



Colegio de Bachilleres del Estado de Quintana Roo

GUÍA DIDÁCTICA

ORIENTACIÓN ESCOLAR II Reforma Integral de Educación Media Superior (RIEMS)

Diciembre de 2009

INDICE

	Pág.
▲ Introducción	3
▲ Fundamentación	4
▲ Mapa Conceptual	8
▲ Contenido del Programa	9
▲ Competencias Genéricas del Bachillerato	10
▲ Competencias disciplinares por campo	13
▲ Criterios para la realización del curso	14
▲ Sistema de Evaluación por competencias	14
▲ Ponderación de las Evidencias de Aprendizaje	15
BLOQUE I <u>Atención y Percepción</u>	18
▲ Sesión	20
▲ Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje	20
▶ Fase de apertura	20
▶ Fase de desarrollo	20
▶ Fase de cierre	20
▶ Anexos	28
BLOQUE II <u>Memoria y Lenguaje</u>	37
▲ Sesión	39
▲ Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje	39
▶ Fase de apertura	39
▶ Fase de desarrollo	39
▶ Fase de cierre	39
▶ Anexos	45
BLOQUE III <u>Creatividad y Habilidad Verbal</u>	48
▲ Sesión	49
▲ Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje	49
▶ Fase de apertura	49
▶ Fase de desarrollo	49
▶ Fase de cierre	49
▶ Anexos	60
BLOQUE IV <u>Habilidad Numérica y Pensamiento</u>	66
▲ Sesión	68
▲ Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje	68
▶ Fase de apertura	68
▶ Fase de desarrollo	68
▶ Fase de cierre	68
▶ Anexos	78
▶ Rubricas	79
▶ Registro de estrategias de E-A implementadas por el docente	90
▲ Docentes Participante	91
▲ Directorio	92

INTRODUCCION

La guía didáctica es un documento que organiza información acerca de los contenidos de una asignatura, orientar en relación a la metodología establecida y enfoque del curso, ofrece indicaciones generales y actividades que apoyen al profesor y al estudiante.

Es una propuesta metodológica orientada a apoyar al docente poniendo a su disposición un planteamiento para la implementación en el aula, teniendo como referencia las unidades de competencia, así como los indicadores de desempeño de los saberes requeridos de cada bloque, así como diferentes estrategias didácticas para el abordaje de los mismos.

Es importante señalar algunas funciones básicas de la guía didáctica:

- Proporcionar información sobre los indicadores de desempeño y saberes requeridos de cada bloque del programa de estudio.
- Sugerir estrategias didácticas y de aprendizaje para lograr el desarrollo de conocimientos, habilidades, actitudes y valores en el alumno.
- Establecer las unidades de competencia y los atributos de las competencias genéricas específicos por cada bloque que corresponden a la asignatura.
- Proveer una orientación en relación al plan de evaluación continua.
- Proveer de la dosificación programática.

La base para aplicar una didáctica centrada en el aprendizaje es reflexionar sobre cómo lograr que paulatinamente los alumnos alcancen la competencia. Esto será el generador que propiciará la selección de una secuencia lógica, graduada y motivante de actividades donde el principal actor sea el propio estudiante.

En su fin más amplio, la guía didáctica incluye información necesaria, para iniciar al alumno hacia el estudio independiente de los contenidos del curso, ya que por su organización apoya al estudiante a decidir cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible, maximizar el aprendizaje y favorecer la transferencia del conocimiento a la vida cotidiana.

Se establece tanto la información que deberá contener cada uno de los componentes como los propósitos y fines para los cuales está estructurado este instrumento de apoyo al profesor y al alumno.

FUNDAMENTACIÓN

En la última década, las autoridades educativas de nuestro país, han mostrado un especial interés en ampliar la cobertura de los niveles educativos básico y medio superior, así como elevar los índices de calidad del servicio que se ofrece a través de las diversas instituciones que coordina, y con ello atender algunos de los problemas prioritarios que presenta el sistema educativo. En el caso de la educación media superior, tal como lo señala el Plan Nacional de Desarrollo 2007-2012, actualmente se atiende a poco más de tres quintas partes de la población de 16 a 18 años en una modalidad escolarizada, sin embargo los índices de eficiencia terminal son en promedio del 60%, lo cual denota altos niveles de reprobación y deserción entre los alumnos. Desde el punto de vista de la calidad educativa, se ha identificado la necesidad de que los estudiantes de este nivel educativo desarrollen capacidades y habilidades básicas como el razonamiento matemático, el uso adecuado del lenguaje y su capacidad lectora; así como actualizar los contenidos educativos, materiales y métodos de enseñanza, de tal forma que la educación que se imparta tenga mayor relevancia y pertinencia para los educandos, al proporcionarles los recursos, herramientas y actitudes adecuadas que les permitan responder a la sociedad del conocimiento, aprovechar los recursos y medios tecnológicos existentes, y en algunos casos contribuir a una posible inserción en el sector productivo.

Con el propósito de atender las necesidades anteriores, el **Programa Sectorial 2007-2012** estudiantes de bachillerato deban desarrollar y que sean la unidad común que defina los mínimos requeridos para obtener una certificación nacional de estudio del bachillerato general contenidos y actividades de enseñanza y aprendizaje dirigidas al desarrollo de competencias, tanto para la vida como para el trabajo. Para el logro de este objetivo, la Subsecretaría de Educación Media Superior inició el proceso de Reforma Integral de la Educación Media Superior con el propósito de establecer un Sistema Nacional de Bachillerato en un marco de diversidad, donde participan todas aquellas instituciones que imparten o coordinan la educación media superior en sus diferentes tipos (general, tecnológico y profesional técnico).

La Reforma Integral de la Educación Media Superior tiene el propósito de fortalecer y consolidar la identidad de este nivel educativo, a partir del reconocimiento de todas sus modalidades y subsistemas; proporcionar una educación pertinente y relevante al estudiante que le permita establecer una relación entre la escuela y su entorno; y facilitar el tránsito académico de los estudiantes entre los subsistemas y las escuelas. Para el logro de estos propósitos uno de los ejes principales de la Reforma es la definición de un Marco Curricular Común, que compartirán todas las instituciones de bachillerato, basado en un enfoque educativo por competencias.

A través del **Marco Curricular Común** se reconoce que el bachillerato debe orientarse hacia:

- El desarrollo personal y social de los futuros ciudadanos, a través de las **competencias genéricas**, las cuales tendrán una aplicación en diversos contextos (personal, social, académico y laboral) y tienen un impacto más allá de cualquier disciplina o asignatura que curse un estudiante. Cabe señalar que estas

competencias, constituyen a su vez el perfil de egreso deseado para la totalidad de estudiantes de Educación Media Superior, con el propósito de proporcionar al estudiante aquellas capacidades básicas que le serán de utilidad a lo largo de la vida; al incluir aspectos de realización personal, como el conocimiento y cuidado de uno mismo o la elección de estilos de vida saludables; de convivencia social, al participar en acciones comunitarias, trabajar en equipo; y preparación para una actividad laboral, al fomentar el trabajo en equipo o el auto aprendizaje.

- El desarrollo de capacidades académicas que posibilite a los estudiantes continuar sus estudios superiores, al proporcionarles las **competencias disciplinares básicas y/o extendidas**, que les permita participar en la sociedad del conocimiento.

- El desarrollo de capacidades específicas para una posible inserción en el mercado laboral, mediante las competencias profesionales básicas o extendidas.

Con relación al enfoque por competencias es conveniente analizar sus implicaciones en la conceptualización de estudiante y docente, del proceso de enseñanza y aprendizaje, así como su impacto en el aula¹. Si bien existen varias definiciones de lo que es una competencia, a continuación se presentan las definiciones que fueron retomadas por la Dirección General del Bachillerato para la actualización de los programas de estudio:

*Una **competencia** es la “capacidad de movilizar recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones” con buen juicio, a su debido tiempo, para definir y solucionar verdaderos problemas.*²

*Las **competencias** son procesos complejos de desempeño integral con idoneidad en determinados contextos, que implican la articulación y aplicación de diversos saberes, para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad y comprensión, dentro de una perspectiva de mejoramiento continuo y compromiso ético.*³

Tomando en cuenta ambas definiciones y otros referentes psicopedagógicos del enfoque constructivista y centrado en el aprendizaje, es conveniente resaltar algunas características que presenta este enfoque educativo:

- a) El educando es el sujeto que construye sus aprendizajes, gracias a su capacidad de pensar, actuar y sentir.
- b) El logro de una competencia será el resultado de los procesos de aprendizaje que realice el educando, a partir de las situaciones de aprendizaje con las cuales entra en contacto y su propia experiencia.
- c) Las situaciones de aprendizaje serán significativas para el estudiante en la medida que éstas le sean atractivas, cubran alguna necesidad o recuperen parte de su entorno actual.
- d) Toda competencia implica la movilización adecuada y articulada de los saberes que ya se poseen (conocimientos, habilidades, actitudes y valores), así como de los nuevos saberes.

- e) Movilizar los recursos cognitivos, implica aplicar los diversos saberes en situaciones específicas y condiciones particulares.
- f) Cuando un individuo es competente, significa que ha logrado un cambio integral como persona, al haber desarrollado nuevas o mejores capacidades como individuo.
- g) La adquisición de una competencia se demuestra a través del desempeño de una tarea o producto (evidencias de aprendizaje), los cuales responden a indicadores de desempeño de eficacia, eficiencia, efectividad y pertinencia y calidad establecidos.
- h) Las competencias son flexibles, en función de permitir diferentes niveles de desempeño.
- i) La función del docente es la de mediador y promotor de actividades que permitan el desarrollo de competencias, al facilitar el aprendizaje entre los estudiantes, a partir del diseño y selección de secuencias didácticas, reconocimiento del contexto que vive el estudiante, selección de materiales, promoción de un trabajo interdisciplinario y acompañar el proceso de aprendizaje del estudiante.

A manera de conclusión, podemos retomar lo que nos comenta Anahí Mastache⁴, al reconocer que las competencias van más allá de las habilidades básicas, ya que implica desarrollar en los estudiantes la capacidad de captar el mundo circundante, ordenar sus impresiones, comprender las relaciones que se suscitan entre los hechos que observan y actuar en consecuencia. De tal forma que nuestra educación debe dejar de lado la memorización sin sentido de asignaturas paralelas, la adquisición de habilidades relativamente mecánicas, y promover saberes transversales susceptibles de ser empleados en la vida cotidiana, que se manifiesten en la capacidad de resolución de problemas diferentes de los presentados en el aula escolar, procurando que en las escuelas y principalmente en el aula no solo se busque transmitir saberes y destrezas manuales, sino incorporar los aspectos culturales, sociales y actitudinales que tienen que ver con la capacidad de las personas.

Para incorporar el enfoque por competencias que establece el Marco Curricular Común⁵, la Dirección General del Bachillerato inició, en el 2008, la revisión y actualización del plan y programas de estudio del bachillerato general; partiendo de los propósitos del plan de estudios, los cuales se señalan a continuación:

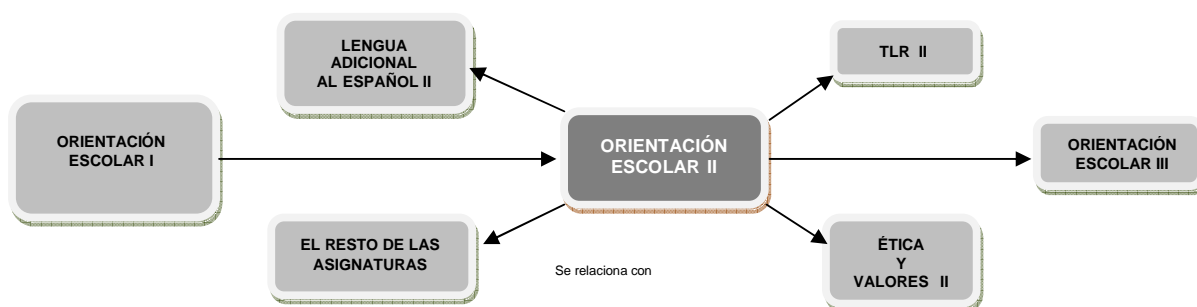
- Proveer al educando de una cultura general que le permita interactuar con su entorno de manera activa, propositiva y crítica (formación básica);
- Prepararlo para su ingreso y permanencia en la educación superior, a partir de sus inquietudes y aspiraciones profesionales (formación propedéutica);
- Y finalmente promover su contacto con algún campo productivo real que le permita, si ese es su interés y necesidad, incorporarse al ámbito laboral (formación para el trabajo).

Como parte de la formación básica anteriormente mencionada, a continuación se presenta el programa de estudios de la asignatura de Orientación Escolar I, que pertenece al campo de conocimiento de las ciencias humanísticas, y se integra con seis cursos. Este campo de conocimiento, tiene la finalidad de coadyuvar a la formación de mejores personas y estudiantes, ubicándolos como tales y preparándolos para el autoaprendizaje propiciando el desarrollo

de la creatividad y el pensamiento lógico y crítico entre los estudiantes, mediante procesos de razonamiento, argumentación y estructuración de ideas que conlleven el despliegue de distintos conocimientos, habilidades, actitudes y valores, en la resolución de problemas vivenciales que en sus aplicaciones trasciendan el ámbito escolar; para seguir lo anterior se establecieron las competencias disciplinares básicas del campo de las ciencias humanísticas y en particular aspectos básico de la psicología, mismos que han servido de guía para la actualización del presente programa.

La asignatura de Orientación Escolar II es la segunda de un conjunto de seis, cuyo antecedente es la asignatura de Orientación Escolar I, la cual tuvo como objeto proporcionar a los estudiantes las estrategias, métodos y técnicas de estudio necesarios para facilitar una mejor asimilación de los conocimientos específicos y el desarrollo de las competencias necesarias para este nivel educativo. En el bachillerato, se busca consolidar y diversificar los aprendizajes y desempeños adquiridos, ampliando y profundizando los conocimientos, habilidades, actitudes y valores relacionados con la condición humana, así mismo se busca dotar al estudiante de las herramientas básicas que le permitan desempeñarse adecuadamente en el ámbito escolar e incrementar su aprovechamiento y el alcance de las competencias establecidas.

MAPA CONCEPTUAL



Si bien desde el punto de vista curricular, cada materia de un plan de estudios mantiene una relación vertical y horizontal con el resto, el enfoque por competencias reitera la importancia de establecer este tipo de relaciones al promover el trabajo interdisciplinario, en similitud a la forma como se presentan los hechos reales en la vida cotidiana.

CONTENIDO DEL PROGRAMA

El contenido del programa de la asignatura de **Orientación Escolar II** estructurado en los siguientes bloques:

Bloque I	Atención y Percepción
Bloque II	Memoria y Lenguaje
Bloque III	Creatividad y Habilidad Verbal
Bloque IV	Habilidad Numérica y Pensamiento

COMPETENCIAS GENÉRICAS DEL BACHILLERATO

Las once competencias a continuación constituyen el Perfil del Egresado del Sistema Nacional de Bachillerato. Cada una de las competencias, organizadas en seis categorías, está acompañada de sus principales atributos.

Se auto determina y cuida de sí.

1 SE CONOCE Y VALORA A SÍ MISMO Y ABORDA PROBLEMAS Y RETOS TENIENDO EN CUENTA LOS OBJETIVOS QUE PERSIGUE.

- Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.
- Identifica sus emociones, las maneja de manera constructiva y reconoce la necesidad de solicitar apoyo ante una situación que lo rebase.
- Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida.
- Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.
- Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.
- Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.

2 ES SENSIBLE AL ARTE Y PARTICIPA EN LA APRECIACIÓN E INTERPRETACIÓN DE SUS EXPRESIONES EN DISTINTOS GÉNEROS.

- Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.
- Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.

Participa en prácticas relacionadas con el arte.

3 ELIGE Y PRACTICA ESTILOS DE VIDA SALUDABLES.

- Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y Social.
- Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.

Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.

Se expresa y comunica.

4 ESCUCHA, INTERPRETA Y EMITE MENSAJES PERTINENTES EN DISTINTOS CONTEXTOS MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DE MEDIOS, CÓDIGOS Y HERRAMIENTAS APROPIADOS.

- Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.
- Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas.
- Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.

Piensa crítica y reflexivamente.

5 DESARROLLA INNOVACIONES Y PROPONE SOLUCIONES A PROBLEMAS A PARTIR DE MÉTODOS ESTABLECIDOS.

- Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos.
- Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez.
- Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.
- Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.

6 SUSTENTA UNA POSTURA PERSONAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS Y RELEVANCIA GENERAL, CONSIDERANDO OTROS PUNTOS DE VISTA DE MANERA CRÍTICA Y REFLEXIVA.

- Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad.
- Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias.
- Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.
- Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.

Aprende de forma autónoma.

7 APRENDE POR INICIATIVA E INTERÉS PROPIO A LO LARGO DE LA VIDA.

- Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.
- Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.

Trabaja en forma colaborativa.

8 PARTICIPA Y COLABORA DE MANERA EFECTIVA EN EQUIPOS DIVERSOS.

- Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

Participa con responsabilidad en la sociedad.

9 PARTICIPA CON UNA CONCIENCIA CÍVICA Y ÉTICA EN LA VIDA DE SU COMUNIDAD, REGIÓN, MÉXICO Y EL MUNDO.

- Privilegia el diálogo como mecanismo para la solución de conflictos.
- Toma decisiones a fin de contribuir a la equidad, bienestar y desarrollo democrático de la sociedad.
- Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos.
- Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad.
- Actúa de manera propositiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado.
- Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global interdependiente.

10 MANTIENE UNA ACTITUD RESPETUOSA HACIA LA INTERCULTURALIDAD Y LA DIVERSIDAD DE CREENCIAS, VALORES, IDEAS Y PRÁCTICAS SOCIALES.

- Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación.
- Dialoga y aprende de personas con distintos puntos de vista y tradiciones culturales mediante la ubicación de sus propias circunstancias en un contexto más amplio.
- Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional.

11 CONTRIBUYE AL DESARROLLO SUSTENTABLE DE MANERA CRÍTICA, CON ACCIONES RESPONSABLES.

- Asume una actitud que favorece la solución de problemas ambientales en los ámbitos local, nacional e internacional.
- Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.
- Contribuye al alcance de un equilibrio entre los intereses de corto y largo plazo con relación al ambiente.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS POR CAMPO.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS DEL ÁREA DE LA ORIENTACIÓN ESCOLAR	BLOQUES ORIENTACIÓN ESCOLAR II			
	1	2	3	4
1. Utiliza los medios y fuentes para la búsqueda y recolección de información disponible electrónicamente.	X	X	X	X
2. Implementa el análisis de documentos desarrollando la comprensión lectora.	X	X	X	X
3. Emplea hábitos y métodos de estudio para mejorar la adquisición de conocimientos e incrementar el aprovechamiento académico.				
4. Elabora documentos para la presentación de información, empleando distintos formatos y procedimientos.	X	X	X	X
5. Analiza la importancia de la conducta colaborativa y del desarrollo del trabajo en equipo.	X	X	X	X
6. Desarrolla la autoreflexión y conocimiento de sí mismo para interpretar y entender su realidad personal, escolar y social.	X	X	X	X
7. Analiza los factores de riesgo psicosociales y de la influencia que los valores tiene en estos, para lograr una toma de decisiones responsable.				
8. Evalúa la importancia del conocimiento de los intereses, aptitudes, trayectoria académica, de la orientación vocacional y de los factores que pueden influir en una adecuada elección profesional.				
9. Evalúa el papel que desempeña como ente biopsicosocial y de la necesidad e importancia de involucrarse en acciones que beneficien a la comunidad.				
10. Analiza la importancia del desarrollo de la creatividad en todos los aspectos de la vida y de la manera en que esto lo convierte en un agente de cambio.	X	X	X	X
11. Utiliza las tecnologías de la información y de la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir conocimientos.				

CRITERIOS PARA LA REALIZACIÓN DEL CURSO

ORIENTACIÓN ESCOLAR II

Alumno

- 1) Contar del temario de la asignatura.
- 2) Un 80 % de asistencia y para tener derecho a presentar las evidencias del bloque y para poder presentar recuperación.
- 3) Entrega oportuna de las evidencias (en tiempo y forma). Evidencias entregadas fuera del tiempo establecido tendrán una calificación menor.
- 4) Llevar en orden y completo el portafolio de evidencias (Debiendo entregar el 100 % del total de evidencias para acreditar la recuperación de cada bloque).
- 5) Material exclusivo para la materia (libreta, fotocopias, materiales de apoyo, etc.).
- 6) Traer los materiales a utilizar en el desarrollo de la sesiones cuando sean requeridos.
- 7) Prohibido el uso de teléfonos celulares o cualquier otro dispositivo electrónico que pueda distraer la atención.
- 8) Los alumnos deben presentar un mínimo del 50% de las evidencias del bloque para tener derecho a su recuperación.

SISTEMA DE EVALUACIÓN BAJO COMPETENCIAS

Se deben evaluar los desempeños en un ambiente responsivo.

Sistema de Evaluación	
Desempeños (Portafolio de evidencias)	100%
TOTAL	100 %

PONDERACIÓN DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

BLOQUE	INDICADOR DE DESEMPEÑO	PONDERACIÓN DEL INDICADOR	NOMBRE DE LA EVIDENCIA	PONDERACIÓN
1	1	10 %	Evidencia 1.- Reporte de Investigación acerca de las habilidades cognitivas. (sesión 1)	5
	2	20%	Evidencia 1.- Reporte de investigación acerca de la atención. (sesión 2)	5
			Evidencia 2.- Cartel, lámina o collage del concepto de atención y sus características. (sesión 2)	10
	3	20%	Evidencia 1.- Ejercicios para mejorar la atención. (sesión 3)	20
	4	10%	Evidencia 1.- Reporte de investigación sobre la conceptualización de percepción, sus etapas y factores que en ella influyen. (sesión 4)	5
	5	30%	Evidencia 1.- Presentación en power point acerca de las leyes de la percepción. (sesión 4)	20
			Evidencia 2.- Producto obtenido de la técnica la noticia. (sesión 5)	15
6	10%	Evidencia 1.- Ejercicios para mejorar la percepción. (sesión 5)	20	
TOTAL		100%		100 %
2	1	20%	Evidencia 1.- Síntesis del la información de la memoria y sus tipos (sesión 7)	7
			Evidencia 2.- Crucigrama de la memoria y sus tipos (sesión 7)	2
			Evidencia 3.- Toma de apuntes sobre la memoria y sus tipos (sesión 7)	7
			Evidencia 4.- Mapa conceptual de la memoria y sus tipos (sesión 7)	4
	2	15%	Evidencia 5.- Preguntas generadoras de la memoria y sus fases (sesión 8)	5
			Evidencia 6.- Resumen de la memoria y sus fases (sesión 8)	5
			Evidencia 7.- Esquemas de información de la memoria y sus fases (sesión 8)	5
	3	10%	Evidencia 8.- Mapa conceptual sobre olvido y niveles de memoria (sesión 8)	4
			Evidencia 9.- Cartel o periódico mural sobre el olvido y los niveles de memoria (TI sesión 10)	6
	4	20%	Evidencia 10.- Esquema de llaves sobre olvido y niveles de memoria	5

BLOQUE	INDICADOR DE DESEMPEÑO	PONDERACIÓN DEL INDICADOR	NOMBRE DE LA EVIDENCIA	PONDERACIÓN
			(sesión 10)	
			Evidencia 11.- Cuadro de doble entrada de técnicas para mejorar la memoria (sesión 10)	15
	5	10%	Evidencia 12.- Ejemplos para mejorar la memoria (sesión 11)	5
	5	10%	Evidencia 13.- Cuadro relacional de ejemplos para mejorar la memoria (sesión 11)	5
	6	25%	Evidencia 14.- Preguntas generadoras sobre el lenguaje (sesión 12)	5
			Evidencia 15.- Mapa mental sobre lenguaje y la comunicación no verbal (sesión 12)	5
			Evidencia 16.- Diversas actividades: preguntas, crucigramas, sopas de letras, cuento, historieta y tríptico sobre los distintos temas del bloque sobre lenguaje y la comunicación no verbal (sesión 12)	15
TOTAL		100 %		100%
3	1	10	Evidencia 1.- Mapa mental de creatividad: concepto, características y desarrollo(sesión 13)	5
	2	30	Evidencia 2.- Ejercicios de creatividad (sesión 14)	15
			Evidencia 3.- Producto "Único" (sesión 15)	15
			Evidencia 4.- Reporte de la resolución de ejercicios de creatividad (sesión 15)	15
			Evidencia 5.- Mapa mental de habilidad verbal (concepto y componentes) (sesión 16)	5
	4	30	Evidencia 6.- Resolución de ejercicios de habilidad verbal (sesión 17)	15
			Evidencia 7.- Canción modificada (sinónimos, antónimos y analogías) (sesión 17)	15
	5	20	Evidencia 8.- Resolución de ejercicios de habilidad verbal (sesión 18)	15
TOTAL		100%		100%
4	1	10%	Evidencia 1.- Escrito de una cuartilla donde mencione las habilidades numéricas y su importancia para resolver un problema aritmético.	10

BLOQUE	INDICADOR DE DESEMPEÑO	PONDERACIÓN DEL INDICADOR	NOMBRE DE LA EVIDENCIA	PONDERACIÓN
			(sesión 19)	
	2	20 %	Evidencia 2.- Ejercicio del material de apoyo "como cuentas las cuentas que cuentas", paginas 75 a 78. (sesión 19)	20
	3			
	4	20%	Evidencia 3.- Mapa conceptual "Qué es el pensamiento" pagina 81 del material de apoyo. (sesión 21)	20
	5	20%	Evidencia 4.-Test de Habilidad mental (Anexo 1). (sesión 22)	10
			Evidencia 5.- ejercicios del material de la asignatura de orientación escolar (paginas 85 a 89) (sesión 23)	10
	6	30%	Evidencia 6.- ensayo con el tema <u>la importancia de ejercitar el pensamiento en el proceso del desarrollo cognitivo.</u> (sesión 24)	30
TOTAL		100%		100%

BLOQUE I

ATENCIÓN Y PERCEPCIÓN

UNIDADES DE COMPETENCIA:

Identifica, ejercita y estimula sus habilidades cognitivas para mejorarlas permitiéndole organizar y desarrollar de manera más adecuada su aprendizaje. Analiza y desarrolla la Atención y Percepción como capacidades mentales inherentes al proceso de adquisición y representación del sabe.

ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENERICAS A DESARROLLAR:

Durante el presente bloque se busca desarrollar los siguientes atributos de las competencias genéricas:

- 1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.
- 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.
- 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- 6.3 Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.
- 6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
- 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.
- 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

INDICADORES DE DESEMPEÑO PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA

- Describe que son las habilidades cognitivas.
- Explica que es la atención y sus tipos.
- Practica ejercicios para mejorar la atención.
- Establece que es la percepción, sus etapas y factores que influyen en ella.
- Distingue cada una de las leyes de la percepción.
- Practica ejercicios para mejorar la percepción.

Tiempo: 6 horas

Sesiones de la 1 a la 6

BLOQUE I

ATENCIÓN Y PERCEPCIÓN

SESIÓN 1 a 2

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

Describe que son las habilidades cognitivas.

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
Explica que son las habilidades cognitivas.	Distingue y define cuales son las habilidades cognitivas.	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan. • Muestra apertura y respeto sobre las decisiones de los demás y sus opiniones. • Respeta las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas. • Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad. • Muestra disposición para trabajar en equipo. • Colabora en las tareas encomendadas sumiendo un trabajo en equipo con equidad.

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO: Explica que son las habilidades cognitivas.

HABILIDAD: Distingue y define cuales son las habilidades cognitivas.

ACTITUD: Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan.

• Muestra apertura y respeto sobre las decisiones de los demás y sus opiniones.

• Respeta las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas.

• Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad.

• Muestra disposición para trabajar en equipo.

• Colabora en las tareas encomendadas sumiendo un trabajo en equipo con equidad.

GLOBAL:

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

Alonso, J., Alonso, A. y Balmori., A. (2002). Psicología. 1ª.edición. McGraw-Hill: Madrid.

Beltrán Veraza, M. (2003). Desarrollo de habilidades del pensamiento. 5ª. Edición. Éxodo: México.

DGB. Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas".

Sesión 1 (ENCUADRE)

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Identifica los contenidos y lineamientos del curso.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente da la bienvenida al Ciclo escolar, y presenta la asignatura, dando a conocer la metodología y los criterios de evaluación. (Se recomienda al docente que los estudiantes puedan contar con el documento (Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas").

Tiempo: 20 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

El docente aplica la Evaluación diagnóstica (Anexo 1) señalando el objetivo de la misma, emplea para su aplicación 20 minutos. Al finalizar se realiza la retroalimentación de la evaluación diagnóstica.

Tiempo: 20 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

Retroalimentación (comentarios y aclaración de dudas).

Tiempo: 10 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

Solicitar un reporte de investigación acerca de ¿qué son las habilidades cognitivas? (en su libreta o en hojas blancas).

Sesión 2

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Describe que son las habilidades cognitivas.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Pase de lista y revisión del reporte de investigación de las habilidades cognitivas.

Tiempo: 10 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

Se indica a los estudiantes que se integren en triadas para comentar lo que son las habilidades cognitiva y elaborar un comentario acerca del tema investigado, posteriormente se les invita a expongan ante el grupo.

Opcional: Se les puede proporcionar la siguiente dirección <http://www.psicoadactiva.com/tests/t1.htm> para que contesten el test de atención.

Tiempo: 25 minutos

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

Se le invita al grupo a realizar el ejercicio de relajación (Anexo 2). Se aclaran dudas y genera conclusiones.

Tiempo: 15 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea).

Solicitar un reporte de investigación del concepto de la atención, como se desarrolla y los tipos de atención que existen.

El siguiente material: pliego de papel bond o cartulina, revistas, tijeras, pegamento, plumones, colores y cinta adhesiva.

BLOQUE I

ATENCIÓN Y PERCEPCIÓN

SESIÓN 3 a 4

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

Explica que es la atención, sus tipos y práctica ejercicios para mejorarla.

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
Reconoce que es la atención, como se conceptualiza y desarrolla. _ Analiza los tipos de atención que existen: - Voluntaria - Involuntaria	Reflexiona acerca de que es la atención y como se conceptualiza. · Diferencia los tipos de atención y sus características. · Realiza ejercicios para el desarrollo de la atención.	¸ Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan. ¸ Muestra apertura y respeto sobre las decisiones de los demás y sus opiniones. ¸ Respeto las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas. ¸ Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad. ¸ Muestra disposición para trabajar en equipo. ¸ Colabora en las tareas encomendadas sumiendo un trabajo en equipo con equidad.

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

Reconoce que es la atención, como se conceptualiza y desarrolla.
 Analiza los tipos de atención que existen:
 - Voluntaria
 - Involuntaria

HABILIDAD:

- Reflexiona acerca de que es la atención y como se conceptualiza.
 - Diferencia los tipos de atención y sus características.
 - Realiza ejercicios para el desarrollo de la atención.

ACTITUD:

¸ Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan.
 ¸ Muestra apertura y respeto sobre las decisiones de los demás y sus opiniones.
 ¸ Respeto las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas.
 ¸ Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad.
 ¸ Muestra disposición para trabajar en equipo.
 ¸ Colabora en las tareas encomendadas sumiendo un trabajo en equipo con equidad.

GLOBAL

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

Alonso, J., Alonso, A. y Balmori, A. (2002). Psicología. 1ª. edición. McGraw-Hill: Madrid.
 Beltrán Veraza, M. (2003). Desarrollo de habilidades del pensamiento. 5ª. Edición. Exodo: México.
 DGB. Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas".
<http://www.aep-taray.org/portal/images/pdf/cuadernoejercicios.pdf>
http://www.youtube.com/watch?v=LuC_9a0tTy4

Sesión 3

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Explica que es la atención y sus tipos.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Pase de lista y revisión del reporte de investigación del concepto de la atención, como se desarrolla y los tipos de atención que existen.

Tiempo: 10 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

El docente organiza al grupo en equipos, inicia el tema a partir de la siguiente actividad: En equipos los alumnos elaboraran un cartel, lámina o collage donde se represente el concepto de atención y sus características, utilizando el material solicitado y lo presentan al grupo.

Tiempo: 35 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

El docente concluirá el tema aclarando dudas.

Tiempo: 5 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

Sesión 4

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Practica ejercicios para mejorar la atención.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Pase de lista y solicitar a un estudiante recordar al grupo los aspectos que se analizaron la sesión anterior.

Tiempo: 5 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

El docente inicia la sesión presentando el siguiente video http://www.youtube.com/watch?v=LuC_9a0tTy4 y después continúa con el ejercicio (Anexo 3) o realizando la siguiente actividad: Antes de iniciar con las actividades realizaremos el siguiente ejercicio "Equilibrio Mental" De pie concentre su atención en la cabeza y los ojos. Respire profundamente cinco veces, exhalando lentamente. Visualice la energía que circula por sus cejas, por su cara y su cabeza. Levante sus brazos hasta el nivel de sus hombros, con las palmas hacia arriba. Inhalando, elévelos hasta que las palmas se junten sobre su cabeza y luego déjelos caer suavemente. Haga diez veces este ejercicio y finalice con una respiración profunda, mientras repite interiormente: *"Mi mente está despejada, estoy sereno y relajado. Estoy en equilibrio"*.

Tiempo: 30 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

El docente selecciona al azar a dos alumnos para que expresen sus experiencias como resultado de los ejercicios anteriormente realizados. El docente concluye la sesión aclarando dudas.

Tiempo: 15 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

Solicitarle al alumno:

- La realización de los ejercicios (Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas" de la DGB páginas 4 a 12) para mejorar la atención.
- La elabora un reporte de investigación de la conceptualización de percepción, sus etapas y factores que en ella influyen.
- El siguiente material: Hojas de papel bond, cinta adhesiva, lápices de colores y plumones.
- Solicitar a los equipos la elaboración de una presentación electrónica acerca de las leyes de la percepción. (Se puede sortear cada una de las leyes para cada equipo). * Se presenta en la sesión 6.

BLOQUE I

ESTRATEGIAS, TÉCNICAS Y HABILIDADES

SESIÓN 5 a 6

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

Establece que es la percepción, sus etapas y factores que influyen en ella, así como distinguir cada una de las leyes de la percepción y practica ejercicios para mejorar la percepción.

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
<p>_ Reconoce que es la percepción, sus etapas, los factores que en ella influyen y como se desarrolla.</p> <p>_ Analiza las leyes de la percepción para su mejor comprensión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ley de la proximidad - Ley de la semejanza - Ley de cierre - Ley de la continuidad - Ley de la experiencia - Ley de la expectación - Ley de la buena forma 	<ul style="list-style-type: none"> · Distingue y define que es la percepción, sus etapas y los factores que en ella influyen. · Diferencia cada una de las leyes de la percepción. · Desarrolla actividades prácticas para entender las leyes de la percepción. · Realiza ejercicios para el desarrollo de la percepción 	<ul style="list-style-type: none"> · Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan. · Muestra apertura y respeto sobre las decisiones de los demás y sus opiniones. · Respeta las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas. · Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad. · Muestra disposición para trabajar en equipo. · Colabora en las tareas encomendadas sumiendo un trabajo en equipo con equidad.

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

_ Reconoce que es la percepción, sus etapas, los factores que en ella influyen y como se desarrolla.
 _ Analiza las leyes de la percepción para su mejor comprensión.
 - Ley de la proximidad, - Ley de la semejanza, - Ley de cierre, - Ley de la continuidad, - Ley de la experiencia
 - Ley de la expectación y - Ley de la buena forma

HABILIDAD

Distingue y define que es la percepción, sus etapas y los factores que en ella influyen.
 · Diferencia cada una de las leyes de la percepción.
 · Desarrolla actividades prácticas para entender las leyes de la percepción.
 · Realiza ejercicios para el desarrollo de la percepción

ACTITUD

· Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan.
 · Muestra apertura y respeto sobre las decisiones de los demás y sus opiniones.
 · Respeta las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas.
 · Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad.
 · Muestra disposición para trabajar en equipo.
 · Colabora en las tareas encomendadas sumiendo un trabajo en equipo con equidad.

GLOBAL

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

Alonso, J., Alonso, A. y Balmori., A. (2002). Psicología. 1ª.edición. McGraw-Hill:Madrid.
 Beltrán Veraza, M. (2003). Desarrollo de habilidades del pensamiento. 5ª. Edición. Exodo: México.
 DGB. Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas".

Sesión 5

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Establece que es la percepción, sus etapas y factores que influyen en ella.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Pase de lista y revisión del trabajo independiente (reporte de investigación de la conceptualización de percepción, sus etapas y factores que en ella influyen).

Tiempo: 10 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

Organizar al grupo en equipos para realizar la técnica grupal “La Noticia” con la que presentaran el tema investigado del concepto de percepción, sus etapas y factores que en ella influyen.

LA NOTICIA

OBJETIVO:

Sintetizar, elaborar y redactar conclusiones.

MATERIALES:

Hojas y lápices, papel bond o pizarra

DESARROLLO:

Es una técnica para sintetizar un tema, para elaborar conclusiones.

Después de haber desarrollado un tema o realizado una actividad, en forma individual o grupal; el coordinador pide a los participantes que elaboren un informe con formato de “noticia”.

VARIACIONES:

Puede establecerse que la noticia es para gráfica o puede darse la opción de que podría ser para radio o TV.

CONCLUSIONES:

El coordinador registra en la pizarra o papel bond, los aspectos destacados por la mayoría de los participantes.

Tiempo: 30 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

El docente presenta las diapositivas con imágenes <http://www.youtube.com/watch?v=koWeNRieX2I> y aclara dudas sobre el tema.

Tiempo: 10 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

Solicitar al alumno la realización de ejercicios para mejorar la percepción ANEXO 5 y 6.

Realizar los ejercicios de las páginas 14 a 21 del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas” (se entregan como evidencias al término del bloque).

Para la próxima sesión se solicita al alumno que lleve el portafolio de evidencias.

Sesión 6

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Practica ejercicios para mejorar la percepción.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Revisión del portafolio de evidencias. (La revisión de las evidencias se realiza como coevaluación, retomando las recomendaciones del programa de Orientación Escolar I).

Tiempo: 20 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

Los alumnos exponen la presentación en power point de la ley de la percepción que se les asignó (sesión 4).

Tiempo: 25 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

El docente presenta la siguiente reflexión para concluir el tema.

http://www.powerpoints.org/presentacion_1954_Refleja-lo-que-piensas.html

Tiempo: 5 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

Solicitar al estudiante que para la próxima sesión es necesario contar con plumones, papel bond, tijeras, pegamento, etc.



COLEGIO DE BACHILLERES DEL ESTADO DE QUINTANA ROO
PLANTEL _____
ORIENTACIÓN ESCOLAR II



EVALUACIÓN DIAGNOSTICA PERÍODO:2010-A

NOMBRE DEL ALUMNO: _____ GRUPO: _____
NOMBRE DEL DOCENTE: _____ FECHA: _____

ANEXO 1

SECCION I

INSTRUCCIONES: Escribe en el paréntesis de la derecha el número que corresponda a la respuesta correcta:
Valor 0.6 PUNTOS c/u

- () Es aquella donde existe un interés y organización consciente, que orienta las tareas y objetivos en que nos ocupamos.
- a) Involuntaria
 - b) A corto plazo
 - c) Voluntaria
 - d) A largo plazo
- () Son las capacidades mentales que te permite resolver problemas nuevos, adquirir conocimientos, abstraer, tener lucidez y adaptarte a cualquier situación, así como obtener un buen resultado ante distintas tareas
- a) Pensamiento
 - b) Habilidades cognitivas
 - c) Memoria
 - d) Lenguaje
- () Proceso mediante el cual focalizamos nuestro interés, en presencia de varios hechos u objetos y se orienta hacia uno determinado.
- a) Habilidad cognitiva
 - b) Memoria
 - c) pensamiento
 - d) Atención
- () . Proceso que permite al organismo seleccionar, organizar e interpretar la información que llega a través de los sentidos
- a) Percepción
 - b) Memoria
 - c) Atención
 - d) Lenguaje
- () Es la organización sensorial tiende a percibir figuras cerradas más que abiertas. Es decir, tendemos a completar en nuestra percepción, las configuraciones incompletas
- a) Ley de fondo y figura
 - b) Ley de la experiencia
 - c) Ley de cierre
 - d) Ley de semejanza
- () Ley de la experiencia: las pautas conocidas tiene ventajas sobre las desconocidas en la precepción, ya que nos resulta más fácil identificarlas
- a) Ley de continuidad
 - b) Ley de la experiencia
 - c) Ley de la expectación
 - d) Ley de cierre
- () Es la producción de algo nuevo y valioso.
- a) Lenguaje
 - b) Percepción
 - c) Creatividad
 - d) Pensamiento

() Función psíquica que permite reproducir estados de conciencia anteriores, recordarlos como pertenecientes a la experiencia propia y localizarlos, es decir el pasado en el presente. Lo que se ha captado y aprendido en el pasado no se pierde, deja huella y se puede hacer consciente en forma de imágenes, símbolos, etc.

- a) Creatividad
- b) Percepción
- c) Pensamiento
- d) Memoria

() Es una etapa intermedia, entre la memoria inmediata y la de largo plazo; guarda durante un breve lapso la información seleccionada procedente de los registros sensoriales y la somete a procesamiento.

- a) Involuntaria
- b) A corto plazo
- c) Voluntaria
- d) A largo plazo

() El es el conjunto de palabras o signos con los que comunicamos ideas y sentimientos, constituye una manifestación simbólica del hombre, resultado de su aptitud para representar objetos, ideas y emociones; aunque también parece demostrado que ciertas especies animales poseen esta capacidad de simbolización.

- a) Pensamiento.
- b) Lenguaje
- c) Memoria
- d) Creatividad

() Destreza en el razonamiento y se expresa a través de la palabra, esto es la capacidad de pensar con palabras a diferencia del lenguaje que es el uso correcto de escribir y hablar

- a) Habilidad numérica
- b) Habilidad espacial
- c) Habilidad verbal
- d) Habilidad interpersonal

() Reflejo generalizado de la realidad. Se encarga de interrelacionar, corregir y combinar diversas funciones cognitivas como percepción, atención, memoria y lenguaje. Se activa en la experiencia de encontrar, reconocer y solucionar un problema.

- a) Pensamiento
- b) Lenguaje
- c) Percepción
- d) Creatividad

() Es el proceso de reflexión que se activa para dar una respuesta a un problema.

- a) Habilidad numérica
- b) Habilidad espacial
- c) Habilidad verbal
- d) Habilidad interpersonal

SECCIÓN II

INSTRUCCIONES: Las palabras de abajo son los anagramas de capitales del mundo: ¿Puede usted poner las letras en orden y encontrar la capital escondida?

Valor 0.6 PUNTOS c/u

RADMID

SUMOC

UQTIO

KHENISIL

SIMAL

ATOBOG

COMIXE

IKOTO

TIBURE

BARCANER

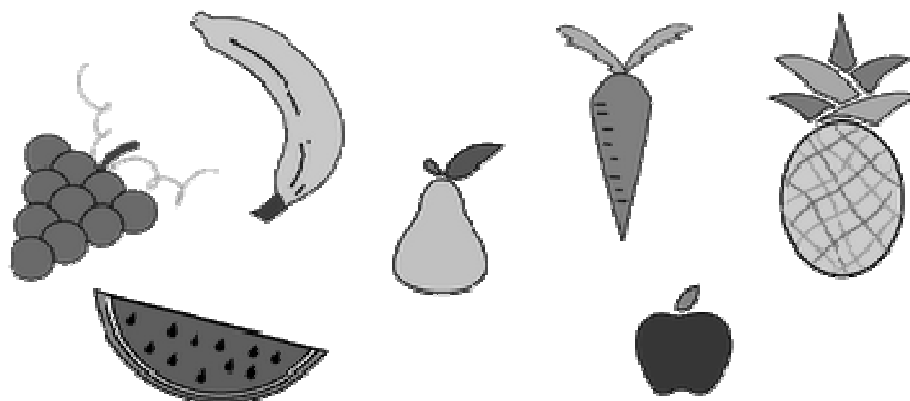
CLOMSOTEO

TIEVODOMEN

SECCIÓN III

INSTRUCCIONES: Una de estas imágenes es diferente a las otras. ¿Cuál es?, ¿Por qué crees que es diferente?

Valor 0.6 PUNTOS c/u



ANEXO 2

ATENCIÓN

Ejercicio de Relajación:

INSTRUCCIONES:

El tutor invitará al grupo a ponerse de pie, con sus brazos estirados a lo largo de su cuerpo y sus pies ligeramente separados y los exhorta a realizar lo siguiente:

1. *"Comienza a respirar lenta, profunda y armónicamente. Concéntrate en tu cuerpo. Cuando respiras de esta manera, tus músculos se armonizan junto con tu respiración y el flujo sanguíneo mejora.
Ahora comienza a girar tus hombros en el siguiente orden: abajo, atrás, arriba, adelante, abajo, atrás...formando 20 círculos".
"Piensa sólo en lo que estás haciendo y cuenta en silencio los giros que realizas con tus hombros".*
2. *"A continuación girarás tus hombros en el sentido contrario".*
3. *"Ahora, mueve tu cabeza de izquierda a derecha y viceversa otras 20 veces, sin forzarla".*
4. *"En este momento comienza a balancearte de izquierda a derecha, lo más armónicamente posible por 20 veces".*

"Este es sólo un ejercicio de toda la variedad que ustedes pueden investigar y realizar a fin de mejorar en general su capacidad de atención".

<http://www.utj.edu.mx/tutorias/archivos/EjeHabCog.pdf>

ANEXO 3

EJERCICIOS DE ATENCIÓN

Ejercicio 1: encierra en un círculo las vocales.

ION TEA B C A D E E R E T E E O T I U S I O S T E R F H I A S

Ejercicio 2: Encierra en un círculo las letras “E” y “F” que localices (5 minutos)

Ejercicios de Atención	
Fecha:
Hora:
Total de letras E: _____	Total de letras F: _____
<p>IONTEABCAD EERE TEE OTIUSIOS TERFHIAS IOSTERFHIASBAD SABCADER FEANTFNEA OBERNERTENAN SNENHSTHUIAOMNISGOHIJO LOSIHUHEASRASDERTUIDE DABCDEEHNIOMONINOENE MEÑELEKAKSJAHSOAIAHAIS ENEDIAOSIDUEMFOSLELSIE KELAALSOELEIDAISOLEIFOL AKSOALEMEDI AOSKDNFOAL SENROFJEISOSJTEAJWJEI EOT OFJFOSJFIEOOFJEORIEJAOW WKENRORNJMSSLDIODMMDO AMSODINAISODDNEODINA O SINNEOAISNDIAOSKDLWLWL WMFOSIIDNFLASKDJFLAKSFJ AEIEORJAOSIEJSOEIEJAOSIE JSODIFJFOAISJFOWIENROAI SNFOAISFUUO AISUFOAISUF OSIFDUSOIDUFSOIDUFAAOI SUFOAISUDFOIAUSDOFUAO SIDUFOAISUFAOSUDFAOSIP LEKFFJJFWJSJOSIDNFLASKD JFLAKSFJAEIEORJAOSIEJSOE IEJAOSIEJSODIFJFOAISJFOW IEIDNFLASKDJFLAKSFJAEIEO RJAOSIEJSOEIEJAOSIEJSODI FJFOO AISJFOWIENROAISNFO AISFUO AISUFOAISUFFOTHU IAOMNISGOHHIJOLOSIHIUH EASRASDERTUIDEDABCDEH NNIOMONINNOENEMEÑELEK AKSJAHSOAIAHAISENEDIAO SIDUEMFOSLELSI</p>	

- Nota: concluido el ejercicio se solicita que el estudiante intercambie su hoja con el compañero de al lado (izquierda o derecha), el cual registra el número de letras encontradas (E y F). posteriormente el docente hace mención del número correcto de cada letra E: ____ y F: ____.
- **Se recomienda que al momento de reproducir el presente anexo, se omita esta nota.

<http://www.aep-taray.org/portal>

ANEXO 4

ALUMNO: _____ GRUPO: _____

DOCENTE: _____ FECHA: _____

TEST DE SISTEMA DE REPRESENTACIÓN FAVORITO

Instrucciones: *Elige la opción más adecuada para ti:*

1. Cuando estás en clase y el profesor explica algo que está escrito en el pizarrón o en tu libro, te es más fácil seguir las explicaciones:

- a) Si escuchas al profesor.
- b) Si lees el libro o el pizarrón.
- c) Te aburres y esperas que te den algo para hacer.

2. Cuando estás en clase:

- a) Te distraen los ruidos.
- b) Te distrae el movimiento.
- c) Apartas tu atención cuando las explicaciones son demasiado largas.

3. Cuando te dan instrucciones:

- a) Te pones en movimiento antes de que acaben de hablar y explicar lo que debes hacer.
- b) Te cuesta trabajo recordar las instrucciones orales, pero no hay problema si te las dan por escrito.
- c) Recuerdas con facilidad las palabras exactas de lo que te dijeron.

4. Cuando tienes que aprender algo de memoria:

- a) Memorizas lo que ves y recuerdas la imagen (por ejemplo, la página del libro).
- b) Memorizas mejor si repites rítmicamente y recuerdas paso a paso.
- c) Memorizas con base en pasear y mirar y recuerdas una idea general mejor que los detalles.

5. En clase lo que más te gusta es:

- a) La organización de debates y que haya diálogo.
- b) La planeación de actividades en que los alumnos tengan que hacer cosas y puedan moverse.
- c) Que te den el material escrito y con fotos y diagramas.

6. Marca las dos frases con las que te identifiques mejor:

- a) Cuando escuchas al profesor, te gusta hacer garabatos en un papel.
- b) Eres visceral e intuitivo y muchas veces te gusta / disgusta la gente sin saber bien porqué.
- c) Te gusta tocar las cosas y tiendes a acercarte mucho a la gente cuando hablas con alguien.
- d) Tus cuadernos y libretas están ordenados y bien presentados, a la vez que te molestan los tachones y las correcciones.
- e) Prefieres los chistes que las caricaturas.
- f) Sueles hablar contigo cuando haces algún trabajo.

Resultados:

Califica tus respuestas de acuerdo con la clave que te presentamos a continuación.

Respuestas:

- 1. a)a, b)v, c)k
- 2. a)a, b)v, c)k
- 3. a)k, b)v, c)a
- 4. a)v, b)a, c)k
- 5. a)a, b)k, c)v
- 6. a)v, b)k, c)k, d)v, e)a, f)a

Respuesta

1	
2	
3	
4	
5	
6	

PUNTUACIÓN

PUNTOS			
	VISUAL	AUDITIVO	KINESTÉSICO

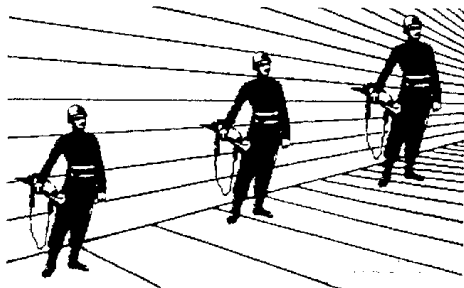
ANEXO 5

Ejercicios prácticos de Percepción

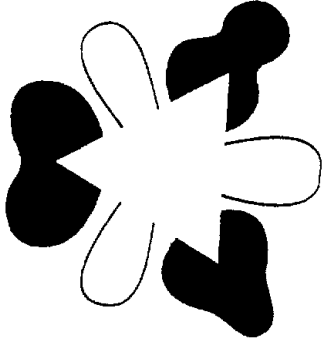
Observa con detenimiento la siguiente figura y escribe en las líneas de la derecha qué es lo que observaste.



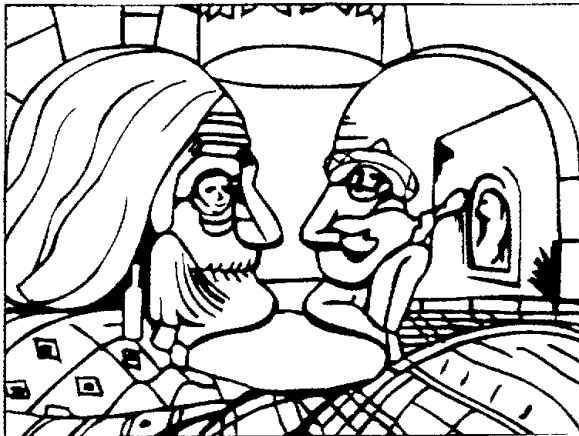
Ahora observa el siguiente cuadro y escribe en las líneas cuál de los soldados que aparecen en él es más grande y en qué proporción lo es con respecto a los otros 2.



¿Qué observas en esta imagen?



Aprecia detenidamente el siguiente cuadro y describe todo lo que observes en él.



BLOQUE II

MEMORIA Y LENGUAJE

UNIDADES DE COMPETENCIA:

Analiza y desarrolla la memoria y el lenguaje como capacidades mentales inherentes al proceso de adquisición y representación del saber.

ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENERICAS A DESARROLLAR:

- 1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.
- 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- 4.3 Identifica ideas claves en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 5.2. Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.
- 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- 6.3 Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.
- 6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
- 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.
- 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

INDICADORES DE DESEMPEÑO PARA LOGRAR LAS UNIDADES DE COMPETENCIA

1. Describe que es la memoria y los tipos que existen
2. Explica las fases de la memoria
3. Determina que es el olvido y los niveles de la memoria
4. Distingue las técnicas para mejorar la memoria
5. Practica ejercicios para mejorar la memoria
6. Establece qué es el lenguaje, su importancia y qué es la comunicación no verbal

Tiempo: 6 horas

Sesiones de la 7 a la 12

BLOQUE II

MEMORIA Y LENGUAJE

SESIÓN 7 a 12

INDICADOR DE DESEMPEÑO: Analiza y desarrolla la memoria y el lenguaje como capacidades mentales inherentes al proceso de adquisición y representación del saber.

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
✓ Reconoce que es la memoria, su conceptualización, cómo se desarrolla y los tipos (sensitiva, Intelectual, Afectiva, Motriz)	✓ Distingue que es la memoria, como se conceptualiza y los tipos	✓ Asume una actitud de interés y participación hacia las actividades que se realizan ✓ Llevar a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO: Realiza una síntesis sobre el concepto de memoria, sus tipos y fases.

Elabora cuadro de doble entrada sobre las técnicas de mejora de la memoria

HABILIDAD: Elabora periódico mural sobre el olvido y los niveles de memoria
 Realiza ejercicios para mejorar la memoria

ACTITUD: Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan
 Muestra apertura y respeto sobre las decisiones de los demás y sus opiniones
 Respeta las reglas y/o pasos para desarrollar las actividades prácticas
 Lleva a cabo sus actividades y ejercicios con limpieza y responsabilidad
 Muestra disposición para trabajar en equipo
 Colabora con las tareas encomendadas asumiendo un trabajo en equipo con equidad

GLOBAL:

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas", DGB. SEP

Sesión 7

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Describe que es la memoria y sus tipos

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente presenta en una diapositiva o en un cartel, durante un minuto, una diversidad de objetos que el estudiante debe memorizar, posteriormente el docente le preguntara a tres o cuatro estudiantes que quieran participar repitiendo el mayor número de objetos que recuerden.

El docente les proyecta o muestra nuevamente las imágenes de los diversos objetos y les pide que por binas traten de completar la lista de los objetos observados.

Después de la realización del ejercicio en binas el docente les solicita que contesten en su libreta las siguientes preguntas:

¿Qué es la memoria?

¿Consideras que tienes una buena memoria? ¿Por qué?

¿Cómo consideras que se pueda desarrollar una buena memoria?

¿Qué ventajas tienen las personas que han desarrollado una buena memoria?

¿Qué desventajas considerarías que tendrían las personas con una buena memoria?

¿Cuáles son los eventos que recuerdas con mayor facilidad?

¿Por qué crees que recuerdas unos eventos más fácilmente que otros?

¿Cuáles son los tipos de memoria que existen?

¿Qué diferencia existen entre los tipos de memoria?

¿Qué pasaría si no tuviéramos memoria? ¿la falta de memoria sería una ventaja o desventaja?

Tiempo: 15 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

Los alumnos se reúnen en binas para resolver un crucigrama (Ver anexo 1) con información sobre la memoria y sus tipos el cual concluido entregan al docente.

El docente explica la importancia de la memoria, las características de los diversos tipos de memoria y ejemplifica cada uno de los tipos de memoria existente, mientras los estudiantes toman nota en sus cuadernos para verificar las respuestas de su crucigrama; el docente entrega un crucigrama por binas para revisar y asigna una calificación dependiendo de los aciertos que hayan tenido las binas anteriores.

Los estudiantes elaboraran ejemplos donde se utilicen cada uno de los tipos de memoria; los ejemplos son representados por medio de imágenes, dibujos, recortes, etc.

Tiempo: 30 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

Los estudiantes realiza un mapa mental considerando el concepto de memoria, los tipos de memoria y la ejemplificación de cada tipo de memoria existente.

Tiempo: 5 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

El docente pide a los estudiantes que realicen una recopilación de información sobre el concepto de memoria, los tipos y sus fases (Fijación (factores fisiológicos y psicológicos), Repetición, Conservación, reproducción y Reconocimiento), el concepto de Olvido, los niveles de la memoria (Inmediata, a corto plazo y a largo plazo) y la descripción de las técnicas para mejorar la memoria (De asociación, Visomotora, por Imagen, De repetición y Fotografía Mental).

Sesión 8

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Explica las fases de la memoria

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente inicia la clase con cuatro preguntas a manera de retroalimentación y activación de conocimientos previos, mismas que deben redactar los alumnos en su libreta:

1. ¿Qué aprendí la clase anterior?
2. ¿Cómo lo aprendí?
3. ¿Para qué lo aprendí?
4. Redacta de manera coherente y breve el concepto de memoria, memoria sensitiva, memoria intelectual. Memoria afectiva y memoria motriz.

Después de cinco minutos el docente pide a cuatro diferentes alumnos que den respuesta a las preguntas planteadas.

Tiempo: 10 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

En equipos de cuatro integrantes los estudiantes realizan un resumen de la información recopilada sobre las cinco fases de la memoria.

Al terminar su resumen, que cada integrante del equipo lo debe tener en su libreta de manera limpia y sin faltas de ortografía, los alumnos realizan en su libreta un esquema sobre las cinco fases de la memoria, el cual puede ser un mapa conceptual, de llaves, de cajas o cuadro sinóptico. Se considerando la limpieza, el orden y la ortografía correcta.

Tiempo: 30 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

El docente designa a cada equipo una fase de la memoria, esta fase deberá representarse en un mapa conceptual en la libreta de cada integrante del equipo. El mismo mapa conceptual se debe elaborar en un pliego de papel bond que sirva como material didáctico para explicarlo a ante el grupo la próxima sesión.

Tiempo: 10 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

Elaboración del mapa conceptual con respecto a la fase de la memoria asignada a cada equipo. Recopilación de información sobre el olvido y los tres niveles de memoria (inmediata, corto y largo plazo) se les pide a los alumnos que por equipos traigan papel bond o manila, hojas de colores, recortes, tijeras, pegamento, plumones, escarcha, etc. Para la realización de un cartel o periódico mural sobre el tema del olvido y los tres niveles de memoria.

Sesión 9

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Determina que es el olvido y los niveles de la memoria

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Por equipos los alumnos explican de manera clara y breve la fase de la memoria que les fue asignada (cinco equipos).

Tiempo: 10 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

En equipos de seis integrantes los estudiantes elaborarán un periódico mural sobre los temas diversos de otras asignaturas y otro equipo del olvido y los tres niveles de memoria, incluyendo ejemplos de cada uno de los niveles.

Tiempo: 35 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

El docente pide a cada equipo que termine de diseñar su periódico mural y se entregue la próxima sesión.

Tiempo: 5 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

El docente pide a los estudiantes recopilar información sobre las técnicas para mejorar la memoria: De asociación, Visomotora, por Imagen, de Repetición y fotográfica mental.

Se les solicita traer colores para la sesión próxima.

Sesión 10

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Distingue las técnicas para mejorar la memoria.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Por equipos los alumnos presentan su cartel o periódico mural; un equipo explica su cartel o periódico y se realiza la coevaluación del producto.

El docente les presenta un esquema de llaves que los alumnos complementan con la información del olvido y los niveles de la memoria.

Tiempo: 20 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

En binas los estudiantes elaborarán un cuadro de doble entrada sobre las técnicas para mejorar la memoria con la información recopilada.

Tiempo: 25 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

El docente solicita a cada bina que termine su cuadro de doble entrada en su libreta para la próxima sesión.

Tiempo: 5 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

Concluir cuadro de doble entrada

Sesión 11

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Realiza ejercicios para el desarrollo y mejorar de la memoria

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente realiza una explicación basándose en un cuadro de doble entrada sobre las diferentes técnicas para mejorar la memoria y pide a los alumnos que tomen notas sobre la explicación, mientras de manera grupal evalúan los cuadros de doble entrada realizadas por sus compañeros.

Tiempo: 20 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

El docente presenta ejemplos de cada una de las técnicas para mejorar la memoria y los estudiantes practican cada uno de los ejercicios pertenecientes a cada técnica (páginas 31 a 40 del material de apoyo); posteriormente los estudiantes en equipos de cinco integrantes elaboran ejemplos de cada una de las técnicas para mejorar la memoria en las libretas de cada uno de los integrantes del equipo.

Tiempo: 25 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

El docente pide a los alumnos que elaboren un cuadro donde relacionen el nombre de la técnica con el ejemplo correspondiente.

Tiempo: 5 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

El docente pide a los estudiantes recopilar información sobre el concepto de lenguaje, la importancia del lenguaje, cómo se desarrolla y el concepto de comunicación no verbal, para la próxima sesión. Se les pide, además, que traigan colores, revistas, tijeras, pegamento de manera individual.

Sesión 12

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Establece que es el lenguaje, su importancia y que es la comunicación no verbal.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente pide a los estudiantes que durante cinco minutos eviten hablar o escribir y utilicen otro tipo de lenguaje para comunicarse con sus compañeros. Al finalizar la actividad el docente les pide que respondan a en sus libretas las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es el lenguaje?
2. ¿Qué importancia tiene el lenguaje en tu vida?
3. ¿Qué dificultades encontraste al no poder hablar para comunicarte con tus compañeros?
4. ¿Cómo resolviste el problema para poder comunicarte?
5. ¿Cómo te sentiste al intentar comunicarte por otros medios que no sea el lenguaje hablado ni escrito?

Tiempo: 15 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

El docente solicita a los estudiantes se formen en equipos de tres personas y elaboren un mapa mental con la información recopilada sobre el lenguaje, la forma como se desarrolla, su importancia y el concepto de comunicación no verbal, donde cada integrante del equipo elabora en su libreta el mapa mental.

El docente indica a los estudiantes se formen en equipos de seis integrantes para diseñar una actividad sobre un tema específico; las actividades pueden ser: preguntas, crucigramas, sopa de letras, cuento, historieta, y tríptico.

Tiempo: 25 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

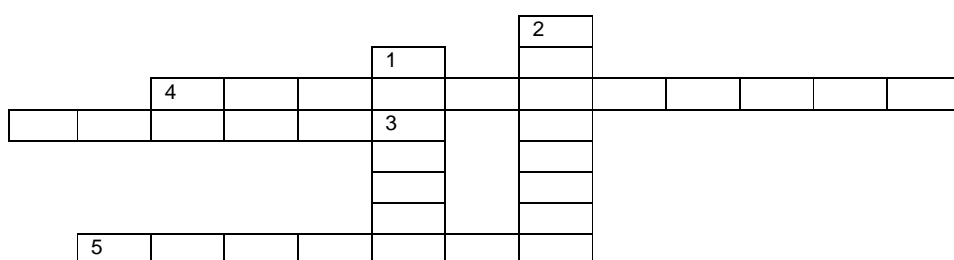
El docente pide a cada estudiante que redacte una síntesis en su libreta sobre lo más relevante aprendido en el bloque dos con respecto a: trabajo en equipo, las tareas establecidas, participación individual en las tareas de asignadas, información presentada.

Tiempo: 5 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

El docente solicita a los estudiantes que recopilen información sobre el concepto de creatividad, importancia de la creatividad y como se desarrolla.

Anexo I



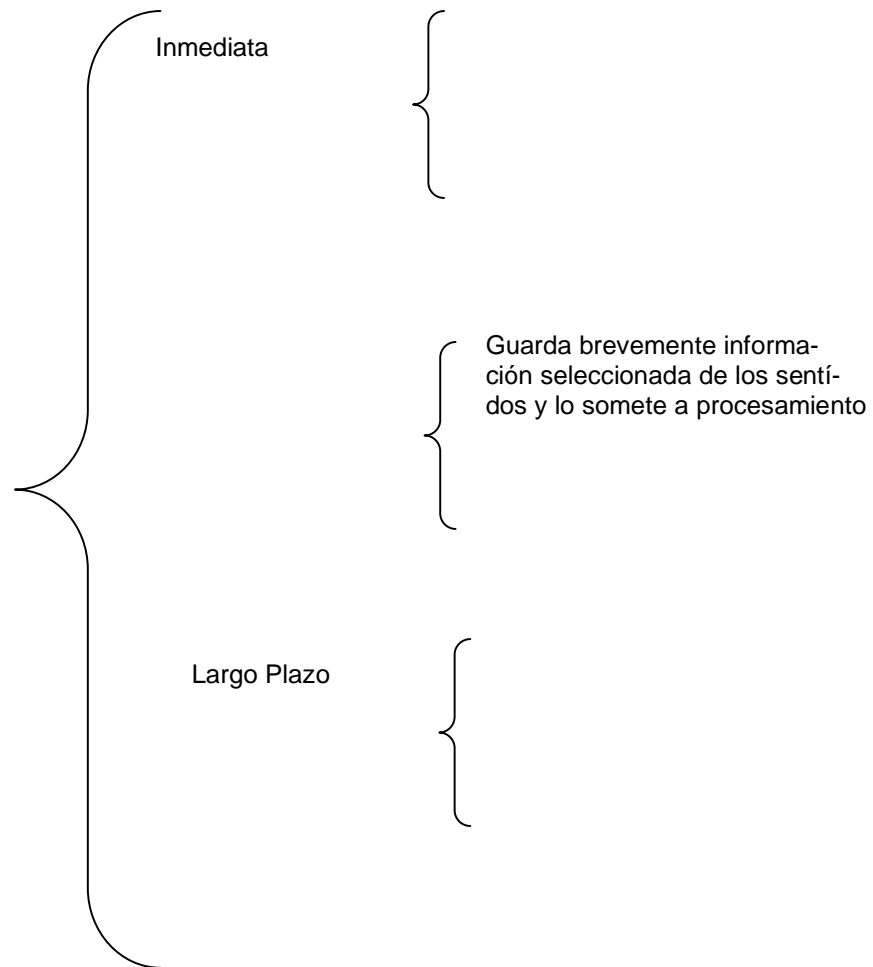
VERTICALES

1. Reproduce modos de conciencia anteriores
2. Reproduce estados sentimentales o emocionales

HORIZONTALES

3. Manifestada por actividades motoras y coordinación corporal
4. Recuerda operaciones lógicas, conceptos, juicios y razonamientos
5. Conserva y evoca experiencias captadas por los sentidos

Anexo 2



Anexo 3

Cuadro Comparativo

Técnica	Concepto	Características	Ejemplo
Asociación			
Visomotora			
Imagen			
Repetición			
Fotografía Mental			

BLOQUE III

CREATIVIDAD Y HABILIDAD VERBAL

UNIDADES DE COMPETENCIA:

Analiza y desarrolla la Creatividad y la Habilidad Verbal como capacidades mentales inherentes al proceso de adquisición y representación del saber.

ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENERICAS A DESARROLLAR:

- 1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.
- 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.
- 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- 6.3 Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.
- 6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
- 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.
- 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

INDICADORES DE DESEMPEÑO PARA LOGRAR LAS UNIDADES DE COMPETENCIA

- 1. Describe que es la creatividad y su importancia.
- 2. Practica ejercicios para mejorarla creatividad.
- 3. Establece que es la habilidad verbal y su importancia.
- 4. Explica los componentes en el desarrollo de la habilidad verbal.
- 5. Practica ejercicios para mejorar la habilidad verbal.

Tiempo: 6 horas

Sesiones de la 13 a la 18

BLOQUE III

CREATIVIDAD Y HABILIDAD VERBAL

SESIÓN 13

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Describe que es la creatividad y su importancia.

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
Reconoce que es la creatividad, su importancia como se conceptualiza y desarrolla.	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue que es la creatividad, su importancia y como se conceptualiza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan. • Muestra apertura y respeto sobre las decisiones de los demás y sus opiniones.

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

- Reporte de investigación.

HABILIDAD:

- Elaboración de Reporte de Investigación y del Mapa Mental.

ACTITUD:

- Participación en actividades grupales donde promueve el respeto y la cooperación.
- Participación individual en clases.
- Diálogos de forma responsable y colaborativa.

GLOBAL:

- Reporte de la Actividad Grupal.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

- Instructivo de Trabajo en Equipo.
- Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP.
- Video: ¿Qué es la creatividad? <http://www.youtube.com/watch?v=U1P428VcLPI&feature=related>

Sesión 13

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Describe que es la creatividad y su importancia.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Se solicita a los estudiantes que sinteticen en una idea los beneficios que representan en su vida los temas estudiados en los bloques anteriores y que la expresen de forma oral ante el grupo.

Tiempo: 5 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

Organiza al grupo en equipos de cuatro personas y se les entrega el INSTRUCTIVO de Trabajo en Equipo (Ver anexo 1), a partir de la recopilación de información sobre el tema de creatividad (Concepto, características, recomendaciones para su desarrollo), se les solicita a los equipos que elaboren un mapa mental que represente los contenidos del tema.

Tiempo: 30 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

El docente elige dos equipos al azar los cuales exponen al grupo el trabajo realizado. Como retroalimentación se presenta el video ¿Qué es la creatividad?, <http://www.youtube.com/watch?v=U1P428VcLPI&feature=related>

Tiempo: 15 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

Solicitar a los estudiantes la resolución de los ejercicios correspondientes al tema de Creatividad del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP. Pág. 53 y 54.

Pedir a los estudiantes para la siguiente sesión traer fotocopias de los ejercicios de la pág. 55 a la 59 del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP.

BLOQUE III

CREATIVIDAD Y HABILIDAD VERBAL

SESIÓN 14 a 15

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Practica ejercicios para mejorarla creatividad.

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que es la creatividad, su importancia como se conceptualiza y desarrolla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicios para el desarrollo de la creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan. • Respeta las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas. • Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad.

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

HABILIDAD:

- Resolución de actividades y ejercicios.

ACTITUD:

- Participación en actividades grupales donde promueve el respeto y la cooperación.
- Participación individual en clases.
- Trabaja responsablemente y de forma respetuosa, busca el consenso en el trabajo de quipo.

GLOBAL:

- Actividad de equipo "Un producto UNICO" y entrega de Reporte.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

- Instructivo de Trabajo en Equipo.
- Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas", DGB. SEP.
- Video sobre Creatividad e innovación (extracto de Ratatouille) <http://www.youtube.com/watch?v=U-MDYXUPQBs>

Sesión 14

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Practica ejercicios para mejorarla creatividad.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Solicitar a dos estudiantes del grupo exponer en un enunciado las respuestas que dieron al ejercicio 2 de la sección Creatividad del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP. (Página 54).

Tiempo: 5 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

Proyectar el Video “Creatividad e innovación” (extracto de Ratatouille) <http://www.youtube.com/watch?v=u-MDYXUPQBs>. Solicitar a los estudiantes que expresen su opinión al respecto a través de la siguiente cuestión ¿de qué depende el desarrollo de nuestra creatividad?

Se solicita a los estudiantes realizar las actividades de las páginas 55 a la 59 del material que fotocopiaron.

Tiempo: 30 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

En plenaria se exponen las diferentes respuestas planteadas a los ejercicios realizados. El docente solicita a los estudiantes redactar al pie de la última hoja de ejercicios una oración que refleje sus reflexiones sobre las actividades realizadas durante la sesión.

Tiempo: 15 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

El docente debe preparar y llevar una variedad de materiales para la siguiente sesión, puede solicitar a los estudiantes con anticipación lo siguiente: pegamento, tijeras, papel de colores, una cartulina o papel bond, cartones, envases desechables, etc. La idea es reunir una cantidad de artefactos que se puedan utilizar o reutilizar, para la creación de un “producto” creativo y original.

Sesión 15

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Practica ejercicios para mejorar la creatividad.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente realiza una dinámica (de su elección) para elegir a un estudiante el cual expone brevemente algunas recomendaciones para desarrollar la creatividad.

Tiempo: 5 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

El docente solicita a los estudiantes conformar equipos de trabajo de 4 personas siguiendo el instructivo de trabajo en equipo.

Se indica a los estudiantes que se organicen para crear un producto UNICO, que represente una innovación para el desarrollo de la humanidad. El tiempo designado para ello es de 20 min.

Señalar el lugar donde se encuentran los materiales que pueden utilizar para elaborar su trabajo.

Es recomendable que el docente supervise el trabajo de los equipos.

Tiempo: 30 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

Cada equipo presenta el producto UNICO que crearon y terminada su presentación cada equipo recibe retroalimentación de un estudiante del grupo que el docente elegirá al azar.

Tiempo: 15 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

Solicitar al alumno terminar de manera individual los ejercicios de las páginas 60 a 63 del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas", DGB. SEP y entregarlos en el formato de reporte (Anexo 1).

BLOQUE III

CREATIVIDAD Y HABILIDAD VERBAL

SESIÓN 16

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Establece que es la habilidad verbal y su importancia

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
<ul style="list-style-type: none"> Reconoce que es la habilidad verbal, como se conceptualiza y desarrolla. 	<ul style="list-style-type: none"> Distingue y conceptualiza que es la habilidad verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan. Muestra apertura y respeto sobre las decisiones de los demás y sus opiniones.

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

- Expresa la importancia de la habilidad Verbal.

HABILIDAD:

- Elaboración de Mapa mental.

ACTITUD:

- Participación en actividades grupales donde promueve el respeto y la cooperación.
- Participación individual en clases.

GLOBAL:

- Elaboración de un periódico mural donde presenta que es la habilidad verbal, su importancia y los componentes para su desarrollo.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

- Instructivo de Trabajo en Equipo
- Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP

Sesión 16

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Establece que es la habilidad verbal y su importancia.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente escribe una frase de reflexión (puede retomar las indicadas en el Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP de las páginas 53 a 63) y solicita a un estudiante que comparta su opinión al respecto.

Tiempo: 5 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

El docente expone de manera concreta el concepto de habilidad verbal y sus cuatro componentes en el desarrollo (analogías, sinónimos, oraciones incompletas y antónimos).

Consultar el Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP páginas 65-73. Terminada la exposición se solicita a los alumnos que en su libreta de apuntes de la materia elaboren un mapa mental del tema expuesto.

Tiempo: 35 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

Solicitar la participación libre de dos alumnos para exponer sus mapas mentales y lo aprendido en la sesión de este día.

Tiempo: 10 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

Los estudiantes deben investigar las siguientes definiciones y escribirlas en su libreta de apuntes: analogía, sinónimo y antónimo. Señalar la fuente de consulta y resuelve los ejercicios de la pagina 65 a 71 del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP.

BLOQUE III

CREATIVIDAD Y HABILIDAD VERBAL

SESIÓN 17

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Explica los componentes en el desarrollo de la habilidad verbal.

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
Describe los componentes en el desarrollo de la habilidad verbal. – Analogías – Sinónimos – Oraciones incompletas – Antónimos	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia los componentes en el desarrollo de la habilidad verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan. • Respeta las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas. • Muestra disposición para trabajar en equipo. • Colabora en las tareas encomendadas asumiendo un trabajo en equipo con equidad.

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

- Describe los componentes en el desarrollo de la habilidad verbal.

HABILIDAD:

- Elaboración de Periódico Mural

ACTITUD:

- Participación en actividades grupales donde promueve el respeto y la cooperación.

GLOBAL:

- Elaboración de un periódico mural donde presenta que es la habilidad verbal, su importancia y los componentes para su desarrollo.

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

- Instructivo de Trabajo en Equipo
- Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP

Sesión 17

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Explica los componentes en el desarrollo de la habilidad verbal.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Se Solicita a tres estudiantes elegidos al azar que considerando lo visto en la clase anterior respondan una de las siguientes preguntas:

- ¡Qué aprendí?
- ¿Cómo lo aprendí?
- ¿Para qué lo aprendí?

Tiempo: 5 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

El docente escribe una serie de palabras (sinónimo, antónimos) y oraciones (analogías) en el pizarrón. Se recomienda incluir palabras y oraciones que no correspondan a las definiciones que los estudiantes investigaron.

Al azar solicita a un estudiante que tomando en cuenta los conceptos que investigo le indiquen cual de cada una de las palabras u oraciones son ejemplo de las definiciones y cuáles no.

El docente en conjunto con las binas conformadas verifica los ejercicios de las páginas 65 a 71 del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP

Tiempo: 30 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

En forma grupal se comprueban las respuestas de las binas y se aclaran las posibles dudas.

Tiempo: 15 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

Solicitar a los estudiantes:

1. Material para actividad individual (Ver anexo 3) prever modo de fotocopiado
2. Organizar al grupo en equipos de 5 personas, se les solicita que elijan una canción de su preferencia y la letra de la misma la sustituyan en algunas palabras u oraciones por antónimos, sinónimos y analogías. Se presentar el trabajo en la siguiente sesión.

BLOQUE III

CREATIVIDAD Y HABILIDAD VERBAL

SESIÓN 18

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Practica ejercicios para mejorar la habilidad verbal.

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
Reconoce los componentes de la habilidad verbal – Analogías – Sinónimos – Oraciones incompletas – Antónimos	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicios para el desarrollo de la habilidad verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas. • Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad. • Colabora en las tareas encomendadas asumiendo un trabajo en equipo con equidad.

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

HABILIDAD:

- Resuelve ejercicios individuales y de equipo Anexo 3 y 4

ACTITUD:

- Participación en actividades grupales donde promueve el respeto y la cooperación.
- Participación individual en clases.
- Asunción de una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta en el trabajo colaborativo.

GLOBAL:

- Resolución del Ejercicio de Equipos

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

- Instructivo de Trabajo en Equipo
- Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP
- Guzmán Á Rafael. Carpeta de Orientación Educativa 2. México: Edere, 2003 p. 175-185.

Sesión 18

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Practica ejercicios para mejorar la habilidad verbal.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente solicita a tres equipos que canten un párrafo significativo de la letra de la canción que fue modificada. El docente pide a los a todos los equipos pegar las letras de las canciones en el área asignada para ello dentro del aula.

Tiempo: 10 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

El estudiante trabaja de forma individual en la resolución de la actividad (material fotocopiado Anexo 3). El docente supervisa y asesora de ser necesario durante el desarrollo de la actividad.

Tiempo: 30 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

En forma grupal se procede a la revisión de la actividad. El docente retroalimenta el trabajo realizado.

Tiempo: 10 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: (tarea)

Se solicita a los estudiantes que para la próxima sesión lleven su material de apoyo de la asignatura de Orientación Escolar II.

Anexo 1

INSTRUCTIVO PARA EL TRABAJO DE EQUIPO

Por equipos realiza lo que se te indica:

1. Distribuir los siguientes roles y funciones entre los integrantes del equipo:
 - a. **Moderador:** Coordina el trabajo del equipo y cede el turno de palabra a cada miembro para que aporte sus ideas en la organización y realización del trabajo de equipo. Apoya al secretario en la repetición de ideas que éste no haya considerado o que haya olvidado.
 - b. **Secretario:** anota en su libreta los Acuerdos de trabajo dentro del equipo, toma nota de las opiniones de los integrantes y de las conclusiones a las que llegue el equipo.
 - c. **Vocero:** compartirá al grupo las conclusiones del trabajo de equipo al finalizar la actividad. Responde satisfactoriamente a los cuestionamientos que se realicen del trabajo de su equipo. Argumenta y aclara dudas de ser necesario.
 - d. **Vigilante:** recuerda a los miembros del equipo las reglas o indicaciones en la realización del trabajo. Exhorta al trabajo colaborativo y al trato respetuoso entre los integrantes del equipo. Verifica que la entrega del trabajo reúna las condiciones establecidas.
2. Planear el trabajo solicitado y delegar funciones.
3. Ejecutar acciones planificadas.
4. Presentar el trabajo solicitado (Vocero)
5. El equipo entregará el REPORTE de la actividad en el formato establecido y siguiendo las indicaciones del docente.

Anexo 2

PLANTILLA DE REPORTE

Institución:	
Asignatura:	Bloque:
Nombre(s):	
Nombre del Docente:	
Actividad:	
Fecha:	
Observaciones:	

INTRODUCCIÓN:

DESARROLLO DE ACTIVIDADES:

- Ejercicios, describir brevemente el procedimiento, señalar los resultados.

CONCLUSIONES:

Anexo 3

ACTIVIDAD INDIVIDUAL DE REPASO

Institución:	
Asignatura:	Bloque:
Nombre(s):	
Nombre del profesor:	
Actividad:	
Fecha:	
Observaciones: Ejercicios tomados de Guzmán Á Rafael. Carpeta de Orientación Educativa 2. México: Edere, 2003 p. 175-185. Curso de Habilidades .Preparatoria Tec-milenio. México 2007.	

Instrucción: Interpreta y anota el significado de los siguientes refranes.

1.- A río revuelto, ganancia de pescadores.

2.- A palabras necias, oídos sordos.

3.- Agua que no has de beber, déjala correr.

4.- Cría cuervos y te sacarán los ojos.

5.- Candil de la calle, oscuridad de tu casa.

6.- El que mucho abarca, poco aprieta.

7.- Dime cuánto tienes y te diré cuánto vales.

8.- El que es perico donde quiera es verde.

9.- El valiente vive hasta que el cobarde quiere.

10.- El que no arriesga no gana.

11.- Cuando las barbas de tu vecino veas pelar, pon las tuyas a remojar.

12.- Más vale pájaro en mano que ciento volando.

13.- Más vale amigo en la plaza que dinero en la caja.

14.- La avaricia rompe el saco.

15.- El que no corre, se cansa; el que camina, alcanza.

Análisis de palabras

La palabra, como unidad básica del lenguaje, tiene dos funciones: objetiva y de significado. El aspecto objetivo de la palabra designa de manera directa cierto objeto y señala su cualidad y esencia. Por otro lado, el significado de una palabra no siempre tiene una asociación directa con el objeto sino que tiene una multitud de significados que dependerá de la situación y contexto con el que se emplee.

Instrucción: A continuación encontrarás una lista de palabras, te pedimos que encuentres su significado y elabores dos enunciados donde se emplee su significado en diferentes contextos.

Operación

Enunciado 1

Enunciado 2

Bomba

Enunciado 1

Enunciado 2

Peso

Enunciado 1

Enunciado 2

Altura

Enunciado 1

Enunciado 2

Instrucción: Realiza los siguientes ejercicios y entrégalos en forma de **reporte**.

Ejercicio 1. Los sinónimos son palabras que tienen igual o semejante significado, aunque se escriban de manera diferente; también son útiles para enriquecer la expresión y evitar las repeticiones. Investiga dos sinónimos de cada una de las siguientes palabras: Absolver, abnegado, abolir, acatar, acomodar, anular, ambicionar, añorar, bienestar, endosar, bullicio y cohecho.

Ejercicio 2. Los antónimos son aquellas palabras cuyos significados son opuestos entre ellas. Investiga dos antónimos de cada una de las siguientes palabras: Abaratar, absurdo, abundante, adelantar, anterior, antes, artificial, ausente, barbón, bajo, entristecer, error, disminuir, entero, entregar.

Ejercicio 3: Ordenación de letras, palabras y enunciados.

Instrucción: En este aspecto de lógica verbal, te colocamos letras, palabras y enunciados en forma desordenada con el fin de que puedan reconstruir las palabras o enunciados develando su significado.

LMUTILPSE	
NDOMU	
ECIRMCOENI	
AXNAICME	
TSMOEIASN	
ESQUIT AOY	
TA MOR IN DAD LI	
DES TU POR O NI DA	
I DE DAD	
PALOMAS LAS BLANCAS	
DAD TA LI TO	
TAL NU MO MEN	

¿Cuántas palabras pueden formar?

Instrucción: Utilizando las siguientes sílabas forma distintas palabras. Por ejemplo Tracción

CO	GAR	
DES	PE	
TRAC	R	
CI	CON	
ÓN	MER	
SA	DA	

NOR	ER	
MU	MA	
TE	RIA	
MAL		
CHIS	MOR	
HU	TE	
SE	XO	
HOM	MU	
VEN	JO	
JER	BRE	
PE	RRO	

Ejercicio 4 Búsqueda de palabras

Instrucción: De la lista que se te presenta a continuación localiza los conceptos que no correspondan a cada grupo de palabras.

- | | | |
|------------------------|-------------------|---------------------|
| a. ISIDRO
JUAN | PEDRO
ISAAC | PAULA
HILARIO |
| b. COSA
BAÚL | SALSA
ÚLTIMO | LÍO
MADRE |
| c. RICARDO
MESA | NICANOR
SILLA | ROBERTO
CASA |
| d. CANADÁ
AUSTRALIA | BRASIL
NORUEGA | CHILE
JAPÓN |
| e. PEDIR
ESCUELA | PAGAR
ESTUDIAR | GASTAR
EJERCITAR |

Ejercicio 5 Analogías

Instrucción: Las analogías establecen una relación de semejanza entre cosas diferentes. Por ello te pido que analices las palabras que se presentan a continuación y elijas una de las opciones que puedas establecer la relación que se requiere.

1. Alfalfa es a vaca como:	2.- Carro es a gasolina como:
a) nido a pájaro	a) hombre a alimento
b) leche a gato	b) gas a lumbre
c) bozal a perro	c) tren a viaje
d) montura a caballo	d) combustible a humo
e) anzuelo a pez	e) caballo a carrera
3.- Junio es a año como:	4.- Nube es a cielo como:
a) primavera a verano	a) canal a océano
b) fecha a calendario	b) cause a río
c) día a noche	c) ola a mar
d) estación a mes	d) luna a tierra
e) lunes a semana	e) península a isla

Ejercicio 6 Oraciones incompletas

Instrucción: A continuación se te presentan 10 oraciones que tendrás que complementar a partir de la deducción.

1. Los alacranes pueden causar _____ al ser humano cuando pican alguna parte del cuerpo.
2. El sida es un _____ que no respeta edad, sexo o posición social.
3. La amistad es _____ a otra persona lo mejor de ti.
4. La _____ es una etapa de nuestra vida en la que se forma el carácter, la personalidad y se despiertan las inquietudes sobre la sexualidad.
5. Los _____ siempre tienen mensajes secretos que podemos descubrir así como también proporcionan muchos conocimientos.
6. Armando es _____ capaz que Felipe.
7. Los refrescos son una bebida muy _____ para el cuerpo.
8. Las escuelas están llenas de _____ deseosos de aprender.
9. Las caricaturas son una _____ infantil.

BLOQUE: IV

HABILIDAD NUMÉRICA Y PENSAMIENTO

UNIDADES DE COMPETENCIA:

Analiza y desarrolla la habilidad numérica y el pensamiento como capacidades mentales inherentes al proceso de adquisición y representación del saber

ATRIBUTOS DE LAS COMPETENCIAS GENERICAS A DESARROLLAR:

Durante el presente bloque se busca desarrollar los siguientes **atributos** de las competencias genéricas:

- 1.5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.
- 4.1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
- 4.2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
- 4.3 Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas.
- 4.5 Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
- 5.1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
- 5.2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.
- 5.5 Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas.
- 5.6 Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
- 6.3 Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta.
- 6.4 Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética.
- 7.1 Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.
- 7.2 Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.
- 8.1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- 8.2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- 8.3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

INDICADORES DE DESEMPEÑO PARA LOGRAR LAS UNIDADES DE COMPETENCIA

7. Describe que es la Habilidad numérica y su importancia
8. Explica los aspectos para resolver un problema y sus componentes
9. Practica ejercicios para mejorar la habilidad numérica
10. Establece que es el pensamiento
11. Establece las etapas del pensamiento
12. Practica ejercicios para mejorar el pensamiento

Tiempo: 6 horas

Sesiones de la 19 a la 24

BLOQUE IV

HABILIDAD NUMÉRICA Y PENSAMIENTO

SESION 19

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Describe que es la Habilidad numérica y su importancia

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
Reconoce que es la habilidad numérica su importancia y como se desarrolla	Distingue que es la habilidad numérica, su importancia y como se conceptualiza	Asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

- realiza un trabajo escrito acerca de que son las habilidades numéricas y su importancia

HABILIDAD:

- distingue que es la habilidad numérica, su importancia y como se conceptualiza

ACTITUD:

- asume una conducta de interés y participación hacia las actividades que realizan

GLOBAL:

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas", DGB. SEP

Sesión 19

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Describe que es la Habilidad numérica y su importancia

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente inicia con el pase de lista, posteriormente les plantea un problema de operaciones básicas con un grado mínimo de complejidad, para que el alumno se introduzca en el tema a manera de motivación. Ejemplo: recitar mentalmente los siguientes pares de números: para arriba del uno, combinado para abajo desde el 100: 1-100, 2-99, 3-98...

Tiempo: 10 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

Indicar a los alumnos La lectura del texto: "Qué es la habilidad numérica" (página 74 del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas", DGB. SEP) y analizar a través de la técnica lluvia de ideas como se resuelve un problema aritmético y resolver un problema de los sugeridos en la guía.

Tiempo: 25 minutos.

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

Se solicita al estudiante realizar en su cuaderno un escrito de una cuartilla donde mencione las habilidades numéricas y su importancia para resolver un problema aritmético.

Tiempo: 15 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE: Se pide al alumno realice los ejercicios del material de apoyo "como cuentas las cuentas que cuentas", páginas 75 a 78 del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas", DGB. SEP

BLOQUE IV

HABILIDAD NUMÉRICA Y DEL PENSAMIENTO

SESION 20 y 21

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

- Explica los aspectos para resolver un problema y sus componentes
- Práctica de ejercicios para mejorar la habilidad numérica.

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
Describe los aspectos para resolver un problema y los componentes de los mismos: <ul style="list-style-type: none"> - series numéricas - aritmética 	especifica los aspectos para resolver un problema y sus componentes	Muestra apertura y respeto sobre las decisiones de los demás y sus opiniones

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

- realiza un trabajo escrito con los aspectos que se consideran para resolver un problema, entrega de ejercicios resueltos

HABILIDAD:

- realiza ejercicios para el desarrollo de la habilidad numérica

ACTITUD:

- Muestra una conducta de interés y participación hacia las actividades que se realizan
- Muestra disposición para el trabajo en equipo
- Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad

GLOBAL:

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas", DGB. SEP

Sesión 20

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Explica los aspectos para resolver un problema y sus componentes.
Práctica de ejercicios para mejorar la habilidad numérica.

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Se pasa lista y se cuestiona sobre la experiencia de la realización del ejercicio. Del material de apoyo “como cuentas las cuentas que cuentas”, páginas 75 a 78.

Tiempo: 10 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

Se solicita a los alumnos se organicen en equipos para comentar cómo resolvieron sus problemas y comparar sus resultados, posteriormente en plenaria abordar las siguientes preguntas: ¿cuánto tiempo le ocupó la resolución de los problemas? ¿qué tan difícil le resultó la resolución de los problemas sin el uso de la calculadora? ¿qué ventajas tiene una persona al ejercitar su pensamiento sin ayuda de la tecnología?

Tiempo: 30 minutos.

FASE DE CIERRE

Al final de la plenaria cada alumno escribirá sus conclusiones en su libreta

Tiempo: 10 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

Los alumnos deben responder el cuestionario de la página 79 del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP

Sesión 21

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Explica los aspectos para resolver un problema

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Se les solicita a los estudiantes preparen el cuestionario que ya contestaron de la página 79 del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP, para el análisis y revisión correspondiente.

Tiempo: 5 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

El Docente elige al azar a 4 alumnos para aplicar la técnica de foro con la cual se llevara a efecto el análisis del cuestionario antes mencionado. (20 minutos). Seguidamente se abre la participación para los comentarios referentes a las habilidades cognitivas. (15 minutos).

Tiempo: 35 minutos.

FASE DE CIERRE:

El docente da las conclusiones y comentarios. En caso de alguna duda el docente la aclara.

Tiempo: 10 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

Solicitar a los alumnos la lectura del texto “Qué es el pensamiento” pagina 81 del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP, del cual elaboran un mapa conceptual.

BLOQUE IV

HABILIDAD NUMÉRICA Y DEL PENSAMIENTO

SESION 22 a la 23

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

- Establece que es el pensamiento
- Explica las etapas del pensamiento.

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
<ul style="list-style-type: none"> • Determina que es el pensamiento • Distingue las etapas del pensamiento: observación, comparación, análisis generalización, clasificación, abstracción concreción, síntesis, juicio, conclusión y comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue y conceptualiza que es el pensamiento • Diferencia las etapas del pensamiento y las técnicas para resolver un problema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas • Muestra disposición para el trabajo en equipo • Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad • Muestra disposición para el trabajo en equipo

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

- elaboración de un mapa mental donde se presenten las etapas del pensamiento.

HABILIDAD:

- diferencia las etapas del pensamiento y las técnicas para resolver un problema
- realiza ejercicios para el desarrollo del pensamiento.

ACTITUD:

- Respeta las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas
- Muestra disposición para el trabajo en equipo
- Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad
- Muestra disposición para el trabajo en equipo

GLOBAL:

RECURSOS DIDÁCTICOS Y DOCUMENTOS (BIBLIOGRAFÍA) UTILIZADOS POR EL DOCENTE

Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa "Habilidades Cognitivas", DGB. SEP

Sesión 22

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Establece que es el pensamiento

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente pasa lista e indica que revisen el mapa conceptual ya elaborado como trabajo independiente.

Tiempo: 5 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INSTRUCCIONES:

El docente establece el análisis de la lectura “pensamiento” y a partir del ejemplo de la página 82 de Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP, revisan cada una de las categorías del proceso del pensamiento. (20 minutos). Se realizan los ejercicios del Anexo (1).

Tiempo: 40 minutos.

FASE DE CIERRE

INSTRUCCIONES:

El docente concluye el tema o solicita a alguno de los alumnos que lo haga.

Tiempo: 5 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

Para la sesión próxima el alumno debe contar con el material de apoyo de la asignatura de Orientación Escolar II (Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP).

Sesión 23

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Práctica ejercicios para mejorar el pensamiento

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente solicita a uno o dos alumnos del grupo seleccionados al azar que haga una remembranza de las actividades de la sesión anterior.

Tiempo: 5 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INSTRUCCIONES:

El docente indica a los alumnos integrarse en equipos para discutir y resolver el ejercicio denominado “solución de problemas” del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP, en un tiempo máximo de 15 minutos.

El docente dirige la exposición de cada uno de los equipos solicitando la justificación de sus respuestas (25 minutos).

Tiempo: 40 minutos.

FASE DE CIERRE:

El docente expone la conclusión del tema y aclara las dudas que se puedan presentar.

Tiempo: 5 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

Se solicita a los alumnos realicen los ejercicios del Material de Apoyo al Programa de Orientación Educativa “Habilidades Cognitivas”, DGB. SEP, páginas 85 a 89.

ESTRUCTURA DEL BLOQUE

BLOQUE IV

HABILIDAD NUMERICA Y DEL PENSAMIENTO

SESION 24

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

- Practica ejercicios para mejorar el pensamiento

SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que es la habilidad, numérica, su importancia como se conceptualiza y desarrolla 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicios para el desarrollo de la habilidad numérica. • Realiza ejercicios para el desarrollo del pensamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas • Muestra disposición para el trabajo en equipo • Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad • Muestra disposición para el trabajo en equipo

EVIDENCIAS DE LOGRO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

CONOCIMIENTO:

- a través de un escrito describe la importancia de la habilidad numérica en su proceso de aprendizaje.

HABILIDAD:

- diferencia las etapas del pensamiento y las técnicas para resolver un problema
- realiza ejercicios para el desarrollo del pensamiento

ACTITUD:

- Respetar las reglas y/o pasos para el desarrollo de las actividades prácticas
- Muestra disposición para el trabajo en equipo
- Lleva a cabo sus ejercicios y actividades con limpieza y responsabilidad
- Muestra disposición para el trabajo en equipo

GLOBAL:

- elaboración de un ensayo breve con el tema: la importancia de ejercitar el pensamiento en el proceso del desarrollo cognitivo.

Sesión 24

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Práctica ejercicios para mejorar el pensamiento

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

El docente realiza una breve explicación de las actividades a realizar durante la sesión.

Tiempo: 5 minutos.

FASE DE DESARROLLO

INSTRUCCIONES:

El docente plantea algunos ejercicios de los ya realizados y se pide la participación de los alumnos y para comparar el resultado.

Tiempo: 35 minutos.

FASE DE CIERRE

INSTRUCCIONES:

El alumno escribe en su cuaderno la importancia de la habilidad numérica en su proceso de aprendizaje.

Tiempo: 10 minutos.

TRABAJO INDEPENDIENTE:

Se solicita al alumno un ensayo con el tema la importancia de ejercitar el pensamiento en el proceso del desarrollo cognitivo.

Sesión 25

ESTRATEGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA LOGRAR LA UNIDAD DE COMPETENCIA.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

Actividad Integradora de la Asignatura de Orientación Escolar II

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Tiempo:

En esta sesión se busca realizar una actividad integradora con los docentes y alumnos de cada plantel, en la cual se presenten de manera directa los productos obtenidos del trabajo realizado en la asignatura de Orientación Escolar II como apoyo al manejo de los contenidos y temas de las demás asignaturas del mapa curricular.

Para lo cual de manera posterior se entregará a los docentes de la asignatura de Orientación Escolar II, una propuesta de cómo realizar esta actividad. Es importante mencionar que el día considerado para esta sesión sea en el cual se lleve a efecto esta actividad

FASE DE DESARROLLO

INSTRUCCIONES:

Se realizará dependiendo de las características de cada uno de los planteles y considerando el trabajo que se tenga con el resto de las academias.

Tiempo:

FASE DE CIERRE

INSTRUCCIONES:

Exposición de los productos de apoyo para las asignaturas elaborado por los alumnos que cursan la asignatura de Orientación escolar II.

Tiempo:

TRABAJO INDEPENDIENTE:

Anexo 1

Habilidad mental

Test 1

*Estás participando en una carrera.
Adelantas al segundo.
¿En qué posición estás ahora?*

SOLUCIÓN (sombrear el párrafo de debajo para verla):

Si contestaste que primero...
Has adelantado al segundo, y has ocupado su sitio,
por lo tanto, llegas en segunda posición.

Test 2.

*En otra carrera, si adelantas al último.
¿En qué lugar llegas?*

SOLUCIÓN (sombrear el párrafo de debajo para verla):

Si has contestado que penúltimo...
Piensa un poco... ¿cómo puedes adelantar al último?
Si tú estás detrás de él, él no es el último.

Test 3.

*Tienes 1000. Súmale 40. Añádele otros 1000. Súmale 30. Otros 1000. Ahora 20. Ahora añádele otros 1000.
Súmale 10. ¿Cuánto es el total?*

SOLUCIÓN (sombrear el párrafo de debajo para verla):

¿Te ha salido 5000?
¿Qué tienes en la cabeza, serrín o qué?
La respuesta correcta es 4100

Test 4.

*El padre de Renata tiene 5 hijas.
1.- Chacha
2.- Cheche
3.- Chichi
4.- ???
5.- Chuchu
¿Cuál es el nombre de la cuarta?*

SOLUCIÓN (sombrear el párrafo de debajo para verla):

¿"Chocho"?, ¡No es correcto!
¡Piensa rápido!
RENATA ¡¡¡Obvio!!!

RUBRICAS

RUBRICA DE CUADRO COMPARATIVO

Aspectos a evaluar	Excelente 10	Bueno 9-8	Regular 7-6	Deficiente 5 o menos
Propiedades / hechos	Identifica todas las propiedades que diferencian al enlace iónico del covalente	Identifica a la mayoría de las propiedades que diferencian los enlaces iónicos de los covalentes	Identifica algunas de las propiedades que diferencian los enlaces iónicos de los covalentes	Desconoce las propiedades que le permitan diferenciar el enlace iónico del covalente
Manejo de conocimientos	Fundamenta las propiedades identificadas	Fundamenta la mayoría de las propiedades que identifico	Fundamenta algunas propiedades identificadas	No logra fundamentar por desconocer las propiedades
Redacción	Argumenta lógica y coherentemente las propiedades identificadas	Argumenta la mayoría de las propiedades identificadas	Argumenta algunas de las propiedades identificadas	Presenta dificultad para argumentar por qué no identifica las propiedades

RÚBRICA PARA EVALUAR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Profesor:	
Estudiante/equipo:	
Semestre y grupo:	

Elementos a calificar	10	9-8	7-6	5 o menos	Puntuación obtenida
Metodología de investigación	Indica el objetivo de la investigación, la metodología y criterios a ser utilizados. La metodología utilizada es adecuada para lograr el objetivo.	Indica el objetivo de la investigación, la metodología, pero tiene dificultad para establecer los criterios a ser utilizados. La metodología utilizada es adecuada para lograr el objetivo.	Indica el objetivo de la investigación, la metodología pero tiene dificultad para establecer los criterios. Tiene dificultad seleccionando la metodología para lograr el objetivo.	El objetivo de la investigación no es claro o no existe, la metodología no está correctamente establecida y tampoco aclara los criterios a ser utilizados para el adecuado logro del objetivo.	
Fuentes de información	Son variadas y múltiples. La información recopilada tiene relación con el tema, es relevante y actualizada. Las fuentes son confiables y contribuyen al desarrollo del tema. Todas las fuentes están debidamente citadas de acuerdo a un formato.	Son variadas y múltiples. La información recopilada es actualizada pero incluye algunos datos que no son relevantes o no tienen relación con el tema. Las fuentes son confiables y contribuyen al desarrollo del tema. Contiene todas las citas pero tienen errores.	Son poco variadas o limitadas. La información recopilada tiene relación con el tema pero algunas no están al día o no son relevantes. Algunas fuentes no son confiables por lo que no contribuyen al desarrollo del tema. No contiene todas las fuentes citadas que fueron utilizadas. O no están de acuerdo a un formato	Son muy pocas o ninguna. Si utiliza fuentes, éstas no son confiables ni contribuyen al tema. La información tiene poca o ninguna relación con el tema principal. No tiene citas de las fuentes.	

Elementos a calificar	10	9-8	7-6	5 o menos	Puntuación obtenida
Manejo de la información	Organiza los datos de acuerdo a una secuencia lógica. Corrobora los datos en diferentes fuentes. Mantiene integridad en la recopilación de los datos, no los altera para su beneficio.	Organiza los datos de acuerdo a una secuencia lógica. Corrobora los datos en diferentes fuentes. Tiene dificultad manteniendo la integridad en la recopilación de los datos.	Organiza los datos de acuerdo a una secuencia lógica. No corrobora adecuadamente los datos en diferentes fuentes. Ni mantiene total integridad en la recopilación de los datos, los altera para su beneficio.	Organiza mal los datos de acuerdo a una secuencia lógica. No corrobora los datos ni mantiene integridad en la recopilación los altera para su beneficio. Tiene poca o ninguna credibilidad.	
Análisis	Mantiene objetividad en el análisis de los datos. Establece diferencias y similitudes. Puede hacer inferencias de los datos.	Mantiene objetividad en el análisis de los datos. Establece diferencias y similitudes. Tiene dificultad haciendo inferencias de los datos.	Mantiene objetividad en el análisis de los datos. Tiene dificultad estableciendo diferencias y similitudes y haciendo inferencias.	Mantiene poca o ninguna objetividad en el análisis de los datos. Tiene dificultad estableciendo diferencias y similitudes. No puede hacer inferencias.	
Conclusión	Responde al objetivo. Mantiene objetividad al expresar las ideas. Se sustenta con los datos.	Responde al objetivo. Mantiene objetividad al expresar las ideas. Tiene dificultad sustentando la conclusión con los datos.	Responde al objetivo. Tiene dificultad manteniendo objetividad al expresar las ideas y sustentando la conclusión con los datos.	Responde parcialmente al objetivo o no responde. Mantiene muy poca o ninguna objetividad al expresar las ideas. No sustenta la conclusión con los datos.	
Observaciones					
TOTAL					

RÚBRICA PARA GUÍA DE OBSERVACIONES

ASPECTO A CALIFICAR	VALOR
Presentación	
Dominio del grupo	
Dominio del tema	
Material de apoyo	
Fomenta la participación	
Conclusión del tema	
Total	

Escala estimada como calificación: del 1 al 10

RÚBRICA PARA MAPA CONCEPTUAL

ASPECTOS	10	9-8	7-6	5 o menos
Estructura Adecuada	Su estructura es adecuada y correcta.	Su estructura es adecuada, pero no correcta.	Su estructura tiene ciertos defectos, y no es correcta.	Su estructura no es adecuada, y no es la correcta.
Contenido claro y coherente	Su contenido es claro y coherente.	Su contenido es claro pero no es coherente.	Su contenido tiene ciertas deficiencias y no es claro ni coherente.	Su contenido no es el adecuado y no es claro y no tiene coherencia.
Limpieza y orden	Tiene Limpieza y orden total.	Tiene limpieza pero no tiene un orden.	Tiene poca limpieza y carece de orden.	Carece de limpieza y no tiene orden
Originalidad y atractivo	Tiene originalidad y es atractivo.	Tiene originalidad, pero no es atractivo.	Tiene poca originalidad y no es atractivo.	Carece de originalidad y de atractivo.

Contrato de evaluación Individual

Tema:		
Nombre:		
Pienso que al finalizar el curso tendría que:		
Aspectos	Autoevaluación	Observaciones
1. Explicar las diferencias importantes entre la evaluación integral y la evaluación tradicional		
2. Explicar los componentes del proceso de autorregulación		
3. Ejemplificar la evaluación a lo largo del aprendizaje		
4. Explicar el concepto de evaluación bajo la perspectiva del constructivismo		
5. Ejemplificar cada una de las características de la evaluación constructivista		
6. Diseñar al menos un instrumento de evaluación por cada técnica (Formal, Semiformal e informal)		
7. Establecer las actividades más representativas de los diversos contenidos en mi asignatura		
8. Establecer los criterios de evaluación para cada actividad a evaluar durante el proceso E-A de mi asignatura		
9. Diseñar mi plan de evaluación de mi asignatura		

Coevaluación. Trabajo en equipo.

Instrucciones: Marca el punto de la escala que represente tu juicio más honesto respecto a cómo se realizó la sesión de trabajo en tu equipo. Agrega libremente los comentarios que quieras hacer.

1. ¿Qué tan claros te parecieron los objetivos o metas del trabajo a realizar? Muy claros () Algo vagos () Confusos ()
2. La atmósfera de trabajo fue: a) Cooperativa y cohesiva () Apática () Competitiva ()
3. ¿Qué tan organizada te pareció la discusión o la realización del trabajo de parte del equipo? a) Desordenada () Apropiada () Demasiado rígida ()
4. ¿Qué tan efectivo como líder resultó el compañero que coordinó el equipo? a) Demasiado autoritario () democrático () Débil ()
5. Respecto al nivel de participación, responsabilidad y compromiso de los integrantes del grupo: a) Todos trabajaron () Sólo algunos () Casi nadie se () al parejo colaboraron involucró en serio
6. ¿Te encontraste a ti mismo deseoso de participar cuando tenías la oportunidad de hacerlo? a) Casi nunca () Ocasionalmente () Frecuentemente ()
7. ¿Qué tan satisfecho te sientes con los resultados de la discusión o del trabajo realizado? a) Muy satisfecho () Moderadamente () Insatisfecho () satisfecho
8. ¿Te gustaría volver a trabajar con el mismo equipo? a) Me encantaría () Si es necesario () De ninguna manera ()
Comentarios y Sugerencias:

MAPA CONCEPTUAL

Criterios de evaluación	Valor
De Forma <ul style="list-style-type: none"> • Portada (Nombre del alumno, grado, grupo, nombre del docente y nombre de la asignatura). • Ortografía, redacción y legibilidad. • Limpieza. 	5 5 5
De Contenido <ul style="list-style-type: none"> • Representatividad. (Los principales conceptos se encuentran presentados en el esquema.) • Organización: maneja los conceptos de manera jerárquica, existe articulación entre ideas, utiliza conectores. • Utiliza líneas, flechas y preposiciones 	40 25 20

ORGANIZADOR GRÁFICO DE INFORMACIÓN

Criterios de evaluación	Valor
De Forma <ul style="list-style-type: none"> • Portada (Nombre del alumno, grado, grupo, nombre del docente y nombre de la asignatura). • Ortografía y redacción. • Limpieza. 	5 15 10
De Contenido <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de ideas principales • Relación lógica de los conceptos presentados. • Jerarquización de conceptos presentados. • El contenido claro. 	20 20 20 10

PERIÓDICO MURAL

Criterio de evaluación	Valor	
De Forma: <ul style="list-style-type: none"> • Ficha técnica de identificación (Inst., Asignatura, Participantes, Docente, Fecha, Tema abordado). • Buen tamaño de presentación. • Composición y Estética: Presentación novedosa de elementos y materiales creativos. • Redacción apropiada: ortografía y sintaxis. • Limpieza, orden y perdurabilidad. 	5 5 5 5 5	
De contenido: <ul style="list-style-type: none"> • Investigación previa del tema a desarrollar y temáticas complementarias. • Enunciación precisa del Título central y notas complementarias. • Precisión histórica y/o conceptual de la información proporcionada. • Diversidad y especificidad temática complementaria. • Manejo apropiado de gráficos, fotografías y/o dibujos propios. • Pertinencia con los contenidos temáticos. • Diversidad y debida referenciación de fuentes de consulta. 	10 5 10 20 10 10 10	
De desempeño: <ul style="list-style-type: none"> • Trabaja de manera proactiva y colaborativa en equipo. • Se esfuerza en la búsqueda de información y fuentes de consulta. • Expresa apertura y entusiasmo para la investigación y realización del producto. • Es respetuoso y tolerante. • Demuestra interés para la revisión continua. • Es responsable y cumple en las tareas individuales encomendadas del equipo. 	SI	NO

EXPOSICIONES

Criterios de evaluación	Valor
De Forma <ul style="list-style-type: none"> • Presentación; Nombre(S), Del Expositor y título del tema a exponer. • Volumen y tono de voz. • Postura del cuerpo y contacto visual • Claridad en la exposición 	5 5 5 20
De Contenido <ul style="list-style-type: none"> • Dominio y comprensión del tema. • Exposición con el título expuesto. • Uso de materiales de apoyo. • Uso de información documentada. 	40 10 10 5

TRABAJO EN CLASE, MODALIDAD EN EQUIPO

Criterios de evaluación	Valor
De Forma <ul style="list-style-type: none"> • Respeto las ideas de los otros miembros del grupo Uso adecuado de materiales de apoyo en uso. • Su entusiasmo, participación y dedicación demuestra una actitud Limpieza. • Su desempeño en el rol asignado ha contribuido a preparar los productos.eas de una manera coherente • Comparte la información que encuentra con los otros miembros del grupo. • Participación equilibrada de todos los participantes. • Respeto las limitaciones de su compañero y lo ayuda en su mejoramiento personal. • Su participación permite el desarrollo de óptimas relaciones interpersonales. • Respeto las normas de su grupo y es capaz de reconocer y enmendar sus errores. • Apego a los acuerdos previos para la realización del trabajo, número de participantes, tiempo, etc. 	5 5 5 5 5 5 5 5
De Contenido <ul style="list-style-type: none"> • Apego del contenido del producto del trabajo lo solicitado. 	55

PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL EN CLASE

Criterios de evaluación	Valor
De Forma <ul style="list-style-type: none"> • Volumen de voz adecuado. • Pedir la palabra. • Uso de vocabulario adecuado. • Expresión en forma respetuosa con todos los presentes. 	10 10 10 10
De Contenido <ul style="list-style-type: none"> • Apego al contenido de la temática vista en clase. 	60

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD DE CANCIÓN MODIFICADA

Aspectos	SI	NO
1. El equipo presenta al grupo la letra de la canción con las modificaciones.		
2. La letra de la canción presenta de forma correcta los sinónimos.		
3. La letra de la canción presenta de forma correcta los antónimos.		
4. La letra de la canción presenta de forma correcta las analogías.		
5. El equipo coloca la letra de la canción con sus modificaciones en el lugar asignado.		
6. El significado o mensaje de la canción cambio con las modificaciones realizadas		

**REGISTRO DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE IMPLEMENTADAS
DE UNA SESION DE CLASE POR EL DOCENTE.**

Sesión No.

INDICADOR DE DESEMPEÑO:

FASE DE APERTURA

INTRUCCIONES:

Tiempo:

FASE DE DESARROLLO

INTRUCCIONES:

Tiempo:

FASE DE CIERRE

INTRUCCIONES:

Tiempo:

TRABAJO INDEPENDIENTE:

ANEXOS

NOTA: En este espacio el profesor redactará la estrategia de enseñanza aprendizaje, en el caso de no aplicar la sugerida en la guía didáctica, así también aplica para diseñar una propuesta de asesoría individual en la modalidad EMSaD y CSAI. Este espacio se anexará por partida doble al finalizar cada Bloque.

GUIA DIDACTICA
DE
ORIENTACIÓN ESCOLAR II

Se elaboró con la valiosa participación de los docentes del Colegio de Bachilleres del Estado de Quintana Roo.

PLANTEL	DOCENTES
Chetumal Dos	María José Martínez Aldana
Chetumal Uno	Asís I. Campos Herrera
Chetumal Uno	Rosa López Díaz
Cancún Uno	Sandra Luz García Hernández

Coordinador
RAÚL FABIÁN MÁRQUEZ DÍAZ
Departamento de Orientación Educativa
COBAQROO

DIRECTORIO

M.A. Elina Elfi Coral Castilla
Directora General

Lic. Amelia Cataño Calatayud
Directora Académica

Lic. Marco Antonio Castilla Madrid
Director Administrativo

Ing. Miriam Isabel Ortega Sabido
Directora de Planeación.

Ing. Ángel de Jesús Franco Gamboa
Coordinador de Zona Sur

M. E. Yolanda Loria Marín
Coordinadora de Zona Centro

Dra. Mirza A. Burgos Azueta
Coordinadora de Zona Norte

Mtra. Josefa Preza Ríos
Jefa de Departamento de Orientación Educativa