



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: **DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL**

CLAVE: 5FP-FM508 CRÉDITOS: 3.37

RAMA DEL CONOCIMIENTO:

- * Ingeniería y Ciencias Físico Matemáticas
- * Ciencias Sociales y Administrativas
- * Ciencias Médico Biológicas

ÁREA DE FORMACIÓN CURRICULAR:

- Institucional
- Científica, Humanística y Tecnológica Básica
- Profesional

TIPO DE ESPACIO: Aula Taller Laboratorio
Otros ambientes de aprendizaje

MODALIDAD: Escolar No escolarizada Mixta

VIGENCIA A PARTIR DE: Agosto de 2010

CARRERA: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

NIVEL: 1 2 3 4 5 6

SEMESTRE: QUINTO

UNIDADES ACADÉMICAS DONDE SE IMPARTE:

Todas: CECyT: 1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 CET1

TIEMPOS ASIGNADOS:

GLOBAL: 54 HRS/18 SEMANAS / SEMESTRE

AULA: 3 HRS / SEMANA TOTAL: 54 HRS / SEMESTRE

TALLER: — HRS / SEMANA TOTAL: — HRS / SEMESTRE

LABORATORIO: — HRS / SEMANA TOTAL: — HRS / SEMESTRE

OTROS AMBIENTES DE APRENDIZAJE: — HRS / SEMANA
TOTAL: — HRS / SEMESTRE

ORGANIZACIÓN:

Por asignatura: Por área: Por módulo:

PROCESO DE DISEÑO Y AUTORIZACIÓN

ELABORADO POR: REP. ACAD. NMS IPN, FECHA DE ELABORACIÓN: 07 - 08 - 09
 REVISADO POR: DEMS FECHA DE REVISIÓN: 24 - 08 - 09
 APROBADO POR: CTCE FECHA DE APROBACIÓN: 07 - 09 - 09
 AUTORIZADO POR: CPA FECHA DE AUTORIZACIÓN: 09 - 09 - 09

FIRMA Y SELLO DE AUTORIZACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

FUNDAMENTACIÓN

La unidad de aprendizaje Desarrollo Humano y Personal pertenece al área de formación Profesional del Bachillerato Tecnológico de la Carrera de Técnico en Desarrollo de Software en modalidad a distancia perteneciente al Nivel Medio Superior del Instituto Politécnico Nacional. Se ubica en el Quinto nivel del plan de estudios y se imparte de manera optativa en el Quinto Semestre en la rama del conocimiento Ingeniería y Ciencias Físico Matemáticas.

Desarrollo Humano y Personal una unidad de aprendizaje integrada por cuatro unidades didácticas y tiene como propósito principal preparar al estudiante para que desarrolle competencias de calidad de vida a partir de su desarrollo integral como persona única e irrepetible, con derechos y obligaciones, con necesidades y oportunidad de ser cada día mejor, con actitudes y valores éticas y profesional para el desarrollo de proyectos de software de calidad y de impacto social.

Por ello las competencias disciplinares, general y particulares del curso implican como principales objetos de conocimiento; proyectar una actitud comprometida, con valores y principios humanos y personales para el desarrollo de proyectos de software de impacto social, evaluar su actuación en relación al trabajo personal y al contexto social, reconocer los componentes de la autoestima, asumir los atributos personales y de formación profesional, optimizar su rendimiento profesional a través de métodos y procesos de desarrollo humano y personal. Se parte del enfoque constructivista en el que, el maestro es el facilitador del aprendizaje y el Estudiante participa de manera activa en la adquisición de un aprendizaje significativo, a partir de ejercitar los procedimientos establecidos en este Programa de Estudios.

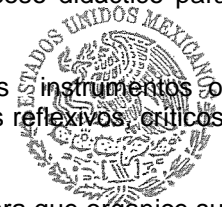
El enfoque disciplinar tiene una orientación para el Desarrollo Humano y Personal. Las competencias de las unidades de aprendizaje de la optativa Desarrollo Humano y Personal se ve reflejada su aplicación en las competencias adquiridas en el desarrollo de proyectos de software que se realiza en los semestres correspondientes a la carrera de Técnico en Desarrollo de Software, y por consiguientes se relacionan con las demás unidades de aprendizaje de su propio plan de estudios.

En este sentido, el enfoque didáctico de la unidad incorpora como principales métodos constructivistas: el Aprendizaje Basado en Problemas, Aprendizaje Orientado a Proyectos, Métodos de Casos y Aprendizaje Colaborativo; los cuales deben de estar apoyados por una diversidad de materiales didácticos, tomando en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

La metodología de trabajo está basada en **estándares de aprendizaje** planteados en las competencias. Cada competencia se desagrega en resultados de aprendizaje (RAP) que se abordan a través de actividades sustantivas que tienen como propósito indicar una generalidad para desarrollar las secuencias didácticas que atenderán cada RAP. Las evidencias con las que se evaluará formativamente cada RAP, se definen mediante un desempeño integrado, en el que los estudiantes mostrarán su **saber hacer** de manera reflexiva, utilizando el conocimiento que va adquiriendo durante el proceso didáctico para transferir el aprendizaje a situaciones similares y diferentes.

El papel del profesor tendrá una intervención mediadora entre los contenidos disciplinarios, las características del contexto y los instrumentos o herramientas que provee al estudiante para facilitar un aprendizaje significativo, estratégico, autónomo y colaborativo a través de haceres reflexivos, críticos y creativos.

El trabajo autónomo que el estudiante desarrollará en la plataforma tecnológica educativa y en otros ambientes de aprendizaje, servirá para que organice su trabajo de manera independiente y articule saberes de diversos campos del conocimiento, que le permitan la construcción y expresión de su propio



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

conocimiento, para ello deberá consultar los materiales educativos, publicar archivos en diferentes formatos y tareas en portafolios de evidencias, realizar evaluaciones en línea a través de la plataforma tecnológica educativa, además de establecer comunicación sincrónica y asincrónica por medio de foros, Chat y correo electrónico con otros estudiantes y profesores, aunado a presentarse en algunas ocasiones a las instalaciones de las sedes autorizadas o a otra Institución cercana, en caso de que algunas de las actividades de la unidad de aprendizaje lo requieran. Para ello contará con el acompañamiento de los profesores-asesores quienes tendrán la función de guiar y facilitar el proceso de aprendizaje del estudiante con respecto a los contenidos de la unidad de aprendizaje, y los profesores-tutores que tendrán la responsabilidad de motivar al estudiante de cumplir los procesos académicos a fin de que concluir sus estudios exitosamente.

Para la realización óptima de las actividades en la plataforma tecnológica educativa y obtener los resultados esperados, se debe contar por lo menos **con 2 profesores por cada 20 estudiantes** que apoyen en las sesiones en línea; integrándose de la siguiente manera: 1 Profesor-Asesor especialista en los contenidos de la unidad de aprendizaje que guíe al estudiante en su aprendizaje y 1 Profesor-Tutor que acompañe al estudiante durante su trayectoria en la unidad de aprendizaje y le facilite los apoyos que se necesiten para resolver problemas que no están directamente relacionados con la unidad de aprendizaje.

La evaluación de los aprendizajes comprenderá tres momentos: al inicio para diagnosticar las actitudes y habilidades previas que permitan establecer conexiones significativas con la propuesta de aprendizaje en su desarrollo personal; durante el proceso de aprendizaje para cumplir con una función formativa que realmente tanto al estudiante como al profesor, y una final que propicie la acreditación del aprendizaje con fines de promoción a los siguientes niveles o certificación de competencias.

También es posible aplicar una evaluación por competencias para certificar la Unidad de Aprendizaje previo a su inicio.

Los productos y desempeños que desarrolle el estudiante durante el desarrollo del semestre serán integradas en un portafolio de evidencias de aprendizaje y las actividades que se trabajen en equipo se registrarán en un portafolio colaborativo. Los portafolios de evidencias contendrán las evaluaciones correspondientes de los cuestionarios, ejercicios, programas, de cada unidad en forma digital, para facilitar su manejo.

Las guías de observaciones serán los elementos a integrar para la evaluación de actitudes y habilidades del aprendizaje, que se utilizarán para cada unidad; las cuales contendrán categorías (conocimientos, habilidades y actitudes) que se desarrollarán en cada escenario propuesto, por lo que dentro de los criterios de acreditación en los planes de evaluación por unidad, se presentan las condiciones satisfactorias a considerar dentro de la construcción de las rúbricas, no siendo únicas o discriminantes, por lo que se deben enriquecer con base en las herramientas de aprendizaje propuestas para cada unidad, que se describen en las actividades tanto de aprendizaje como de enseñanza.

Estas se integran al portafolio de evidencias mediante un registro por parte del docente para conocer las habilidades, conocimientos y actitudes adquiridas por el estudiante, así como sus deficiencias.

Este programa de estudios tiene una naturaleza normativa al establecer los estándares para la certificación de competencias, por lo tanto la planeación didáctica de las secuencias, estrategias de aprendizaje y enseñanza se desarrollarán con base en los elementos que incorpora este documento. Las competencias genéricas que se incorporan a esta unidad de aprendizaje corresponden con el Marco Común del Sistema Nacional de Bachillerato y se establecen en la siguiente matriz.



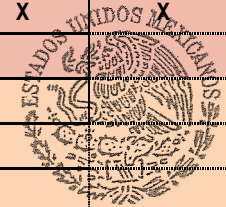


Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

MATRÍZ DE VINCULACIÓN DE COMPETENCIAS GENÉRICAS Y DISCIPLINARES

Competencias Genéricas y Disciplinares Particulares De la unidad de aprendizaje:		Competencias genéricas										
		1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue	2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.	3. Elige y practica estilos de vida saludables.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.	10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.	11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE												
Competencia Particular 1	1.1	X	X	X			X	X	X	X	X	X
	1.2	X	X	X			X	X	X	X	X	X
	1.3	X	X	X			X	X	X	X	X	X
Competencia Particular 2	2.1	X	X	X			X	X	X	X	X	X
	2.2	X	X	X			X	X	X	X	X	X
Competencia Particular 3	3.1	X	X	X								
	3.2	X	X	X								





Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

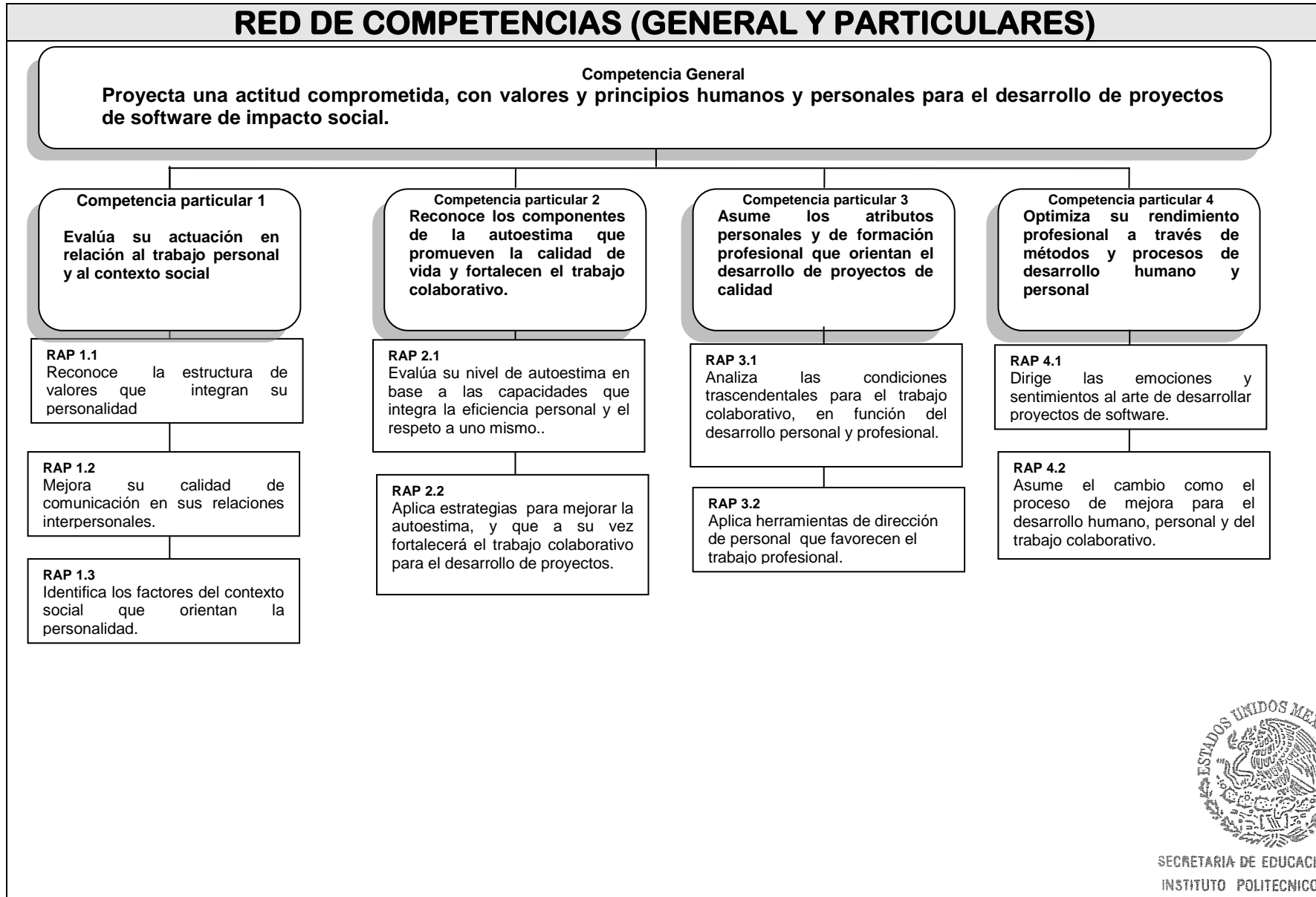
MATRÍZ DE VINCULACIÓN DE COMPETENCIAS GENÉRICAS Y DISCIPLINARES

Competencias Genéricas y Disciplinarias Particulares De la unidad de aprendizaje:		Competencias genéricas										
		1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue	2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.	3. Elige y practica estilos de vida saludables.	4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.	5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.	6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.	7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.	8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.	9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.	10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.	11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.
Competencia Particular 4	RESULTADOS DE APRENDIZAJE											
	4.1	X	X	X			X	X	X	X	X	X
	4.2	X	X	X			X	X	X	X	X	X





RED DE COMPETENCIAS (GENERAL Y PARTICULARES)





PERFIL DEL DOCENTE

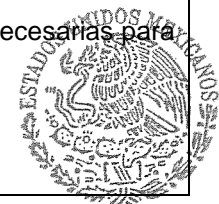
El profesor que imparta la unidad de aprendizaje de Desarrollo Humano y Personal habrá de presentar el examen de oposición para mostrar las habilidades que tiene en el manejo del conocimiento disciplinar y manifestar la disposición, autoridad y tolerancia en el manejo del grupo. Por lo tanto debe contar con las competencias que se indican en las condiciones interiores del trabajo.

Competencias Generales

1. Organiza su formación continua a lo largo de su trayectoria profesional.
2. Domina y estructura los saberes para facilitar experiencias de aprendizajes significativos.
3. Planifica los procesos de enseñanza y de aprendizaje atendiendo al enfoque por competencias y los ubica en los contextos disciplinares, curriculares y sociales amplios.
4. Lleva a la práctica procesos de enseñanza y de aprendizaje de manera efectiva, creativa e innovadora a su contexto institucional.
5. Evalúa los procesos de enseñanza y aprendizaje con un enfoque formativo.
6. Construye ambientes para aprendizaje autónomo y colaborativo.
7. Contribuye a la generación de un ambiente que facilite el desarrollo sano e integral de los estudiantes.
8. Participa en los proyectos de mejora continua de su escuela y apoya la gestión institucional.

Perfil Profesional:

1. Tener título profesional en rama afín a las Tecnologías de la Información, de preferencia con experiencia docente y profesional.
2. Conocimientos y experiencia en desarrollo humano y personal.
3. Conocimientos en administración de proyectos de software.
4. Manejo de herramientas de desarrollo de software actuales.
5. Utilización de las Tecnologías de la Información.
6. Elaboración de planes estratégicos para el desarrollo de software.
7. Manejo de Plataformas Tecnológicas de aprendizaje.
8. Posee conocimientos sobre el análisis y diseño de sistemas de información.
9. Aplicación de la normatividad para el desarrollo de sus actividades.
10. Personal íntegra, responsable, honesta, propositiva, tolerante, puntual, respetuosa, dispuesta a la capacitación y actualización necesarias para la labor docente, con facilidad de palabra y comunicación, con vocación docente y compromiso social.



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

ESTRUCTURA DIDÁCTICA

UNIDAD DIDÁCTICA No. 1: COMUNICACIÓN ASERTIVA						
COMPETENCIA PARTICULAR: Evalúa su actuación en relación al trabajo personal y al contexto social.						
RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 1.1: Reconoce la estructura de valores que integran su personalidad.						
					TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 5 Horas.	
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUALES Componentes de la personalidad Axiología y valores institucionales PROCEDIMENTALES Habilidad para abstraer la esencia de los valores. ACTITUDINALES Asumir con responsabilidad la consecuencia de los actos.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica cualidades y defectos que han formado su personalidad. - Describe sus valores en relación a sus cualidades. - Jerarquiza lo valores que conducen al trabajo colaborativo para el desarrollo de proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Orienta las actividades de identificación de cualidades, defectos y valores. - Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos. 	Plataforma tecnológica de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Integra axiología que guiará el trabajo personal y de equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa y comprometida por mejorar su desarrollo personal. 	Tecnologías de la información y comunicación. Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje. Material de apoyo hipertextual Material de apoyo textual. Escenarios y casos.



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA No. 1: COMUNICACIÓN ASERTIVA						
COMPETENCIA PARTICULAR: Evalúa su actuación en relación al trabajo personal y al contexto social.						
RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 1.2: Mejora su calidad de comunicación en sus relaciones interpersonales.						
				TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 5 horas		
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUALES Proceso de comunicación de Comunicación asertiva. Tipos de comunicación de comunicación asertiva.	- Analiza su estilo de comunicación en los diferentes contextos sociales. - Identifica el tipo de comunicación que predomina en su personalidad.	- Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos. - Dirige estrategias de identificación y aceptación de tipos de comunicación.	Plataforma tecnológica de aprendizaje	- Elabora instrumento de identificación de tipos de comunicación.	- Congruencia entre la información generada en el instrumento y la actuación personal.	Tecnologías de la información y comunicación. Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje. Material de apoyo hipertextual Material de apoyo textual. Escenarios y casos.
PROCEDIMENTALES Habilidad para de desarrollar aptitud asertivas.	- Elabora propuesta de mejora continua para obtener una comunicación asertiva.					
ACTITUDINALES Actitud para asumir el proceso de comunicación asertiva.						



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA No. 1: COMUNICACIÓN ASERTIVA						
COMPETENCIA PARTICULAR: Evalúa su actuación en relación al trabajo personal y al contexto social.						
RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 1.3: Identifica los factores del contexto social que orientan la personalidad.						
				TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 4 horas		
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUALES Contexto social y personalidad. Familia Escuela Religión	<ul style="list-style-type: none"> - Describe las participaciones sociales que influyen en la formación de la personalidad. - Diferencia las responsabilidades propias de las del contexto social, que forman la personalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos. - Dirige estrategias de aprendizaje basada en casos. 	Plataforma tecnológica de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora reporte de acciones del contexto social que influyen y/o manipula la personalidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis crítico y reflexivo, claro y oportuno. 	Tecnologías de la información y comunicación. Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje. Material de apoyo hipertextual Material de apoyo textual. Escenarios y casos.
PROCEDIMENTALES Habilidad para diferenciar las acciones que orientan la formación de la personalidad de acuerdo al contexto social.						
ACTITUDINALES Disponibilidad para trabajar las causas y motivos de la formación de la personalidad.						



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA No. 2: AUTOESTIMA Y CALIDAD DE VIDA						
COMPETENCIA PARTICULAR: Reconoce los componentes de la autoestima que promueven la calidad de vida y fortalecen el trabajo colaborativo.						
RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 2.1: Evalúa su nivel de autoestima en base a las capacidades que integra la eficiencia personal y el respeto a uno mismo.						
					TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 5 horas	
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUALES Autoestima Componentes de la autoestima Autoestima sana PROCEDIMENTALES Habilidad para las acciones, actividades y capacidades para mejorar la eficiencia personal. ACTITUDINALES De reto y compromiso para mejorar la eficiencia personal y la aceptación de uno mismo	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza los elementos que integran la autoestima sana. - Evalúa el nivel de eficiencia personal considerando los conocimientos y habilidades adquiridas. - Determina el grado de aceptación y respeto de uno mismo, resultado de quiénes somos y de lo que hacemos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos. - Orienta las acciones para desarrollar las estrategias de identificación de la autoestima, dentro de un ambiente, calido y de respeto. 	Plataforma tecnológica de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Describe los conocimientos, habilidades y hechos que conforman la eficiencia personal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridad, confianza, congruencia y expresión verbal. 	Tecnologías de la información y comunicación. Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje. Material de apoyo hipertextual Material de apoyo textual. Escenarios y casos.



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA No. 2: AUTOESTIMA Y CALIDAD DE VIDA						
COMPETENCIA PARTICULAR: Reconoce los componentes de la autoestima que promueven la calidad de vida y fortalecen el trabajo colaborativo.						
RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 2.2: Aplica estrategias para mejorar la autoestima, y que a su vez fortalecerá el trabajo colaborativo para el desarrollo del proyectos.						
				TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 4 horas		
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUALES Manifestaciones de la autoestima Prácticas de la autoestima PROCEDIMENTALES Habilidad para vivir con autoestima ACTITUDINALES Disposición y voluntad para trabajar la autoestima	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza sus propias expresiones, determinando las áreas para trabajar la autoestima. - Describe las acciones a seguir para mejorar la autoestima, estableciendo compromisos consigo mismo hacia el trabajo colaborativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos. - Establece el escenario de confianza en donde se desarrollen las actividades con entusiasmo, respeto y disciplina. 	Plataforma tecnológica de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Implementa las acciones que guíen la mejora en el nivel de autoestima, jerarquizando y registrando su seguimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Acciones alcanzables y que propicien la mejora personal y del trabajo colaborativo. 	Tecnologías de la información y comunicación. Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje. Material de apoyo hipertextual Material de apoyo textual. Escenarios y casos.



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA No. 3: TRABAJO EN EQUIPO						
COMPETENCIA PARTICULAR: Asume los atributos personales y de formación profesional que orientan el desarrollo de proyectos de calidad.						
RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 3.1: Analiza las condiciones trascendentales para el trabajo colaborativo, en función del desarrollo personal y profesional.						
				TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 6 horas		
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUALES Atributos personales Liderazgo, Motivación, Evaluación, Toma de decisiones, Autoridad	- Asume los atributos de desarrollo personal, observando el cumplimiento de sus metas y objetivos.	- Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos.	Plataforma tecnológica de aprendizaje	- Presenta el análisis y desarrollo de la estrategia de aprendizaje basada en problemas.	- Integración efectiva de los atributos de desarrollo personal. Alcance logrado y trabajo colaborativo.	Tecnologías de la información y comunicación. Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje. Material de apoyo hipertextual Material de apoyo textual. Escenarios y casos.
PROCEDIMENTALES Habilidad para aplicar los atributos de desarrollo personal que guían la realización de sus metas y objetivos		- Orienta las acciones de la estrategia de aprendizaje basada en el desarrollo de problemas, observando el cumplimiento con eficiencia y eficacia de los atributos de desarrollo personal.				
ACTITUDINALES Asumir retos y tomar decisiones, y facilidad de expresión.						



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA No. 3: TRABAJO EN EQUIPO						
COMPETENCIA PARTICULAR: Asume los atributos personales y de formación profesional que orientan el desarrollo de proyectos de calidad.						
RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 3.2: Aplica herramientas de dirección de personal que favorecen el trabajo profesional.						
				TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 7 horas		
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUALES El tiempo, como espacio de desarrollo humano y personal, Administración del Tiempo PROCEDIMENTALES Habilidad para definir estrategias para vivir el desarrollo humano y personal, ACTITUDINALES Actitud creativa y propositiva para aprovechar el tiempo	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza factores que han influido en el desarrollo humano y personal. - Realiza inventario personal en cuanto a logros de objetivos y metas, académica, culturales, deportivas, inclusive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos. - Establece el escenario de confianza en donde se desarrollen las actividades con entusiasmo, respeto y disciplina. 	Plataforma tecnológica de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta la jerarquización de los enemigos tanto para el tiempo personal y para el tiempo del trabajo colaborativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrega oportuna, descripción clara y de impacto para el desarrollo humano y personal. 	Tecnologías de la información y comunicación. Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje. Material de apoyo hipertextual Material de apoyo textual. Escenarios y casos.



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA No. 4: INTELIGENCIA EMOCIONAL						
COMPETENCIA PARTICULAR: Optimiza su rendimiento profesional a través de métodos y procesos de desarrollo humano personal.						
RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 4.1: Dirige las emociones y sentimientos al arte de desarrollar proyectos de software.						
				TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 10 horas		
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
CONCEPTUALES Inteligencia emocional. Capacidades de la IE Dimensión afectiva de la IE Las emociones y aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las emociones básicas que fortalecen el desarrollo de la sensibilidad y del carácter. - Revalora el papel de los sentimientos y de su expresión, orientándolos hacia los aspectos fundamentales del desarrollo personal: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos. - Implementa estrategias para la expresión escrita y oral de las identificaciones de emociones y sentimientos. - Guía las actividades y acciones que faciliten el aprendizaje y la creatividad 	Plataforma tecnológica de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Describe las competencias de la inteligencia emocional en relación a las experiencias de trabajar proyectos en equipos colaborativos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto, autenticidad en la expresión verbal y escrita. 	Tecnologías de la información y comunicación. Materiales didácticos multimedia, Plataforma tecnológica de aprendizaje. Material de apoyo hipertextual Material de apoyo textual. Escenarios y casos.
PROCEDIMENTALES Habilidad para enfrentar las emociones que dificultan el desarrollo humano y personal.						
ACTITUDINALES Respeto, confianza y sensibilización para expresar las emociones y sentimientos.						



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

UNIDAD DIDÁCTICA No. 4: INTELIGENCIA EMOCIONAL

COMPETENCIA PARTICULAR: Optimiza su rendimiento profesional a través de métodos y procesos de desarrollo humano y personal.

RESULTADO DE APRENDIZAJE PROPUESTO (RAP) No. 4.2: Asume el cambio como el proceso de mejora para el desarrollo humano, personal y del trabajo colaborativo.

TIEMPO ESTIMADO PARA OBTENER EL RAP: 8 horas

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES SUSTANTIVAS		AMBIENTE DE APRENDIZAJE	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN FORMATIVA	MATERIALES Y RECURSOS DIDACTICOS
	DE APRENDIZAJE	DE ENSEÑANZA				
<p>CONCEPTUALES</p> <p>Elementos del proceso de cambio</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza las acciones, emociones y sentimientos que promuevan la mejora en su desarrollo humano y personal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta esquemas que faciliten la integración y aplicación de los conocimientos. 	Plataforma tecnológica de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Describe el proceso de cambio de acciones, emociones, sentimiento y actitudes personales promuevan el desarrollo humano, persona y colaborativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Justificación clara, oportuna, alcanzable y que promueva su desarrollo personal y colaborativo. 	<p>Tecnologías de la información y comunicación.</p> <p>Materiales didácticos multimedia,</p> <p>Plataforma tecnológica de aprendizaje.</p> <p>Material de apoyo hipertextual</p> <p>Material de apoyo textual.</p> <p>Escenarios y casos.</p>
<p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Habilidad para el autocontrol de las emociones y sentimientos que produce el cambio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jerarquiza las emociones, sentimientos y acciones susceptibles de modificar o cambiar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Establece el escenario de confianza en donde se desarrollen las actividades con entusiasmo, respeto y disciplina. 				
<p>ACTITUDINALES</p> <p>Aceptación el proceso de cambio como una herramienta para mejorar el desarrollo humano y personal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica el proceso de cambio reorientando las acciones hacia un trabajo personal y colaborativo. 					



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

PLAN DE EVALUACIÓN SUMATIVA DEL CURSO

EVIDENCIA INTEGRADORA DE LA COMPETENCIA GENERAL O UNIDAD DE APRENDIZAJE (DESEMPEÑO, CONOCIMIENTO, PRODUCTO)		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
No. DE UNIDAD DIDÁCTICA	EVIDENCIA INTEGRADORA DE LA COMPETENCIA PARTICULAR (DESEMPEÑO, CONOCIMIENTO, PRODUCTO)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE ACREDITACIÓN
1	Asume su personalidad como el resultado de un proceso de formación integrada por actitudes y valores de la sociedad (familia-escuela-iglesia, inclusive)	Se observa un actitud honesta, congruente y auténtica, expresada con la seguridad y convicción, y aceptación de su personalidad.	25%
2	Descripción de las acciones y actividades para trabajar la autoestima, como elemento trascendental para entrar en un proceso de desarrollo humano y personal.	Las actividades y acciones deben ser congruentes y alcanzables, que proyecten eficiencia personal y la aceptación a si mismo,	25%
3	Manejo de los atributos personales y de formación profesional en el desarrollo del proyecto de software.	Se observa confianza en si mismo, expresión verbal y corporal, seguridad, congruencia, cambios favorables de actitud reflejados tanto en su desarrollo humano como en los competencias adquiridos en la diferentes unidades de aprendizajes.	25%
4	Aplica las competencias de la inteligencia emocional antes, durante y después de la la presentación formal del proyecto que corresponde al semestre.	Se observa el efecto positivo de las emociones: sensibilidad, creatividad, respeto, entusiasmo, y sobre todo los aprendizajes adquiridos de las demás unidades de aprendizaje.	25%





Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

<p>Proyecta un desarrollo humano, personal y profesional en el desarrollo de proyectos de software.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Integración y aplicación de valores del desarrollo humano y personal. - Análisis del contexto social que influye en la personalidad. - Aceptación de uno mismo, reconociendo sus cualidades y virtudes - Eficiencia personal, como aspecto del desarrollo personal que hay que trabajar para elevar el nivel de autoestima. - Ejecución de los atributos personales para el guiar el desarrollo del proyecto de software. - Aplicación de instrumentos para la administración efectiva del tiempo. - Aceptación de emociones y sentimientos que fortalezcan el trabajo personal y el trabajo colaborativo. - Desarrollo de actitudes de sensibilización, creatividad y faciliten el aprendizaje autónomo. - Integración del proceso de cambio como estrategia de guía el trabajo del desarrollo humano.
<p>100%</p>	



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

REFERENCIAS DOCUMENTALES

No.	TITULO DEL DOCUMENTO	TIPO			DATOS DEL DOCUMENTO		CLASIFICACIÓN	
		Libro	Antología	Otro(especifique)	AUTOR(ES)	EDITORIAL Y AÑO	BASICO	CONSULTA
1	Autoestima y salud	X			González, L:J:	Font México, 1998	X	
2	Teorías de la Personalidad	X			Fadiman, James	Haría 1979	X	
3	Viviendo con Autoestima	X			Alberti, Robert	PAX México 1999	X	
4	Los seis pilares de la autoestima	X			Branden, Nathaniel	Paidós 2008	X	
5	Emociones destructivas y como comprenderlas y dominarlas	X			Goleman, D	McGrawHill, 1997	X	
6	Mercadotecnia	X			Fischer, Laura	Vergara 2003	X	
9	Administración del Tiempo	X			Rodríguez, Mauro	El manual moderno 1999	X	
10	Apuntes del Diplomado en Desarrollo Humano "El sendero del autoconocimiento"	X			IPN CEC Allende	IPN 2009		X



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

PÁGINAS ELECTRÓNICAS							
UNIDAD (ES) DEL PROGRAMA	DIRECCIÓN ELECTRONICA	DATOS DE LA PÁGINA				CLASIFICACIÓN	
		CONTENIDO PRINCIPAL					
		TEXTO	SIMULADOR	IMÁGENES	OTRO	Básico	Consulta
1	RELACIONES INTERPERSONALES Laura Trinidad Olivero. Psicóloga clínica http://www.formaciondocente.org.mx/Area1/Apuntespedagogicos/23%20Relaciones%20Interpersonales.pdf Unidad 1, Tema 1 y 2 28/Octubre/2009	X					X
2	AUTOESTIMA Francisco Masso http://es.salut.conecta.it/pdf/injuve/llguianorexia_4.pdf Unidad 2, Tema 1 y 2 28/Octubre/2009	X					X
3	UNA ACERCAMIENTO AL TRABAJO COLABORATIVO Patricia Elizabeth Glinz Férez http://www.rieoei.org/deloslectores/820Glinz.PDF Unidad 3, Tema 1 28/Octubre/2009	X					X
4	ESTRATEGIAS QUE FOMENTAN EL TRABAJO EN EQUIPO Wikilearnig Comunidades de Wikes Libres para Aprender http://www.wikilearning.com/curso_gratis/trabajo_en_equipo-estrategias_que_fomentan_el_trabajo_en_equipo/16302-9 Unidad 3, tema 2 28/Octubre/2009	X					X



Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

PROGRAMA SINTÉTICO

COMPETENCIA GENERAL (DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE):

Proyecta una actitud comprometida, con valores y principios humanos y personales para el desarrollo de proyectos de software de impacto social.

COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDÁCTICA)	RAP	CONTENIDOS
<p>1. Evalúa su actuación en relación al trabajo personal y al contexto social</p>	<p>1.1 Reconoce la estructura de valores que integran su personalidad.</p> <p>1.2 Mejora su calidad de comunicación en sus relaciones interpersonales.</p> <p>1.3 Identifica los factores del contexto social que orientan la personalidad.</p>	<p>CONCEPTUALES</p> <p>Componentes de la personalidad Axiología y valores institucionales Proceso de comunicación Comunicación asertiva. Tipos de comunicación asertiva. Contexto social y personalidad.: familia, escuela, religión</p> <p>PROCEDIMENTALES</p> <p>Habilidad para abstraer la esencia de los valores. Habilidad para de desarrollar aptitud asertivas. Habilidad para diferencias las acciones que orientan la formación de la personalidad de acuerdo al contexto social.</p>





PROGRAMA SINTÉTICO		
COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDÁCTICA)	RAP	CONTENIDOS
<p>2. Reconoce los componentes de la autoestima que promueven la calidad de vida y fortalecen el trabajo colaborativo.</p>	<p>2.1 Evalúa su nivel de autoestima en base a las capacidades que integra la eficiencia personal y el respeto a uno mismo.</p> <p>2.2 Aplica estrategias para mejorar la autoestima, y que a su vez fortalecerá el trabajo colaborativo para el desarrollo del proyectos.</p>	<p>CONCEPTUALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoestima - Componentes de la autoestima - Autoestima sana - Manifestaciones de la autoestima - Practicas de la autoestima <p>PROCEDIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidad para diferenciar las acciones, actividades y capacidades para mejorar la eficiencia personal. - Habilidad para vivir con autoestima -





PROGRAMA SINTÉTICO		
COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDÁCTICA)	RAP	CONTENIDOS
<p>3. Asume los atributos personales y de formación profesional que orientan el desarrollo de proyectos de calidad</p>	<p>3.1 Analiza las condiciones trascendentales para el trabajo colaborativo, en función del desarrollo personal y profesional.</p> <p>3.2 Aplica herramientas de dirección de personal que favorecen el trabajo profesional</p>	<p>CONCEPTUALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atributos personales Liderazgo, Motivación, Evaluación, Toma de decisiones, Autoridad. - El tiempo, como espacio de desarrollo humano y personal. - Administración del Tiempo <p>PROCEDIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidad para abstraer la esencia de los valores. - Habilidad para aplicar los atributos de desarrollo personal que guían la realización sus metas y objetivos.





Carrera: TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Unidad de Aprendizaje: DESARROLLO HUMANO Y PERSONAL

PROGRAMA SINTÉTICO		
COMPETENCIA PARTICULAR (DE CADA UNIDAD DIDÁCTICA)	RAP	CONTENIDOS
<p>4. Optimiza su rendimiento profesional a través de métodos y procesos de desarrollo humano personal.</p>	<p>4.1 Dirige las emociones y sentimientos al arte de desarrollar proyectos de software.</p> <p>4.2 Asume el cambio como el proceso de mejora para el desarrollo humano, personal y del trabajo colaborativo.</p>	<p>CONCEPTUALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inteligencia emocional. - Capacidades de la IE - Dimensión afectiva de la IE - Las emociones y aprendizaje - Elementos del proceso de cambio <p>PROCEDIMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habilidad para enfrentar las emociones que dificultan el desarrollo humano y personal. - Habilidad para el autocontrol de las emociones y sentimientos que produce el cambio

