Universidad Veracruzana

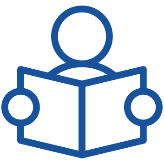
Pensamiento Crítico

para la Solución

de Problemas

Área de Formación Básica General

Información general



Índice

Introducción1

Dinámica de trabajo2

Nomenclatura de archivos3

Lineamiento para estudiantes4

Actividades y evaluación8

Introducción ​

​Bienvenido

En esta Experiencia Educativa ​

desarrollarás habilidades de pensamiento ​

analítico y creativo. ​

También, aprenderás a detectar y resolver problemas ​

en tu vida diaria y profesional. ​

​Descarga los **programas educativos**desde la página web​

ubicados en la sección de información general​

al final del apartado de bienvenida.



**Programas educativos**

Guía el desarrollo de formación profesional mediante diferentes aprendizajes.

Dinámica de trabajo​

Para este curso, la comunicación se realizará ​

mediante la **plataforma educativa** Eminus 4 ​

y el correo electrónico. ​



**Plataforma educativa**

Espacio virtual que facilita la consulta de recursos y actividades de aprendizaje.

Cada módulo incluye actividades claras ​

con fechas de entrega específicas. ​

**Nomenclatura** de los archivos

Nombra tus actividades

con la siguiente clave: ​

Abreviatura de la actividad ​

+ número de actividad ​

+ primer apellido ​

+ primer nombre​

+ extensión del archivo. ​



**Nomenclatura**

Reglas para nombrar archivos, documentos o elementos.

​Por ejemplo: ​

Si la abreviatura de la actividad es ED, ​

el número de actividad 01, ​

tu apellido es Torres,

tu nombre es Luis,

y la extensión del archivo es Word. ​

​La nomenclatura sería: ​

ED01\_TorresLuis.docx​

Lineamientos para estudiantes​

​Compromisos: ​

* Se **proactivo**. ​
* Se responsable. ​
* Gestiona tu tiempo. ​
* Utiliza diferentes estrategias de estudio. ​
* Establece metas. ​
* Desarrolla habilidades para aprender solo. ​
* Mejora tu lectura y escritura en línea. ​
* Respeta los derechos de autor. ​
* Cita de forma correctamente. ​
* Usa **software libre** y **licencias públicas**. ​



**Proactivo**

Tomar la iniciativa y buscar soluciones ante los problemas que aparezcan.



**Software libre**

Programa que permite su uso, modificación y distribución sin costo.



**Licencias públicas**

Permiso para usar, modificar y compartir un programa o contenido sin costo.

Retos en plataforma educativa: ​

* Revisa el inicio del curso y el calendario. ​
* Lee la presentación del curso. ​
* Ubica las secciones de evaluación y mensajes. ​
* Participa en foros. ​
* Atiende los mensajes del **facilitador**. ​



**Facilitador**

Docente que ayuda a los estudiantes a entender y aplicar conocimientos.

Retos en las actividades: ​

* Lee los contenidos del curso. ​
* Se **autogestivo** en tu aprendizaje. ​
* Realiza las actividades en el tiempo establecido. ​
* Consulta con el facilitador tus dudas. ​
* Evita plagio. ​
* Cita las **fuentes de información**. ​

**Autogestivo**

Persona que organiza y dirige su propio aprendizaje o trabajo.



**Fuentes de información**

Textos, artículos o personas de donde se obtiene la información.

**Plagio**

Copiar el trabajo de otra persona y presentarlo como tuyo.

Lineamientos para participar en foros​

Tú debes: ​

* Presentar ideas claras y adecuadas. ​
* Apoyar tus opiniones con argumentos. ​
* Promover la interacción. ​
* Citar las fuentes de información. ​
* Respetar los derechos de autor. ​
* Colaborar en los primeros días. ​

Tú debes evitar: ​

* Respuestas cortas o sin sentido. ​
* Publicar sin argumentos. ​
* Omitir títulos o palabras clave. ​
* Errores ortográficos. ​
* Uso excesivo de mayúsculas. ​
* Copiar y pegar información. ​
* Participar en el foro el último día. ​
* Plagiar contenido.

Actividades y evaluación​

​Actividades de módulo 1​

​

Actividad 01. ​

Identifica las **nociones problema-solución**. ​

Evidencia a entregar: **Plantilla COMSOLP.** ​

Esta actividad vale 1 punto de 100. ​

Entrega en la semana 1 de 15.

​



**Nociones problema-solución**

Entender un problema y encontrar una respuesta para resolverlo.



**Plantilla COMSOLP**

Formato de Competencias y Solución de Problemas.

Actividad 02. ​

Analiza los conceptos clave y tipos de pregunta. ​

Evidencias a entregar: organizador de información ​

y participación en foro 1. ​

Esta actividad vale 6 puntos de 100. ​

Entrega en la semana 1 y 2 de 15. ​

​

Actividad 03. ​

Elabora la **bitácora COL**tercer nivel con **metacognición**. ​

Evidencias a entregar: bitácora COL de tercer nivel​

y participación en foro 2. ​

Esta actividad vale 4 puntos de 100. ​

Entrega en la semana 2 de 15. ​



**Bitácora COL**

La palabra COL significa Comprensión Ordenada del Lenguaje.

Forma parte del modelo COL.



El total de puntos del módulo 1 es de 11 de 100.

**Metacognición**

Es la capacidad de una persona para reflexionar

sobre su pensamiento y forma de aprender.

ento y forma de aprender.

Actividades de módulo 2​

​

Actividad 04.​

Clarifica los conceptos de problema y solución. ​

Evidencias a entregar: ​

formato**Organizador Terminológico de Problema**​

y **organizador Terminológico de Solución.**​

Esta actividad vale 3 puntos de 100.​

Entrega en la semana 3 de 15.​

​



**Organizador Terminológico de Solución**

Formato que enumera términos clave relacionados con soluciones.

**Organizador Terminológico de Solución**

Formato que enumera términos clave relacionados con soluciones.

**Organizador Terminológico de Problema**

Formato que enumera términos clave relacionados con problemas.

**Organizador Terminológico de Problema**

Formato que enumera términos clave relacionados con problemas.



Actividad 05.​

Identifica los diferentes modelos de problema. ​

Evidencia a entregar: mapa conceptual.​

Esta actividad vale 5 puntos de 100.​

Entrega en la semana 3 y 4 de 15. ​

​

Actividad 06.​

Transfiere problemas a los modelos de problema. ​

Evidencias a entregar: gráfica del modelo periodos​

y **plantilla DICOP**.​

Esta actividad vale 6 puntos de 100.​

Entrega en la semana 4 y 5 de 15. ​

​



**DICOP**

DICOP significa Diagnóstico, Contexto y Planteamiento del problema.

**DICOP**

DICOP significa Diagnóstico, Contexto y Planteamiento del problema.



**Plantilla DICOP**

Formato que organiza y aclara los pasos para resolver un problema.

**Plantilla DICOP**

Formato que organiza y aclara los pasos para resolver un problema.

Actividad 07.​

Elabora una **bitácora de Orden de Pensamiento**. ​

Evidencia a entregar: bitácora OP.​

Esta actividad vale 3 puntos de 100.​

Entrega en la semana 5 de 15. ​



**Bitácora de Orden de Pensamiento**

Herramienta gráfica para organizar y analizar información.

**Bitácora de Orden de Pensamiento**

Herramienta gráfica para organizar y analizar información.

Actividad 08.​

Elabora una bitácora COL tercer nivel con metacognición. ​

Evidencias a entregar: bitácora COL tercer nivel​

y participación en foro 3.​

Esta actividad vale 5 puntos de 100.​

Entrega en la semana 6 y 7 de 15.

El total de puntos del módulo 2 es de 22 de 100.

El total de puntos del módulo 2 es de 22 de 100.

Actividades de módulo 3​

Actividad 09.​

Analiza modelos de solución de problemas.

Evidencia a entregar: **organizador gráfico**.

Esta actividad vale 3 puntos de 100.

Entrega en la semana 3 de 15.​

Actividad 10.

Transfiere modelos de solución de problemas.

Evidencia a entregar: **formato ACRISPO,**

**diagrama DIAPROVE o** **TRIZ**.

Esta actividad vale 4 puntos de 100.​

Entrega en la semana 8 y 9 de 15. ​

Actividad 11.

Responde al diagrama de preguntas.

Evidencia a entregar: diagrama de preguntas guía.

Esta actividad vale 3 puntos de 100.

Entrega en la semana 9 de 15. ​

Actividad 12.

Fortalece las nociones de problema-solución.

Evidencia a entregar: plantilla COMSOLP.

Esta actividad vale 2 puntos de 100.

Entrega en la semana 9 y 10 de 15. ​

Actividad 13.

Elabora el proyecto integrador.

Evidencia a entregar: proyecto integrador.

Esta actividad vale 15 puntos de 100.

Entrega entre la semana 10 y 13 de 15.​

Actividad 14.

Socializa los aprendizajes.

Evidencias a entregar: proyecto integrador

y participación en foro 4.

Esta actividad vale 5 puntos de 100.

Entrega entre la semana 14 de 15.​

Actividad 15.

Elabora una bitácora COL de tercer nivel global

con metacognición.

Evidencias a entregar: Bitácora COL GLOBAL,

y participación en foro 5.

Esta actividad vale 5 puntos de 100.

Entrega entre la semana 15 de 15.​

El total de puntos del módulo 3 es de 37 de 100.

El total de puntos del módulo 3 es de 37 de 100.

El puntaje total de las actividades es de 70 de 100.

El puntaje total de las actividades es de 70 de 100.

El puntaje total del examen final es de 30 de 100.

El puntaje total del examen final es de 30 de 100.

​

Para acreditar la Experiencia Educativa

necesitas una calificación mínima de 6 es decir

60 puntos de 100.

Para acreditar la Experiencia Educativa

necesitas una calificación mínima de 6 es decir

60 puntos de 100.