

Y O N O

A B A N D O N O

⌘ Manual para acompañar las decisiones
DE LOS ESTUDIANTES

MOVIMIENTO CONTRA EL ABANDONO ESCOLAR EN LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

MANUAL PARA ACOMPAÑAR LAS DECISIONES DE LOS ESTUDIANTES

PARA ACOMPAÑAR LAS DECISIONES DE LOS ESTUDIANTES

Señor Director:

Como es de su conocimiento, el abandono escolar en el bachillerato alcanza niveles alarmantes, por lo cual la Subsecretaría de Educación Media Superior ha realizado un diagnóstico del problema y ha diseñado varias estrategias para contribuir a resolverlo.

Anexo a la presente, le envío el material del Taller “Trayecto de Vida” en el que se formulan algunas sugerencias y actividades para realizar en el plantel, esperando sean de utilidad.

Diversos estudios han mostrado la importancia de promover la reflexión de los jóvenes acerca de sí mismos y de su futuro, cuando han iniciado sus estudios en el nivel medio superior; el hacerlo les permitirá, en un periodo de cambios, conocerse mejor, identificar sus intereses personales y comenzar a definir sus objetivos en la vida.

El programa busca desarrollar habilidades sociales, por medio del trabajo en equipo y el consecuente desarrollo de la empatía; asimismo se pretende promover su interés por buscar y analizar información en distintos medios y desarrollar análisis de situaciones y casos reales.

Se proponen tres módulos: el autoconocimiento, la toma de decisiones y el proceso de definición del trayecto para transitar por la vida.

Es importante señalar que es deseable que el profesor que conduzca el taller tenga una buena comunicación con los jóvenes tomando en cuenta que se trata de una actividad escolar y no de terapia.

Otro aspecto relevante en el contexto del taller es el involucramiento de los padres de familia, ya que para muchos jóvenes representa la posibilidad de construir un puente de comunicación con su familia, por lo que en la medida de lo posible hay que invitar a los padres a las actividades señaladas.

En suma, se considera que este taller puede ser una poderosa herramienta para enfrentar retos como los siguientes:

- Vencer la apatía y el aburrimiento de los jóvenes.
- Conseguir desarrollar el juicio crítico en los adolescentes.
- Obtener la verbalización y por lo tanto la posibilidad de aceptación y modificación de su autoconcepto.
- Lograr que los jóvenes tomen conciencia de la importancia que tiene trazar un Trayecto para el futuro.
- Ganar la confianza de los jóvenes.

Las competencias resultantes del trabajo en el taller de Trayecto de Vida son:

- Se autodetermina y cuida de sí mismo
- Piensa crítica y creativamente
- Aprende en forma autónoma
- Trabaja en forma colaborativa

Es muy importante el apoyo que proporcione a estas actividades, las cuales contribuirán a disminuir sustancialmente el abandono escolar.

Módulo 1 ELEMENTOS DE CRECIMIENTO PERSONAL

Objetivo:

El participante analizará las fortalezas y debilidades personales que posee para diseñar un trayecto de vida, con una perspectiva crítica y constructiva, a partir de estrategias de reflexión y vivenciales.

Contenidos:

- 1.1. Autoconocimiento
 - 1.1.1 Autoestima. Características
 - 1.1.2 Desarrollo de una autoestima saludable
- 1.2 Autonomía
 - 1.2.1 Importancia
 - 1.2.2 Desarrollo de una autonomía saludable
- 1.3 Responsabilidad y determinación
 - 1.3.1 Elementos
 - 1.3.2 Responsabilidad y adolescentes
- 1.4 Enfermedades sociales
 - 1.4.1 Adicciones
 - 1.4.1.1 Alcoholismo
 - 1.4.1.2 Farmacodependencia
 - 1.4.2 Violencia
 - 1.4.2.1 Intrafamiliar
 - 1.4.2.2 En el noviazgo
 - 1.4.2.3 En la escuela

Estrategias didácticas

Tema 1. Se sugiere iniciar con una lluvia de ideas sobre el tema de autoestima, posteriormente el profesor aclarará qué es y qué no es la autoestima, así como sus características y formas para desarrollar una autoestima saludable. Se propone que los estudiantes realicen una actividad retrospectiva para identificar quiénes son y lo que han vivido hasta llegar al momento presente, la actividad puede ser:

- Autobiografía en una historieta
- Autobiografía dibujada
- Collage combinando textos, fotos, dibujos
- Cualquier otra presentación que los jóvenes quieran realizar

Aunque esta actividad puede hacerse de forma independiente, es decir, fuera del taller, es deseable que se presente en una plenaria para socializar los resultados y sacar conclusiones en torno a la importancia de la historia personal en la construcción de la autoestima. Como corolario de esta actividad se propone el cierre con la aplicación y el análisis de alguna escala de autoestima, enfatizando que el resultado puede modificarse si se realizan acciones específicas en las áreas de oportunidad detectadas.

Tema 2. Para este tema se propone organizar sesiones de búsqueda, selección y revisión de fuentes bibliográficas y electrónicas para obtener información sobre la autoestima. La evidencia de esta actividad serán las fichas de trabajo realizadas con los materiales revisados, las cuales servirán como sustento para las discusiones grupales, y posteriormente, para el trabajo colaborativo de construcción y organización de los contenidos revisados. Las conclusiones de estas actividades se plasmarán en la elaboración de mapas mentales.

Tema 3. Para empezar con este tema se propone utilizar la dinámica del huevo, la cual consiste en lo siguiente:

Cada estudiante debe llevar a la escuela un huevo, el cual será firmado por el profesor con un marcador de tinta indeleble, añadiendo, además, el nombre de cada estudiante, de tal forma que lo haga intransferible e insustituible.

El objetivo es que el adolescente se haga responsable del huevo las 24 horas. Tendrá que ir con él a clase, hacer deporte, bañarse, comer y dormir, hacer su día a día sin separarse de él. No puede delegar en otras personas su cuidado, ni utilizar recipientes herméticos como cajas para mantenerlo guardado. Vaya donde vaya, y haga lo que haga, ha de comprometerse a llevarlo consigo, procurando que permanezca intacto y a salvo durante siete días. No se le puede romper, ni perder, ni caer.

Al final de la semana se hará una sesión grupal para valorar las dificultades que han enfrentado, el grado de compromiso y responsabilidad que han mantenido, cuántas veces lo han perdido, los motivos que hicieron que se rompiera, quién intentó cambiarlo por otro, o al menos lo pensó, y todo lo que se desprende del ejercicio para abordar el tema de responsabilidad.

Tema 4. Por lo general, el tema adicciones despierta el interés de los muchachos, por lo que se puede aprovechar para organizar equipos de debate sobre las consecuencias en el abuso de sustancias psicotrópicas, fijando posturas diversas o complementarias. El punto de partida puede ser la proyección de alguna de las siguientes películas:

- Drogas, un boleto para la muerte (producida por el ILCE)
- Trainspotting (La vida en el abismo)
- Réquiem por un sueño
- Te doy mis ojos
- Cicatrices

Se pueden plantear preguntas relevantes que orienten el debate.

Se puede complementar la actividad con la aplicación de un cuestionario para evaluar la propia actitud frente a posibles situaciones de riesgo y protección.

A continuación se presentan diversas actividades integradoras del módulo.

Una historia de éxito

Para realizar esta actividad, cada estudiante debe elegir un personaje al que admire y escribir su historia haciendo énfasis en la forma en que enfrentó retos y dificultades y la manera en que alcanzó su sueño.

Escribir una historia de éxito está en manos de quien esté dispuesto a esforzarse para que esa imagen mental que se tiene de un objetivo se materialice y sea tan real que hasta se pueda tocar, sin importar la edad que se tenga.

Algunos personajes que se pueden tomar como ejemplo son:

Deportistas: María del Rosario Espinoza, Aída Román, Mariana Avitia.

Científicos y médicos: Julieta Fierro, José Antonio de la Peña, Mario J. Molina, Luis Ernesto Miramontes, Rodolfo Neri Vela.

Músicos: Gloria Pérez Athié, Horacio Franco, Carlos Daniel Prieto, Alondra de la Parra.

Una vez que todos tengan su historia, la compartirán en plenaria y reflexionarán sobre las experiencias de vida de sus personajes con base en las siguientes preguntas:

1. ¿Qué tipo de factores influyen para que una persona pueda alcanzar su sueño?
2. ¿Cuál es el papel de la familia, la escuela y los amigos en la fuerza de un sujeto para alcanzar un sueño?
3. ¿Cuál es el papel de la autoestima en la historia?
4. ¿Qué crees que hubiera pasado si tu personaje hubiera tenido baja autoestima?
5. ¿En qué tipo de problemas se podría haber metido esta persona, que la desviarán de su camino al éxito?
6. ¿Cuál fue la actitud del personaje cuando se enfrentó a dificultades?
7. ¿Consideras que las actitudes son importantes para alcanzar el éxito? ¿Por qué?
8. ¿Crees que cualquier persona puede alcanzar el éxito?
9. ¿Cuáles son los elementos subjetivos que una persona debe desarrollar para trabajar en su trayecto de vida?

Mapa conceptual

Para finalizar este primer módulo hay que empezar a identificar los elementos tanto positivos como negativos que se deben tomar en cuenta. Trazar un trayecto de vida y recorrerlo es una tarea que implica en primer término un trabajo subjetivo, tanto en aquello que se tiene que desarrollar, como en la toma de conciencia de los problemas que se pueden enfrentar. Se pedirá a los jóvenes que realicen un mapa conceptual que permita visualizar estos elementos positivos y negativos.

Módulo 2 TOMA DE DECISIÓN

Objetivo:

El participante tomará decisiones dentro de los diferentes ámbitos de su vida, mediante un proceso eficaz y en forma consensuada cuando se requiera.

Contenidos:

2.1 El proceso de toma de decisiones

- 2.1.1 La toma de decisiones en un mundo incierto
 - 2.1.1.1 Importancia de tomar decisiones
 - 2.1.1.2 Condicionamientos subjetivos y los valores
 - 2.1.1.3 Decisiones por sentido común y por método
- 2.1.2 Etapas del proceso decisional
 - 2.1.2.1 Planteamiento del problema
 - 2.1.2.2 Análisis de la situación y contexto
 - 2.1.2.3 Búsqueda de soluciones
 - 2.1.2.4 Evaluación de alternativas
 - 2.1.2.5 Elección de la solución
 - 2.1.2.6 Seguimiento de la solución

2.2 Desarrollo de habilidades para la toma de decisiones y actitudes favorables para el trabajo en equipo

- 2.2.1 Para el trabajo en colaboración
- 2.2.2 Técnicas grupales para la decisión consensuada
- 2.2.3 Toma de decisión en la vida cotidiana

Estrategias didácticas

Tema 1

El profesor aplicará distintos juegos en donde la toma de decisión sea el centro del ejercicio. Se puede utilizar alguno de los siguientes:

- Construir un puente resistente con piezas de lego o algún otro material.
- La pecera. En la primera fase los estudiantes formarán dos grupos de observadores y un tercer grupo se sentará en el centro del aula en círculo, durante 15 minutos para debatir entre ellos el tema que les haya asignado el profesor, hasta llegar a 15 puntos en que estén de acuerdo. Durante los primeros 10 minutos se harán dos rondas para que todos los alumnos intervengan y en los últimos 5 harán sus conclusiones. Una vez definidos los 15 puntos de acuerdo, termina la primera fase. En la segunda fase uno de los grupos de observadores debatirá, utilizando la información escuchada durante la primera fase, durante 15 minutos. El grupo restante de observadores continuará observando y resumirá lo ocurrido durante las dos fases y con los dos equipos.
- Lectura del siguiente problema y debate sobre la validez de la decisión tomada por el protagonista:

Historias para reflexionar ¿Una buena decisión?

Imagina que te permiten participar en un concurso muy sencillo. Tú tiras un dado y si sale cualquier número del uno al cinco, recibes 50 pesos, por el contrario, si sale el 6 pagas tú

los 50 pesos. Sin pensártelo un minuto, decides participar y tiras el dado sobre la mesa, y... sale un 6. Acabas de perder 50 pesos, pero: ¿Ha sido una buena decisión participar?

Por un lado, tenemos claro que el resultado de la participación ha sido negativo para tu bolsillo, porque esos cincuenta pesos han volado del bolsillo, pero lo más importante es perder la miopía y analizar el escenario en abstracto. Tenías cinco opciones de ganar y una de perder, en todos los casos 50 pesos. Haciendo los cálculos, obtenemos que participar nos genera, en promedio (esperanza estadística), un beneficio de tres y un tercio, por tanto es interesante participar siempre, aunque en esta ocasión hayas sido desafortunado.

Es muy interesante poner en relación la calidad de la decisión con el resultado obtenido:

- Buena decisión y buen resultado: Situación óptima y deseable.
- Buena decisión y mal resultado: Mala suerte.
- Mala decisión y mal resultado: Oportunidad de mejorar y aprender.
- Mala decisión y buen resultado: Situación peligrosa ya que genera un aprendizaje negativo.

Preguntas base para guiar el aprendizaje

1. ¿Alguna vez te has encontrado en una situación similar?
2. ¿Consideras que es posible predecir el resultado de nuestras acciones?
3. ¿Qué es una decisión?
4. ¿Cuándo tomamos decisiones?
5. ¿Existe algún proceso para realizar decisiones efectivas?
6. ¿Cuál es el papel de la mala suerte?
7. ¿Qué podemos aprender cuando algo nos sale mal?
8. ¿Qué tipo de decisiones pueden cambiar nuestra vida?
9. ¿Qué papel juegan las decisiones diarias en nuestro trayecto de vida?

Realizar una lluvia de ideas sobre la importancia de las decisiones en mundo en el que la incertidumbre es la constante.

Solución de problemas del mundo actual a partir de las decisiones adoptadas por lo estudiantes. El profesor propondrá los temas que considere más relevantes para su comunidad (por ejemplo, seguridad, vialidad, cambio climático) y los asignará a los equipos de cuatro o cinco estudiantes para que propongan soluciones utilizando la técnica de solución de problemas. Posteriormente, los equipos compartirán en plenaria sus conclusiones.

Tema 2

Se realizará una revisión bibliográfica y electrónica sobre los contenidos del tema para discutir en grupo y mediante trabajo en equipo construir y organizar la información sobre habilidades para la toma de decisión y actitudes favorables en el trabajo colaborativo.

Se proyectará una película (se sugiere alguna de las siguientes: Matrix, Hooligans, Shrek) y después debatirán en equipos los principales puntos observados en la película, en relación con el tema.

En equipos deberán analizar el siguiente caso y responder las cuestiones que se plantean:

Un grupo de 50 personas de ambos sexos y diferentes edades queda varado en una isla sin posibilidad de salir. Dicha isla tiene forma circular y el territorio se divide en 4 partes: Tierra de labranza, lago, bosque y tierra árida.

El grupo deberá decidir lo siguiente:

1. Labores económicas
2. Tipo de gobierno
3. Construcción de casas
4. Leyes para la población

Módulo 3 TRAZAR SU TRAYECTO DE VIDA A MEDIANO PLAZO

Objetivo:

El participante trazará su trayecto de vida a mediano plazo, considerando todos sus ámbitos personales, siguiendo procesos establecidos; en forma realista y reflexiva.

Contenidos:

- 3.1 Áreas funcionales y actitudes necesarias
- 3.2 Fijación de objetivos y establecimiento de prioridades
- 3.3 Trayecto personal
 - 3.3.1 Metas de salud
 - 3.3.2 Metas en la esfera familiar
 - 3.3.3 Metas profesionales y de desarrollo personal
 - 3.3.4 Metas económicas
 - 3.3.5 Metas sociales

Estrategias didácticas

El profesor dirigirá una lluvia de ideas sobre lo que es trazar un trayecto de vida. Posteriormente, los estudiantes realizarán una búsqueda, selección y revisión de materiales bibliográficos y electrónicos que puedan ser de utilidad para desarrollar su trayecto de vida y resumirán la información en fichas de trabajo que servirán de base para el trabajo en equipo en el que se organizará dicha información.

Los estudiantes realizarán un auto diagnóstico FODA (fortalezas y debilidades) con el fin de que detecten sus áreas de oportunidad, en relación con su trayecto de vida a corto, mediano y largo plazo.

Los estudiantes elaborarán sus trayectos personales con el fin de que en el cierre del taller lo presenten a los padres de familia.

Ejercicio

¿Cuál es tu Trayecto de Vida?

“Si usted no diseña su propio trayecto de vida, es probable que caiga en el trayecto de vida de alguien más. ¿Y adivine qué es lo que han proyectado para usted? No mucho.”

- Jim Rohn

¿Cuál es tu trayecto de vida? ¿Tienes uno? Si no, entonces probablemente estés viviendo de acuerdo con los trayectos y las expectativas de los demás. O tal vez tienes un proyecto, pero no está bien definido y fácilmente te distraes por acontecimientos que están fuera de tu control.

El primer paso para que desarrolles un trayecto sólido es **conocer tu destino**. Define tu destino de ensueño **y las razones por las que quieres llegar allí**. Entonces anótalo.

El siguiente paso consiste en mirar honesta y objetivamente **dónde te encuentras ahora** – y a las acciones que has tomado en el pasado que te han llevado allí. No ponga excusas por tus acciones pasadas, pero tampoco seas duro contigo. Haz un poco de auto-reflexión acerca del tipo de hábitos que tienes y de cómo influye tu personalidad en tus elecciones. Para alcanzar tu objetivo final, **es probable que tengas que cambiar**

algunos hábitos, pero no trates de cambiar tu personalidad – acepta quién eres y encuentra la manera de sacar provecho de tus fortalezas y minimizar tus debilidades. Trata de mantener este proceso tan honesto y libre de culpa como sea posible. El objetivo es aprender acerca de quién eres y dónde estás ahora para que comprendas desde dónde empezarás el trayecto hacia el logro de tus objetivos.

Ahora planificarás una estrategia para llegar desde donde estás ahora hasta tu meta. Puedes trabajar desde el principio hasta el final, o puede ser útil empezar por el final e ir hacia el principio.

Una vez que tengas el trayecto trazado, puedes hacerle frente **un paso a la vez, poco a poco**. Si un paso en tu trayectoria parece demasiado difícil, piensa cómo lo puedes descomponer en pequeños pasitos, que resulten pasitos más fáciles de dar.

A medida que avances, puede que veas la necesidad de cambiar la estrategia debido a circunstancias inesperadas, pero **nunca pierdas de vista tu meta final**. Sé flexible en la manera de llegar a tu destino, pero persistente en tu forma de trabajo a seguir. ¡Tus sueños te están esperando!

Preguntas del caso para guiar el aprendizaje:

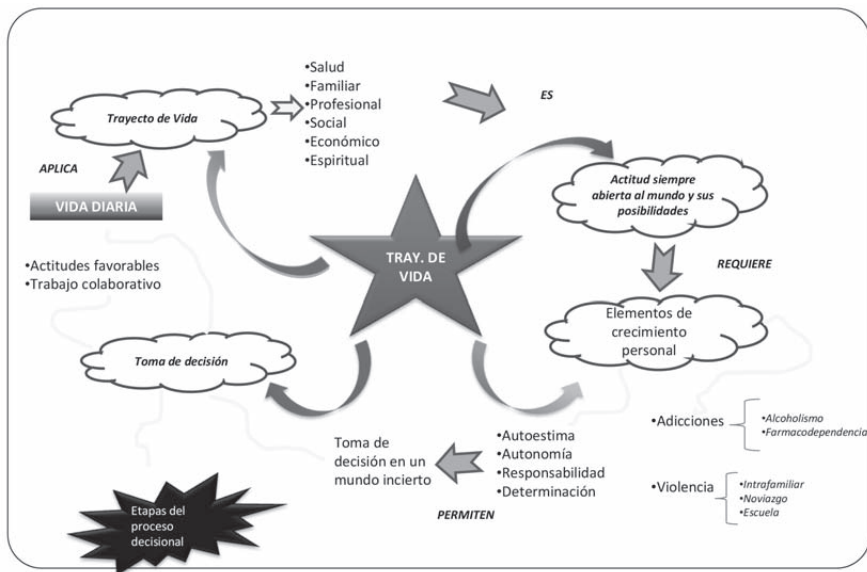
1. ¿Es posible hacer un trayecto de vida?
2. ¿Cuáles son los problemas de realizar un trayecto de vida?
3. ¿Consideras que es mejor vivir día a día, con sorpresa y emoción?
4. ¿Cuáles pueden ser las consecuencias positivas y negativas de vivir así?
5. ¿Cuáles son las ventajas de tener un trayecto de vida?
6. ¿Cuáles son los elementos a considerar para diseñar un trayecto de vida?
7. ¿Cuáles son las dimensiones humanas que debe considerar un trayecto de vida?
8. ¿El pasado es determinante en nuestro futuro?
9. ¿Se pueden superar las malas decisiones que hemos tomado?
10. ¿Cómo podemos hacerlo?

PROBLEMA

En equipos deberán diseñar el trayecto de vida de los siguientes personajes:

1. Un adolescente de un barrio popular en una ciudad, acaba de ingresar al bachillerato, su más grande deseo es convertirse en jugador de fútbol profesional.
2. Una adolescente que acaba de ingresar al bachillerato desea trabajar en la ONU viajando y apoyando a comunidades pobres en todo el mundo.
3. Una adolescente de 15 años desea convertirse en cantante de rock y grabar discos e irse de gira.

Cada trayecto deberá contener una meta a corto plazo, otra a mediano y una más a largo plazo, para cada dimensión (salud, profesional, social, familiar y económica), que sean necesarias para alcanzar su objetivo.



Evaluación:

Bajo el enfoque de competencias, la evaluación es un proceso de mejora continua, que reside en obtener y analizar las manifestaciones de desempeño de un estudiante con base en matrices de valoración, para llegar a un juicio que conduzca a la evaluación cuantitativa.

La evaluación se caracteriza porque es confiable (se aplica el mismo juicio para todos los involucrados), integral (involucra los conocimientos, habilidades y actitudes), participativa (incluye autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación) transparente (congruente con lo tratado en el taller) y válida (se basa en la matriz de valoración).

Las rúbricas son las guías de valoración que servirán a los estudiantes para precisar los criterios que se tomarán en cuenta para la evaluación de los contenidos; por lo tanto ellos deberán tener las rúbricas con anticipación al ejercicio propuesto.

La rúbrica la entregará al docente para su evaluación; después será devuelta al estudiante para establecer la retroalimentación y lograr la mejora continua.

Rúbrica de evaluación de la historieta

Datos generales				
UNIDAD DE COMPETENCIA: Elementos de crecimiento personal				
Competencia. Genera un significado sencillo y concreto para el análisis de la información mediante la creación de una historieta.				
Nombre del/de la profesor/a:				Fecha:
Nombre del estudiante:				Grupo:
INDICADORES	PONDERACIÓN	CRITERIOS		
		EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Planteamiento	20 %	Define perfectamente a los personajes, el entorno y los contenidos.	Define de forma imprecisa a los personajes, el entorno y los contenidos.	No plantea los contenidos que suponen una situación comunicativa.
Desarrollo	30 %	Enfatiza claramente cómo los personajes se expresan de acuerdo a la situación comunicativa.	La relación entre el lenguaje verbal e imagen visual no es totalmente clara.	El tema principal no es claro, sólo hay ideas al azar.
Desenlace	15 %	Los personajes asumen una postura crítica ante las competencias comunicativas.	Se menciona someramente la postura ante las competencias comunicativas.	Se omite el modo en que los personajes asumen una postura crítica.
Creatividad	20 %	Contiene detalles creativos y maneja el lenguaje iconográfico.	Contiene pocos detalles creativos y no precisa el lenguaje iconográfico.	Carece de detalles creativos y no utiliza lenguaje iconográfico.
Actitud	15 %	Muestra respeto por las historietas presentadas por sus compañeros.	Muestra respeto hacia el trabajo, aunque realiza pocas aportaciones del trabajo.	Muestra falta de respeto ante el trabajo de sus compañeros.
	100 %			

Rúbrica de evaluación del trabajo colaborativo

Datos generales				
UNIDAD DE COMPETENCIA: Toma de decisión				
Competencia. Trabaja en forma colaborativa.				
Nombre del/de la profesor/a:			Fecha:	
Nombre del estudiante:			Grupo:	
INDICADORES	PONDERACIÓN	CRITERIOS		
		EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Preparación	20 %	Trae el material a clase y siempre está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material a clase y está listo para trabajar.	A menudo olvida el material y no está listo para trabajar.
Contribuciones	30 %	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un líder definido que contribuye con mucho esfuerzo.	Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Un miembro fuerte del grupo que se esfuerza.	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Puede rehusarse a participar.
Trabajando con otros	20 %	Casi siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros trabajando en grupo.	Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa "problemas" en el grupo.	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo.
Resolución de problemas	20 %	Busca y sugiere soluciones a los problemas.	Refina soluciones sugeridas por otros.	No trata de resolver problemas o ayudar a otros a resolverlos. Deja a otros hacer el trabajo.
Actitud	10 %	Nunca critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Ocasionalmente critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros del grupo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Con frecuencia critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros del grupo. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.
	100 %			

Rúbrica de evaluación del debate

Datos generales				
UNIDAD DE COMPETENCIA: Elementos de crecimiento personal				
Competencia. Debate en clase un tema.				
Nombre del/de la profesor/a:				Fecha:
Nombre del estudiante:				Grupo:
INDICADORES	PONDERACIÓN	CRITERIOS		
		EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Entendiendo el tema	20 %	El equipo claramente entendió el tema a profundidad y presentó su información enérgica y convincentemente.	El equipo parecía entender los puntos principales del tema y los presentó con facilidad.	El equipo no demostró un adecuado entendimiento del tema.
Información	30 %	Toda la información presentada en el debate fue clara, precisa y minuciosa.	La mayor parte de la información en el debate fue presentada en forma clara y precisa, pero no fue siempre minuciosa.	La información tiene varios errores; no fue siempre clara.
Uso de hechos y estadísticas	20 %	Cada punto principal estuvo bien apoyado con varios hechos relevantes, estadísticas y/o ejemplos.	Cada punto principal estuvo adecuadamente apoyado con hechos, estadísticas y/o ejemplos, pero la relevancia de algunos fue dudosa.	Ningún punto principal fue apoyado.
Rebatir	20 %	Todos los contra-argumentos fueron precisos, relevantes y fuertes.	La mayoría de los contra-argumentos fueron precisos y relevantes, pero algunos fueron débiles.	Los contra-argumentos no fueron precisos y/o relevantes.
Estilos de pensamiento	10 %	El equipo consistentemente usó gestos, contacto visual, tono de voz y un nivel de entusiasmo en una forma que mantuvo la atención de la audiencia.	El equipo algunas veces usó gestos, contacto visual, tono de voz y un nivel de entusiasmo en una forma que mantuvo la atención de la audiencia.	Uno o más de los miembros del equipo tuvieron un estilo de presentación que no mantuvo la atención de la audiencia.
	100 %			

Rúbrica de evaluación del proyecto multimedia

Datos generales				
UNIDAD DE COMPETENCIA: Elementos de crecimiento personal				
Competencia. Presenta proyectos multimedia.				
Nombre del/de la profesor/a:			Fecha:	
Nombre del estudiante:			Grupo:	
INDICADORES	PONDERACIÓN	CRITERIOS		
		EXCELENTE	SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Enfoque o idea principal	20 %	La idea principal nombra el tema del ensayo y esquematiza los puntos principales a discutir.	La idea principal esquematiza algunos o todos los puntos a discutir, pero no menciona el tema.	La idea principal no menciona el tema y ni los puntos a discutir.
Apoyo a la opinión	30 %	Incluye 3 o más elementos de evidencia (hechos, estadísticas, ejemplos, experiencias de la vida real) que apoyan la opinión del autor.	Incluye 2 elementos de evidencia (hechos, estadísticas, ejemplos, experiencias de la vida real) que apoyan la opinión del autor.	Incluye 1 elemento de evidencia (hechos, estadísticas, ejemplos, experiencias de la vida real) que apoya la opinión del autor.
Conclusión	20 %	La conclusión es fuerte y deja al lector con una idea absolutamente clara de la posición del autor. Un parafraseo efectivo de la idea principal empieza la conclusión.	La posición del autor es parafraseada en la conclusión, pero no al principio de la misma.	No hay conclusión. El trabajo simplemente termina.
Secuencia	20 %	Los argumentos e ideas secundarias están presentadas en un orden lógico que hace las ideas del autor sean fáciles e interesantes a seguir.	Algunas de las ideas secundarias o argumentos no están presentados en el orden lógico esperado, lo que distrae al lector y hace que el ensayo sea confuso.	Muchas de las ideas secundarias o argumentos no están en el orden lógico esperado lo que distrae al lector y hace que el ensayo sea muy confuso.
Gramática y ortografía	10 %	El autor no comete errores de gramática ni de ortografía.	El autor comete 3 ó 4 errores gramaticales u ortográficos.	El autor comete más de 4 errores gramaticales u ortográficos.
	100 %			

GLOSARIO DE TÉRMINOS

1. **Adolescencia:** Periodo de desarrollo biológico, psicológico, sexual y social inmediatamente posterior a la niñez y que comienza con la pubertad; para llegar a la independencia económica y emocional.
2. **Alcoholismo:** Enfermedad crónica y habitualmente progresiva producida por la ingestión excesiva de alcohol etílico, bien en forma de bebidas alcohólicas o como constituyente de otras sustancias.
3. **Autoestima:** Es el juicio que realiza cada ser humano de sus propias actitudes, sentimientos, capacidades y conocimientos. Es la valoración de uno mismo
4. **Autonomía:** Capacidad individual de pensar, sentir, tomar decisiones y actuar por uno mismo.
5. **Consenso:** Acuerdo que se alcanza por el consentimiento de todos los miembros del grupo o entre varios grupos.
6. **Debate:** Acto de comunicación que consiste en la discusión de un tema polémico entre dos o más personas.
7. **Decidir:** Elegir una alternativa entre varias que son incompatibles o que no pueden implementarse de manera simultánea.
8. **Empatía:** Capacidad de vivenciar la manera en que otra persona percibe, piensa y siente: Significa en otras palabras ponerse en los “zapatos de otra persona”.
9. **Estudio de casos:** Método de enseñanza que se basa en casos concretos de un grupo de personas que enfrentan una situación particular.
11. **Farmacodependencia:** Uso compulsivo de una sustancia a pesar de los efectos negativos o peligrosos.
12. **Lluvia de ideas:** técnica basada en la exposición de manera informal y libre de todas las ideas en torno a un tema o problema planteado que ayuda a estimular la creatividad.
13. **Metas:** Fin u objetivo de una acción.
14. **Trayecto de vida:** Conjunto de actividades coordinadas e interrelacionadas que buscan cumplir con un objetivo específico. En este sentido, podría decirse que un proyecto de vida es la dirección que una persona marca para su propia existencia.
15. **Responsabilidad:** Capacidad existente en todo sujeto activo de derecho para reconocer las consecuencias de un hecho que realizó con libertad.
16. **Role Planning:** Técnica grupal que consiste en poner en escena o dramatizar una situación para analizarla o discutirla.
17. **Trabajo colaborativo:** Procesos intencionales de un grupo para lograr un objetivo o alcanzar una meta.
18. **Violencia de noviazgo:** Todo intento de imponer alguna conducta, forma de pensamiento, creencias, etc. utilizando manifestaciones a nivel psicológico, imposición con golpes o cualquier forma de maltrato, dentro de una relación de noviazgo.
19. **Violencia escolar:** Acoso psicológico o físico llevado a cabo dentro de los centros educativos donde un estudiante ejerce poder sobre otro en forma sistemática y con intención de dañar.
20. **Violencia intrafamiliar:** Toda acción u omisión protagonizada por los miembros que conforman el grupo familiar, este puede ser por afinidad de sangre o afiliación y que transforma en agresores las relaciones entre ellos causando daño físico, psicológico, sexual, económico o social a uno o varios de ellos.

Se terminó de imprimir y encuadernar en agosto de 2013 en Impresora y Encuadernadora Progreso,
S.A. de C.V. (IEPSA), calzada San Lorenzo, 244; 09830 México, D. F.
El tiraje fue de 7,000 ejemplares.



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

www.sems.gob.mx