

Guía para el Profesor

Desarrollo de proyecto en interactividad y diseño multimedia



ÍNDICE

I.	Certificados	3
II.	Certificado en interactividad y diseño multimedia	4
III.	Propósito y características del proyecto integrador	5
IV.	Metodología del proyecto	5
V.	Bibliografía y recursos especiales	6
VI.	Evaluación	7
VII.	Agenda	8
VIII.	Ideario de proyectos.....	9
IX.	Notas de enseñanza.....	8
X.	Alternativas al portafolio	11

Certificados

Para entender la importancia del curso del cual usted será **Facilitador**, es necesario ofrecer un contexto mayor sobre el programa de **Certificados** de la Universidad Tecmilenio, pues son parte medular del nuevo modelo educativo basado en el **aprender haciendo** y en **brindar una experiencia educativa a la medida de los alumnos**.

Un certificado es un **programa académico corto compuesto de varias materias**, embebido en la segunda mitad del plan de estudios de profesional, que busca desarrollar **competencias muy específicas** en el alumno y lo prepara para desempeñarse de la mejor manera en un empleo.

SABER + HACER + BIEN

Con este enfoque, buscamos en los egresados de profesional que además de **saber** (tener un conocimiento teórico), también sean **capaces de hacer** (tener la habilidad de realizar una tarea) y de **saber-hacer** (entender lo que se hace y tener la capacidad para hacerlo de la mejor forma), como se explica en este video (<https://www.youtube.com/watch?v=g1maCpZXX8s>):

Haz clic en la imagen



En Universidad Tecmilenio, **aprender haciendo** significa que el participante cursará **Certificados en los que desarrolla competencias disciplinares de especialidad que son valoradas por el mercado laboral**, convirtiéndose en un profesional altamente competente y elevando así su índice de empleabilidad.



La mayoría de nuestros Certificados se compone en promedio de cuatro materias, las cuales tienen un seguimiento lógico y terminan con un proyecto de gran calado y un alto nivel de complejidad (última materia). Una correcta realización del proyecto integrador demostrará el dominio de la competencia global declarada en cada certificado.

¿Certificado o certificación?

Es muy importante tener en claro que un certificado y una certificación son dos cosas distintas. Un **certificado** es un reconocimiento formal que **otorga internamente la Universidad Tecmilenio** a los estudiantes que demuestren haber aprobado las materias correspondientes, y adquirido la **competencia** global del certificado.

Por su parte, la **certificación** es también un reconocimiento, pero ésta se obtiene a través de la acreditación de un curso específico del programa académico de la Universidad y aprobando un examen de suficiencia aplicado por una **entidad acreditadora externa** (mapas mentales, idiomas, uso de software, etc.).

Su trabajo como docente facilitador de este curso es muy importante para nosotros. Gracias por aportar su conocimiento y experiencia en la impartición de este certificado. A continuación podrá revisar información detallada del curso que impartirá.

Certificado en interactividad y diseño multimedia

El certificado de interactividad y diseño multimedia se compone de 3 cursos más una materia de proyecto integrador, de acuerdo a la siguiente distribución:



Como se puede apreciar, este curso de **Desarrollo de proyecto en interactividad y diseño multimedia** es el último curso del certificado de interactividad y diseño multimedia. Por lo mismo, es importante que como **Facilitador verifique** que sus estudiantes hayan aprobado los cursos anteriores, pues de no haberlo hecho se podrá ver afectado el aprovechamiento académico de este curso.

Competencia del certificado

Al finalizar el **certificado de interactividad y diseño multimedia**, el participante deberá haber desarrollado y adquirido la siguiente competencia global, en toda su extensión:

Desarrolla productos multimedia para la satisfacción de una necesidad.

Propósito y características del proyecto integrador

El propósito del Proyecto integrador es evidenciar que el participante ha adquirido la competencia del certificado y por lo tanto, puede acreditarlo.

El diseño del Proyecto integrador ha sido pensado de tal manera que:

- El participante **aprenda haciendo**, es decir, el estudiante deberá acudir a empresas u organizaciones reales para detectar problemas y proponer soluciones.
- Sea **autosustentable**. Es importante señalar que las instrucciones del proyecto son generales y lo suficientemente amplias para que los proyectos que presenten los participantes sean únicos e irrepetibles a través del tiempo.
- Tenga un **alto grado de dificultad**. Lo que se busca es que los estudiantes hagan proyectos grandes y retadores. Las instrucciones se han trazado para que se alcance este propósito.

Todos los proyectos integradores tienen 4 fases:

1. **Introspección**, que consiste en elaborar un portafolio que permita al participante reflexionar sobre su nivel de aprendizaje a nivel conceptual.
2. **Planteamiento**, en la que se define el problema a resolver.
3. **Ejecución**, en la que se proponen soluciones a los problemas encontrados.
4. **Resultados**, en la que se exponen los hallazgos.

Usted podrá ver a detalle las instrucciones para cada fase en la liga del curso.

Metodología del proyecto

Este curso tiene 8 créditos, por lo que se espera que semanalmente dediques 3 horas a la revisión de instrucciones, teorías, conceptos y aplicaciones, y 5 horas a la realización de cada una de las fases. En este proyecto integrador definirás y resolverás un proyecto multimedia/videojuego que incluya presencia en internet para promocionarlo, o bien, que en este website la aplicación pueda ser ejecutada. Entonces, tu proyecto se compone de un programa multimedia o un videojuego y un website básico (puede ser un landing page) que promueva a la herramienta. Recuerda que éstos deben de aportar valor a la marca, proyecto o servicio de la empresa o asociación con la que estás trabajando. El proyecto comprende 4 fases que se describen a continuación:

Fase 1. Introspección: realizarás un portafolio de evidencias que te permita demostrar la adquisición de las competencias de cada uno de los cursos y la del certificado en general; así como reflexionar sobre tu propio aprendizaje.

Fase 2. Planteamiento: ubica a tus clientes potenciales y contáctalos para que lleguen a un acuerdo y te platicuen acerca de lo que necesitan resolver, acelerar o promocionar. Recuerda tomar nota de toda

esta información. Con base en ella, debes presentar a tu cliente propuestas de trabajo que puedan solucionar sus necesidades.

Fase 3. Ejecución: acorde a la solución autorizada por tu cliente, crea un documento que describa las fases de trabajo y el calendario de entregables. Considera lo siguiente:

- Si desarrollas un videojuego, debes de tomar en cuenta el tiempo para el desarrollo del documento de diseño. No olvides agregar las pantallas y arte conceptuales de tu proceso creativo.
- En el caso del website, prepara un documento que contenga la arquitectura de navegación y si es necesario, un documento de diseño.
- En el caso de un multimedia, recuerda tener la estructura y el documento de diseño que explique las secciones y su respectivo contenido.

En cualquier caso, recuerda respetar e incorporar el branding de tu cliente de manera limpia y correcta.

Fase 4. Resultados: de acuerdo a tu selección de proyecto, entrega alguno de los siguientes productos:

- A. Website con videojuego o multimedia embebido en su contenido.
- B. Website (puede ser landing page) de la herramienta/asociación/negocio y además la presentación multimedia o el videojuego en aplicaciones instalables.

En ambos casos, además del producto 100% funcional, debes de entregar documentación que avale el proceso de tu trabajo.

Nota importante: deberás realizar cada una de las fases de manera consecutiva. Para conseguir la acreditación de este certificado, deberás entregar cada una de las 4 fases según las indicaciones que se te proporcionan. Omitir alguna de las 4 fases llevará a la no acreditación del certificado.

Bibliografía y recursos especiales

Esta es la bibliografía que se le ha solicitado al participante para llevar a cabo su proyecto integrador. En la columna de la derecha usted puede revisar para qué se recomienda cada recurso.

BIBLIOGRAFÍA / RECURSO	USO Y JUSTIFICACIÓN (columna no publicable)
<ul style="list-style-type: none">• Meetings imagined. (2016). <i>Inspiration and tools for great events</i>. Recuperado de http://www.meetingsimagined.com/• Mario Forleo. (2011, 3 de octubre). <i>How to Build a Reputation When You've Just Started Your Business - Five Simple Steps</i>. [Archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/9LG7hxB_hV0• APEC. (2014). <i>Guidelines for Hosting APEC Meetings</i>. Recuperado de http://mddb.apec.org/Documents/2014/SOM/SOM1/14_som1_008.pdf	

<ul style="list-style-type: none"> • Silva, J. (2014). <i>Guía para el diseño y conducción de recepciones internacionales y ceremonias de la Suprema Corte de Justicia de la Nación</i>. México: Suprema Corte de Justicia de la Nación. • Wilcox, D., Cameron, G., y Xifra, J. (2012). <i>Relaciones Públicas, Estrategias y Tácticas</i> (10ª ed.). Madrid, España: Pearson Educación SA. • Yaverbaum, E., Bly, R., y Benun, I. (2006). <i>Public Relations For Dummies</i>. Indianapo-lis: Wiley Publishing, Inc. 	
---	--

Evaluación

La evaluación del proyecto integrador se estructura de la siguiente manera:

Fase	Actividad de aprendizaje	Producto
Introspección	Reflexión sobre el propio conocimiento	Portafolio de evidencias
Planteamiento	a) Análisis del problema dado b) Diagnóstico c) Planteamiento de mejora/solución	Documento de Word
Ejecución	Diseño del plan de acción, cronograma de actividades y ejecución	Documento de Word y evidencia de ejecución
Resultados	Reporte de ejecución, presentación de resultados y conclusiones	Presentación y Reporte Final

IMPORTANTE:

Estimado profesor, no olvides capturar las calificaciones de tu grupo en las fechas indicadas

Puedes ver un manual para capturar calificaciones siguiendo esta ruta en Mi espacio:
Mi espacio → Servicios → De Apoyo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes

Puedes ver un manual para capturar inasistencias siguiendo esta ruta en Mi espacio:
Mi espacio → Servicios → De Apoyo → BANNER Tecmilenio Manuales Docentes

Si deseas probar la nueva versión BETA de MiEspacio haz clic aquí

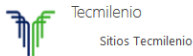


SERVICIOS DE APOYO

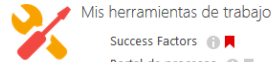
Buscar servicios

Para agregar un servicio a tus favoritos, haz clic en el ícono

abrir todo cerrar todo



- Mi información
- mi Desarrollo
 - mis Prestaciones
 - mi Compensación
 - mis Beneficios
 - mi Calidad de Vida
 - mis Herramientas
 - Mis servicios
 - Mis datos
 - MI desarrollo



- Success Factors
- Portal de procesos
- Espacio Transformación
- BANNER Tecmilenio INB
- BANNER Tecmilenio XE Admin
- BANNER Tecmilenio Overall XE Admin
- BANNER Tecmilenio SSB
- BANNER Tecmilenio Manuales Académicos
- BANNER Tecmilenio Manuales Escolares
- Tecmilenio Cartera
- BANNER Tecmilenio Manuales Docentes
- Servicios en Línea Tecmilenio
- Descarga de Lync
- Servicios de Tesorería (GDC)
- Reflexiona
- Herramientas básicas

Agenda

Esta es la agenda y ponderación semestral de cada fase:

Semana	Entregables	Puntaje
Semana 2	Fase I	10
Semana 4	Fase II	20
Semana 12	Fase III	40
Semana 16	Fase IV	30

GUÍA PARA EL PROFESOR

*Revise las instrucciones de cada fase en la liga del curso.

Ideario de proyectos

Algunas ideas de los proyectos que podría realizar el participante, incluyen:

1. Instituciones educativas, por ejemplo:
 - Escuelas públicas
 - Escuelas privadas
 - Instituciones de educación especial
 - Universidades
 - Centros de entrenamiento dentro de las escuelas
2. Instituciones y organizaciones sin fines de lucro:
 - Club de Niños y Niñas
 - Club de Leones
 - Otros según la región/estado/país
3. Centros religiosos e iglesias
4. Empresas y negocios en general
5. Instituciones gubernamentales

Notas de enseñanza

Antes de impartir el curso, por favor revise de manera general los datos y conceptos proporcionados en el mismo, con el fin de detectar y, en su caso, poder actualizar y/o enriquecer previamente la información específica al tiempo en que se está impartiendo el curso.

Un aspecto de gran importancia en el desarrollo del proyecto es el involucramiento del Facilitador para propiciar que la competencia del curso se cumpla, pero también ir preparando a los participantes para que vayan desarrollando propuestas de soluciones innovadoras a problemas actuales del curso a tomar.

Las notas de enseñanza aquí mostradas son referencia para la versión presencial y en línea, a menos que se indique lo contrario en cada tema. Puede revisarlas a continuación.

Generalidades

Para la impartición de este curso, se sugiere:

1. Revisar con tiempo la lista de entregables y la agenda en Servicios en Línea para saber en qué temas y semanas se deben realizar las actividades.
2. Revisar el manual de Blackboard para conocer las mejores formas de mantener una comunicación constante y efectiva con los estudiantes, despejar dudas y motivarlos. Puede ver un tutorial de la plataforma en esta liga:
<https://drive.google.com/file/d/0Bw75UcLH85hkOHVLaGo3WC1qUDA/view?usp=sharing>
3. Revisar periódicamente el foro de dudas en Blackboard para resolver las preguntas e inquietudes de los alumnos acerca de las actividades y la evidencia.
4. Motivar al alumno a participar y realizar sus actividades a tiempo.
5. Proveer retroalimentación constante de las actividades que realizan los participantes.

6. Realizar un calendario y subirlo a la plataforma para que los participantes puedan visualizar de manera esquemática los temas y actividades que deberán estar revisando cada semana.

Si usted imparte el **curso en modalidad online**, se recomienda también lo siguiente:

7. Realizar al menos 2 sesiones sincrónicas durante el curso con los participantes para repasar los temas revisados y resolver las diferentes dudas que puedan surgir. El Facilitador seleccionará la herramienta o plataforma que mejor le convenga: Collaborate (dentro de Blackboard), WebEx, Skype, Google Hangouts, Join.me, Zoom, etc.
Puedes ver una **guía para organizar las sesiones sincrónicas** haciendo clic en este enlace: <https://drive.google.com/file/d/0Bw75UcLH85hkDjA5bzNCNmIIWW8/view?usp=sharing>
8. Recordar con anuncios a los participantes acerca de las entregas de sus actividades por medio de la sección de Entrega de tareas o por correo electrónico.

Notas de enseñanza del proyecto integrador

Para la impartición del proyecto integrador, se recomienda:

1. Errores comunes en participantes novatos:
 - a. Omitir importaciones de clases es común. Pide que revisen si las clases que están invocando están siendo importadas.
 - b. Omitir variables o no especificar su tipo o no tener acceso remoto es un error común. Pide que se revise que todas las variables tengan asignado un tipo y que su modificador de acceso sea el adecuado.
 - c. La creación de objetos antes de que sean declarados. Este error implica que el participante está tratando de incluir al display list un objeto que aún no existe. Que revise el orden del código y corrija.
2. Estrategias/acciones a seguir si los participantes no consiguen una empresa/institución dónde elaborará su proyecto:
 - a. Asesora al participante con un directorio local de asociaciones civiles.
 - b. Dentro de la escuela, busquen opciones para desarrollar este proyecto.
 - c. **En caso de que no se encuentre a un cliente, se recomienda elaborar una empresa ficticia que requiera de promocionar, acelerar, informar, etc, algún producto o servicio. En este caso debes pedir al participante resolver la imagen gráfica de la empresa por su cuenta (esto no se califica).**
3. ¿En qué partes del proyecto los participantes requerirán ayuda?
 - a. Orienta a los participantes a los foros de ayuda que se listan y permite que ellos mismos busquen sus respuestas.
4. ¿Cuál es la parte más complicada del proyecto y cómo podría ayudar a resolverla?
 - a. El multimedia o el videojuego son las partes de mayor reto en general. El participante requiere de buscar recursos adicionales e inspiración para resolver esta parte.
5. Opciones para presentar resultados si la clase es presencial.
 - a. Mediante el modo debug de FLashDevelop es posible mostrar los avances en programación del multimedia/videojuego.
 - b. La crítica constructiva dentro del salón permite encontrar nuevas maneras de lograr un objetivo, así como la detección temprana de oportunidades.
 - c. El documento de diseño puede ser discutido en clase, de esta manera muchas dudas se responden al mismo tiempo que se observan oportunidades no detectadas.
6. Opciones para presentar resultados si la clase se imparte en línea

- a. La documentación en forma digital vía correo electrónico es la manera ideal de enviarla. Menciona que el horario de envío tiene un límite en caso de que así lo quieras manejar.
- b. Idealmente, la revisión en una de prueba en el servidor del cliente es la mejor manera para revisar el proyecto web. Mandar los archivos web en forma de .zip es otra manera de revisar esta parte del proyecto.
- c. En el caso del multimedia/videojuego, pide que te envíen solamente los archivos ejecutables y los directorios necesarios. Que no te manden todo el proyecto. Para el envío puede usarse el servicio de transferencia de archivos pesados de wetransfer.com.

Comparte con el participante las siguientes preguntas que le servirán como checklist para saber si su proyecto es funcional:

- ¿El branding se muestra correcto y claro?
- ¿El usuario encuentra la información?
- ¿La información es legible y muestra el mensaje adecuado?
- ¿El multimedia se instala y funciona adecuadamente?
- ¿El videojuego responde y engancha al usuario?
- ¿Las herramientas (multimedia o videojuego) cumplen con el objetivo indicado por tu cliente?

Alternativas al portafolio

¿Qué hago en el remoto caso que algún participante no haya guardado evidencias para hacer su portafolio?

La fase I del Proyecto Integrador tiene como objetivo demostrar que el participante del certificado ha adquirido la competencia del mismo, así como identificar fortalezas y áreas de oportunidad. Para ello, en esta fase se solicita **integrar un portafolio de evidencias** que incluye una selección de actividades, trabajos, videos, audios y cualquier otro artefacto que el estudiante haya recopilado en el transcurso del certificado.

Ahora bien, **en el caso de excepción en el que alguno de los participantes no tenga las evidencias a su disposición**, enseguida se presentan 2 alternativas de evaluación para esta fase.

Lineamientos

¿Cuándo considerar una excepción?

A lo largo del certificado, se solicita expresamente a los participantes recopilar sus Evidencias de manera digital, tanto en disco duro como en la nube. Por ello, **únicamente** se considerará una alternativa de evaluación distinta al portafolio, cuando el participante no haya cursado alguna de las materias previas al Proyecto Integrador en nuestra Universidad, ya sea por haber estado de intercambio, por haber revalidado asignaturas de otra institución, o por haberse dado de baja temporal (reingreso).

NO se considerará una excepción cuando el estudiante presente argumentos como “mi laptop dejó de funcionar, me la robaron, robaron mi casa” y situaciones similares.

Opciones

Si un participante llega a la Fase I del Proyecto Integrador sin evidencias de cursos anteriores, usted podrá elegir evaluarlo mediante alguna de estas 2 opciones (mismas que se explican en el apartado siguiente):

- **Alternativa 1.** Glosario + Tabla SQA + Reflexión
- **Alternativa 2.** Mapa conceptual + Tabla SQA + Reflexión

Alternativa 1

GLOSARIO + TABLA SQA + REFLEXIÓN

Esta alternativa consiste en que el participante elabore un glosario de por lo menos 24 términos/conceptos aprendidos a lo largo del certificado. Usted como docente definirá cuáles serán esos 24 conceptos. Por favor, asegúrese que los conceptos que seleccione sean los principales del curso, que tengan un nivel de complejidad alto (no definiciones de diccionario), y que ayuden al participante a obtener la competencia del certificado. Luego, el participante completará una tabla SQA, y finalmente realizará una reflexión sobre su aprendizaje. Estas son las instrucciones:

1. Elabora un glosario con conceptos que se enlistan enseguida. Las definiciones que incluyas deben hacer referencia al menos a diez autores de libros o artículos de revistas especializadas (puedes apoyarte en recursos de Biblioteca Digital). Otro tipo de referencias, como páginas web, son aceptables, pero no pueden sustituir a las diez referencias anteriores.

1	9	17
2	10	18
3	11	19
4	12	20
5	13	21
6	14	22
7	15	23
8	16	24

2. De acuerdo a los conceptos del glosario, completa la siguiente tabla siguiendo estas instrucciones:
 - a. En la columna “Sé”, escribe los conceptos que efectivamente dominas.
 - b. En la columna “Quiero saber”, escribe por lo menos 5 conceptos que todavía no dominas, o que necesites ampliar para saber más.
 - c. Investiga a mayor profundidad los conceptos que colocaste en la columna “Quiero saber”. Para ello, elabora un documento donde utilices por lo menos una fuente formal (libros y artículos especializados, no páginas web) donde amplíes las definiciones y aplicaciones de los conceptos.

- d. Después de haber identificado lo que sabes, lo que quieres saber, y lo que investigaste, escribe qué aprendiste en la tercera columna. En ésta responde: ¿qué sé ahora que no sabía antes?

Sé	Quiero saber	Aprendí

3. Elabora un documento de reflexión con extensión mínima de 3 cuartillas, donde des respuesta a TODAS estas preguntas:
- ¿Qué conocimientos, habilidades, actitudes y valores aprendiste durante el certificado? ¿Cómo aprendiste? ¿Dónde aplicarías dichos aprendizajes?
 - Explica tu secuencia de aprendizaje de conocimientos. ¿Qué conocimientos adquiriste primero? ¿Cuáles después? ¿Qué relación tienen?
 - Explica tu secuencia de aprendizaje de habilidades, actitudes y valores. ¿Cuáles adquiriste primero? ¿Cuáles después? ¿Qué relación tienen?
 - ¿Qué factores discutiste o pensaste a lo largo del certificado? ¿Qué más necesitas saber?
 - ¿Qué cambió en ti a lo largo del certificado? ¿A qué atribuyes dichos cambios?
 - ¿Qué más sabes de ti mismo ahora?

Criterios de evaluación para la alternativa 1

Criterios de evaluación	Ponderación
Presenta un glosario con 24 conceptos, utilizando por lo menos 10 fuentes formales.	12
Completa el cuadro SQA.	16
Entrega un documento con la investigación realizada a partir de los conceptos colocados en la columna "Quiero saber", utilizando por lo menos una fuente formal para cada explicación adicional.	16
Identifica qué aprendió y cómo aprendió.	16
Explica y analiza sus secuencias de aprendizaje de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.	16
Explica los factores que discutió e identifica lo que queda por aprender.	12
Identifica sus cambios a lo largo del certificado.	12
Puntaje total	100

***Para efectos de BB, cargue únicamente el resultado final de esta sección (puntaje total)**

Alternativa 2

MAPA CONCEPTUAL + TABLA SQA + REFLEXIÓN

Esta alternativa consiste en que el participante elabore un mapa conceptual donde integre por lo menos 24 términos/conceptos principales asociados al certificado. Usted como docente definirá cuáles serán esos 24 conceptos. Por favor, asegúrese que los conceptos que seleccione sean los principales del

GUÍA PARA EL PROFESOR

curso, que tengan un nivel de complejidad alto (no definiciones de diccionario), y que ayuden al participante a obtener la competencia del certificado. Luego, el participante completará una tabla SQA, y finalmente realizará una reflexión sobre su aprendizaje. Estas son las instrucciones que dará al participante:

1. Elabora un mapa conceptual en el que integres estos conceptos:

1	9	17
2	10	18
3	11	19
4	12	20
5	13	21
6	14	22
7	15	23
8	16	24

2. De acuerdo a los conceptos del mapa conceptual, completa la siguiente tabla siguiendo estas instrucciones:
 - a. En la columna “Sé”, escribe los conceptos que efectivamente dominas.
 - b. En la columna “Quiero saber”, escribe por lo menos 5 conceptos que todavía no dominas, o que necesites ampliar para saber más.
 - c. Investiga a mayor profundidad los conceptos que colocaste en la columna “Quiero saber”. Para ello, elabora un documento donde utilices por lo menos una fuente formal (libros y artículos especializados, no páginas web) donde amplíes las definiciones y aplicaciones de los conceptos.
 - d. Después de haber identificado lo que sabes, lo que quieres saber, y lo que investigaste, escribe qué aprendiste en la tercera columna. En ésta responde: ¿qué sé ahora que no sabía antes?

Sé	Quiero saber	Aprendí

- a. Elabora un documento de reflexión con extensión mínima de 3 cuartillas, donde des respuesta a TODAS las siguientes preguntas:
 - a. ¿Qué conocimientos, habilidades, actitudes y valores aprendiste durante el certificado? ¿Cómo aprendiste? ¿Dónde aplicarías dichos aprendizajes?
 - b. Explica tu secuencia de aprendizaje de conocimientos. ¿Qué conocimientos adquiriste primero? ¿Cuáles después? ¿Qué relación tienen?
 - c. Explica tu secuencia de aprendizaje de habilidades, actitudes y valores. ¿Cuáles adquiriste primero? ¿Cuáles después? ¿Qué relación tienen?
 - d. ¿Qué factores discutiste o pensaste a lo largo del certificado? ¿Qué más necesitas saber?
 - e. ¿Qué cambió en ti a lo largo del certificado? ¿A qué atribuyes dichos cambios?
 - f. ¿Qué más sabes de ti mismo ahora?

Criterios de evaluación para la alternativa 2

Criterios de evaluación	Ponderación
Presenta un glosario con 24 conceptos, utilizando por lo menos 10 fuentes formales.	12
Completa el cuadro SQA.	16
Entrega un documento con la investigación realizada a partir de los conceptos colocados en la columna "Quiero saber", utilizando por lo menos una fuente formal para cada explicación adicional.	16
Identifica qué aprendió y cómo aprendió.	16
Explica y analiza sus secuencias de aprendizaje de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.	16
Explica los factores que discutió e identifica lo que queda por aprender.	12
Identifica sus cambios a lo largo del certificado.	12
Puntaje total	100

***Para efectos de BB, cargue únicamente el resultado final de esta sección (puntaje total)**