### 5.1.

**APUNTES: MANUAL DE PRÁCTICAS**

La propuesta de trabajo deberá realizarse de acuerdo con los siguientes puntos:

|  |
| --- |
| Objetivo General del Manual: |
| Núm. | Nombre de la Práctica | Objetivo Especifico  | Temas con los que se relacionan |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. De acuerdo al periodo solicitado:
* Para año sabático: se elaborará el manual de dos asignaturas
* Para semestre sabático: se elaborará el manual de una asignatura
1. Se deberán desarrollar entre 15 y 12 prácticas como mínimo por asignatura

###

### 5.2.

### LIBRO DE TEXTO

Es requisito cubrir el 100% de los temas y subtemas del programa de estudios vigente y podrá agregar temas o subtemas que el profesor considere pertinentes.

### 5.3.

### ELABORACIÓN DE REACTIVOS DE EVALUACIÓN

1. Nombre y objetivo del proyecto de la elaboración de los reactivos.
2. Temáticas o Áreas de Conocimiento acerca de la cual se van a realizar los reactivos de evaluación, definiendo si será una o más temáticas o áreas de conocimiento.
3. Competencias a valorar en los reactivos de evaluación.
4. Programas académicos en los cuales se pueden aplicar los reactivos de evaluación.
5. Asignaturas en las cuales se puedan aplicar los reactivos de evaluación.
6. Semestres en los que se puedan aplicar los reactivos de evaluación.
7. Establecer si los reactivos se van aplicaran en algunos de los concursos o eventos del TecNM.

### 5.4.

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS (OBJETIVOS EDUCACIONALES)

#### **CASOS DE ESTUDIO.**

1. Diseñar de 5 a 20 casos dependiendo del programa educativo vigente y de las competencias a desarrollar.
2. Cronograma de actividades, señalando el número de casos que se desarrollarán por trimestre.

|  |
| --- |
| Título del Caso: |
| Nombre del(os) programa(s) de estudio a atender: |  |
| Competencias que va a relacionar cada uno de los casos |  |
| Vigencia de los casos (en años) |  |

#### **APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP).**

* + 1. Nombre del(os) programa(s) de estudio a atender.
		2. Competencias que van a desarrollar con cada uno de los problemas.
		3. Presentar justificación del número de problemas de acuerdo a la complejidad de las competencias específicas y genéricas a desarrollar.
		4. Cronograma de actividades, señalando el número de problemas (como mínimo 10 para semestre y 20 para año sabático) que se desarrollarán por trimestre.

#### **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS**

1. Nombre del Proyecto.
2. Objetivo del Proyecto.
3. Grupo de asignatura(s) en la que se va a desarrollar el (los) proyecto(s)
4. Competencias que se van a desarrollar con el(los) proyecto(s).
5. De acuerdo al periodo solicitado:
	* Para año sabático: se realizarán dos diseños de proyectos para dos asignaturas diferentes.
	* Para semestre sabático: se realizará un proyecto de una asignatura.
6. De acuerdo a lo anterior se deberán presentar el (los) cronograma (s) respectivos.

#### **PROYECTOS INTEGRADORES.**

1. Nombre del Proyecto Integrador.
2. Objetivo del Proyecto.
3. Grupo de asignaturas en la que se va a desarrollar el proyecto Integrador
4. Competencias que se van a desarrollar con el proyecto Integrador.
5. Carta del centro de investigación, Institución educativa o de la empresa para realizar la identificación y la solución de problemas de contexto con la metodología de proyectos integradores.
6. Cronograma de actividades para el desarrollo del proyecto.
7. De acuerdo al periodo solicitado:
* Para año sabático: se realizarán dos diseños de proyectos integradores.
* Para Semestres sabático: se realizará un proyecto integrador.

**5.5.**

### ELABORACIÓN DE SOFTWARE EDUCATIVO, MULTIMEDIOS Y AMBIENTES VIRTUALES.

#### **5.5.1. SOFTWARE EDUCATIVO**

1. Título del proyecto.
2. Objetivo del proyecto.
3. Descripción breve de la utilización del producto final en los planes de estudio vigente, así como de las competencias a desarrollar.
4. Elaboración de la propuesta general, indicando el hardware y el software a utilizar tanto en su desarrollo como en su operación.
5. Cronograma del desarrollo del proyecto.

#### **MULTIMEDIOS**

1. Título del proyecto.
2. Objetivo del proyecto.
3. Descripción breve de la utilización del producto final en los planes de estudio vigente, así como de las competencias a desarrollar.
4. Elaboración de la propuesta general, indicando el hardware y el software a utilizar tanto en su desarrollo como en su operación.
5. Cronograma del desarrollo del proyecto.

#### **AMBIENTE VIRTUAL**

1. Título del proyecto.
2. Objetivo del proyecto.
3. Descripción breve de la utilización del producto final en los planes de estudio vigente, así como de las competencias a desarrollar.
4. Elaboración de la propuesta general, indicando el hardware y el software a utilizar tanto en su desarrollo como en su operación.
5. Cronograma del desarrollo del proyecto.

NOTA: La paquetería de MICROSOFT OFFICE (Power Point, Excel, Word) no cubren por sí sola los requerimientos mínimos para considerarse como software educativo o multimedia.