
<p>Desarrollo de proyecto</p>	<p><i>Fase 3. Integración de información y elaboración del producto</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización del proyecto. Se lleva a cabo la implementación de lo establecido en el diseño y de acuerdo con los criterios de logro establecidos. • Entrega de producto. Se integran los subproductos de las asignaturas para integrar el proyecto integrador. 					

Métodos de aprendizaje y evaluación de competencias

Momentos de secuencia didáctica	Evidencias de aprendizaje	Evaluación		
		Tipo de evaluación	Quien evalúa	Instrumentos
Apertura: ✓ Identifica conocimientos previos ✓ Problematiza	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario 	Diagnóstica	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación • Coevaluación • Heteroevaluación El agente de evaluación se define en la planeación con base en las evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario
Desarrollo: ✓ Adquiere información ✓ Organiza y procesa información ✓ Aplica	<ul style="list-style-type: none"> • Serie de ejercicios de ✓ Provocación operativa (PO) ✓ Diagrama de pescado (Ishikawa) ✓ FODA ✓ Seis sombreros para pensar • Organizador de información. 	Formativa		<ul style="list-style-type: none"> • Listas de cotejo • Rúbricas
Cierre ✓ Metacognición	Avance de elaboración de proyecto, fase 3: Integración de información y elaboración del producto: <ul style="list-style-type: none"> • Serie de ejercicios • Organizador de información 	Sumativa		<ul style="list-style-type: none"> • Listas de cotejo • Rúbricas

CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS

MÓDULO IV	Evaluación de la toma de decisiones	Sesiones previstas	8
Propósito:	Emplea estrategias para evaluar el proceso personal en la solución de problemas y en la toma de decisiones, asumiendo responsable y éticamente las consecuencias de sus actos.		

TEMÁTICA	DOMINIOS DE LOS APRENDIZAJES			PERFIL DE EGRESO		ESTRATEGIAS/ TÉCNICAS SUGERIDAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL	COMPETENCIA DISCIPLINAR	COMPETENCIA GENÉRICA	
4.1 Evaluando las consecuencias de la Toma de decisiones • Técnica de consecuencias y secuelas (CYS, De bono) • Técnica Positivo, negativo, interesante (PNI)	Define consecuencias a: Corto plazo Mediano plazo Largo plazo	Desarrolla de manera explícita las consecuencias de la toma de decisiones a través del uso de las técnicas.	Asume de manera responsable las consecuencias de la toma de decisiones	Ciencias Sociales Básica 1. Identifica el conocimiento social y humanista como una construcción en constante transformación. 10. Valora las distintas prácticas sociales mediante el reconocimiento de sus significados dentro de un sistema cultural con una actitud de respeto. Extendidas 1. Asume un comportamiento ético sustentado en principios de filosofía, para el ejercicio de sus derechos y	1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue. 1.4 Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones 1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones. 7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Expositiva • Aprendizaje orientado a proyectos • Trabajo colaborativo • Diagrama • Técnica vivencial • Cambio de roles • Consecuencias y secuelas (CYS) • Positivo, negativo, interesante (PNI) • Visualización prospectiva
4.2 Identificando los siete estilos en la resolución de conflictos y su impacto (De Sánchez)	Comprende los estilos de resolución de conflictos: a. Acción física b. Acción económica c. Aceptar la situación d. Reducir aspiraciones	Analiza los siete estilos en la resolución de conflictos por el impacto personal y social.	Hace uso de su sentido ético y moral para hacer uso del estilo más apropiado de acuerdo con cada situación.			

	e. Intervención de terceros f. Esperar y ver g. Minar el respeto			obligaciones en diferentes escenarios sociales. 3. Propone soluciones a problemas de su entorno con una actitud crítica y reflexiva, creando conciencia de la importancia que tiene el equilibrio en la relación ser humano-naturaleza		
4.3 Visualización prospectiva	Distingue entre su prospectiva de vida a 10 años	Determina cinco acciones nodales para el logro de sus metas	Valora la importancia de realizar acciones tangibles en la consecución de sus metas.			
Desarrollo de proyecto	<p>Fase 4. Entrega y Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación. Formativa: Constante evaluación durante su desarrollo y elaboración. Sumativa: como proceso y producto terminado, de acuerdo con los criterios de cada disciplina determinando el nivel de logro de la competencia. • Difusión del resultado. Compartir el producto obtenido con la comunidad escolar. 					

Método de aprendizaje y evaluación de competencias

Momentos de secuencia didáctica	Evidencias de aprendizaje	Evaluación		
		Tipo de evaluación	Quien evalúa	Instrumentos
Apertura: √ Identifica conocimientos previos √ Problematiza	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario 	Diagnóstica	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación • Coevaluación • Heteroevaluación El agente de evaluación se define en la planeación con base en las evidencias de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario
Desarrollo: √ Adquiere información √ Organiza y procesa información √ Aplica	<ul style="list-style-type: none"> • Serie de ejercicios de <ul style="list-style-type: none"> √ Consecuencias y secuelas (CYS) √ Positivo, negativo, interesante (PNI) √ Visualización prospectiva para pensar • Organizador de información. 	Formativa		<ul style="list-style-type: none"> • Listas de cotejo • Rúbricas
Cierre √ Metacognición	Avance de elaboración de proyecto, fase 4: Entrega y evaluación: <ul style="list-style-type: none"> • Serie de ejercicios • Plan de vida Segunda evaluación parcial	Sumativa		<ul style="list-style-type: none"> • Examen departamental • Listas de cotejo • Rúbricas

Para elaborar los instrumentos de evaluación se consideraron los niveles de logro de las competencias referidas en el Plan de estudios y el dominio de la competencia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN	INTEGRADO POR:		TOTAL
Primera evaluación parcial	Proyecto: 40% Portafolio: 10%	Examen:50%	100%
Segunda evaluación parcial	Proyecto: 40% Portafolio: 10%	Examen:50%	100%
Ordinario	<i>Las calificaciones de las dos evaluaciones parciales, reportadas al departamento de control escolar se promediarán para obtener el promedio final que corresponderá a la calificación de la evaluación ordinaria.</i>		
Extraordinario	Proyecto: 40% Desarrolla un desempeño adicional determinados por la academia, comunicados al estudiante durante la evaluación ordinaria.	Examen:60%	100%
Título de suficiencia	Proyecto: 40% Desarrolla dos desempeños adicionales determinados por la academia, comunicados al estudiante durante la evaluación ordinaria.	Examen:60%	100%

DESARROLLO DEL PROYECTO

Semestre / fase	6º semestre/ Propedéutica
Temática para el proyecto de acuerdo con la fase de formación	<ul style="list-style-type: none"> • Entendimiento del entorno y del medio ambiente, • Sustentabilidad, • Práctica de habilidades productivas: cultura emprendedora, responsabilidad social.
Asignaturas que participan	<ul style="list-style-type: none"> • Sociología • Ciudadanía en el mundo globalizado • Psicología • Desarrollo emprendedor • Estadística • Optativa III • Optativa IV
Competencias Genéricas	<p>1. Se conoce y valora así mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.</p> <p>1.4 Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones</p> <p>1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.</p> <p>3. Elige y practica estilos de vida saludables</p> <p>3.2 Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.</p> <p>5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.</p> <p>5.4 Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.</p> <p>6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.</p> <p>6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética</p> <p>7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p> <p>7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.</p>

Competencias Disciplinarias	<p>Ciencias Sociales Básica 1. Identifica el conocimiento social y humanista como una construcción en constante transformación. 10. Valora las distintas prácticas sociales mediante el reconocimiento de sus significados dentro de un sistema cultural con una actitud de respeto.</p> <p>Extendidas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asume un comportamiento ético sustentado en principios de filosofía, para el ejercicio de sus derechos y obligaciones en diferentes escenarios sociales. 3. Propone soluciones a problemas de su entorno con una actitud crítica y reflexiva, creando conciencia de la importancia que tiene el equilibrio en la relación ser humano-naturaleza.
Fases del proyecto	<p>Fase 1. Indagación referencial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar problema o situación relacionada con: Esta se aborda desde los referentes de varias asignaturas simultáneas, de acuerdo con la afinidad con la temática y los desempeños disciplinares, promoviendo que no existan dos proyectos iguales, al enfatizar aspectos o productos distintos. • Búsqueda de información. Se centra en la obtención de información utilizando los diversos recursos (libros, periódicos, revistas, Internet, bases de datos, entre otros) para delimitar el alcance del proyecto y la intervención de las asignaturas, así como el producto a realizar. <p>Fase 2. Organización y planeación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación. Consiste en la organización del trabajo colegiado, donde se estipulan tiempos, actividades, medios, recursos a utilizar y desempeños disciplinares esperados en función a las competencias. • Diseño. Se realiza el diseño documental, de campo o experimental de acuerdo con la naturaleza del proyecto y la intervención de cada asignatura. <p>Fase 3. Integración de información y elaboración del producto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización del proyecto. Se lleva a cabo la implementación de lo establecido en el diseño y de acuerdo con los criterios de logro establecidos. • Entrega de producto. Se integran los subproductos de las asignaturas para integrar el proyecto integrador. <p>Fase 4. Entrega y Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación.

	<p><i>Formativa:</i> Constante evaluación durante su desarrollo y elaboración. <i>Sumativa:</i> como proceso y producto terminado, de acuerdo con los criterios de cada disciplina determinando el nivel de logro de la competencia.</p> <ul style="list-style-type: none">• Difusión del resultado. <p>Compartir el producto obtenido con la comunidad escolar.</p>
Recursos	Materiales, humanos y financieros
Herramientas tecnológicas	<ul style="list-style-type: none">• Foro• Wiki• Blog• Red social• Bases de datos electrónicas• Comunidad Seduca• Videos• Webquest

Fuentes

BÁSICA
<ul style="list-style-type: none">Quinto, I. et al. (2017). <i>Libro de texto de Estrategias para la resolución de problemas y toma de decisiones</i>. Editado por la UAEM: México. ISBN: 978-607-422-846-5
COMPLEMENTARIA
<ul style="list-style-type: none">Covey, Sean. (2009). <i>Las seis decisiones más importantes en tu vida: guía para jóvenes</i>. México: ed. De bolsillo. ISBN 9786074296723
MESOGRAFÍA
<ul style="list-style-type: none">http://www.train4creativity.eu/dat/4555B4F0/file.pdfhttp://fractus.uson.mx/Papers/Polya/Polya.pdf http://www2.camino.upm.es/Departamentos/matematicas/Fdistancia/PIE/Problemas/MODELOS_TE%C3%93RICOS.pdf http://www.mat.ucm.es/catedramdeguzman/drupal/sites/default/files/mguzman/04vida/parapensarmeior/000indice.htmlUso de bases de datos disponibles para la asignatura en: http://bibliotecadigital.uaemex.mx/contador/basesdedatos1.php Por ejemplo: BiblioMedia, Redalyc, entre otros. <p>Nota: Las páginas se revisarán periódicamente para validar la vigencia de las ligas.</p>
BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA PARA EL DOCENTE
<ul style="list-style-type: none">De Sánchez, Margarita. (2007). <i>Discernimiento, automatización e inteligencia Práctica. Guía del instructor</i>. ISBN 9682444489. Ed. Trillas: MéxicoDe Sánchez, Margarita. (2011). <i>Aprende a pensar 2. Guía del instructor</i>. ISBN 9682448271. Ed. Trillas: MéxicoDe Bono, Edward (1998). <i>El pensamiento lateral: Manual de creatividad</i>. ISBN 9789688532331 Ed. Paidós. MéxicoDe Bono, Edward. (2009). <i>Aprende a pensar por ti mismo</i>. México: Ed. Paidós. ISBN 9788449321863