

Desarrollo Unidad de Aprendizaje										
Unidad	Competencia Específica						Competencias Genéricas		Relacional	X
I	El estudiante está en capacidad de identificar y comprender fenómenos sociales complejos, para a partir de allí formular intervenciones en búsqueda de transformaciones reales por medio de proyectos desde su función policial, que aseguren un alto impacto dentro de las problemáticas sociales evidenciadas dentro de su quehacer diario.						Competencias Genéricas		Personal	X
									Comunitaria	X
									Cognitiva	X
									Institucional	X
Temáticas		Conocimiento				Resultados de Aprendizaje		Recursos Educativos		
7.1.1 Experiencias individuales subjetivas, experiencias objetivas 7.1.1.1 Significado, estructura y esencia de una experiencia vivida por una persona (individual), grupo (grupal) o comunidad (colectiva) 7.1.1.2 Percepción de los fenómenos sociales (impacto del proyecto desde la función policial)		Conceptual	Procedimental	Actitudinal (Ser)	Relacional (Estar)	El estudiante identifica y comprende fenómenos sociales complejos, lo que le permite formular intervenciones basadas en proyectos desde su función policial para abordar problemáticas sociales evidentes en su quehacer diario.  El estudiante formula intervenciones efectivas para abordar fenómenos sociales complejos, utilizando proyectos desde su función policial como herramienta principal, lo que garantiza un alto impacto en la transformación de las problemáticas sociales identificadas.  El estudiante aplica proyectos desde su función policial para generar transformaciones reales en las		1. Documentos de consulta (Artículos científicos o papers) 2. Vídeos 3. Podcasts 4. Material bibliográfico 5. Recursos Educativos Abiertos (leyes, sentencias, guías, Libros de texto, Manuales, Guías didácticas, Programa de estudios, Módulos de formación, Simulaciones, Cuestionarios, otros). 6. Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS).*		
Secuencia Instruccional										
Estrategia de Enseñanza				Transversalización		Estrategia de Aprendizaje				
Método Pedagógico	Desarrollo			DDHH	Ética y Valores	DHH	AD	Método Pedagógico	Desarrollo	E/I
Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Emplejo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema.			X	X	X		Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Emplejo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un	
Evaluación										
Evidencias de Desempeño			Estrategias de Evaluación			Criterios de Evaluación		Instrumentos de Evaluación		
Mapa conceptual entregado de forma individual  Documento escrito grupal			Mapa conceptual entregado de forma individual  Documento escrito grupal			Apropiación de conceptos relacionados con los significados y estructuras de las experiencias individuales y cómo dichas percepciones constituyen la construcción de fenómenos sociales. Conceptualización y percepción Significado, estructura y esencia de una experiencia vivida  Apropiación de conceptos diseño fenomenológico, percepción de los fenómenos sociales		Mapa conceptual entregado de forma individual  Documento escrito grupal		
Bibliografía										
CHAVEZ, Mariela. (1998) Manual de Estilo de Publicaciones de la American Psychological Association. EDITORIAL Manual Moderno, México. Gobierno de México (2019). El Modelo de Policía Orientada a la Solución de Problemas para la Justicia Cívica. Recuperado de: <a href="https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/542628/1_Modelo_POP.pdf">https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/542628/1_Modelo_POP.pdf</a> HERNÁNDEZ, Carlos Augusto. (2003). Investigación e investigación formativa. En: Revista Nómadas N°18, Bogotá. HERNÁNDEZ, Et. al. (1997). Metodología de la Investigación. México: McGraw Hill, Segunda edición. Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill. Raupus, H., Valdía, M., Palacios, J., Romero, H. (2018) Metodología de la investigación, cuantitativa – cualitativa y redacción de la tesis. Ediciones de la U. SABINI, L. (2016). Project Management and Sustainability. Newcastle: University Business School. TAMAYO, Mario. (2001). Aprender a Investigar. México: Noriega Editores										
Unidad	Competencia Específica						Competencias Genéricas		Relacional	X
II	El estudiante está en capacidad de sistematizar la información obtenida a partir de la aplicación previa de técnicas de recolección, lo cual permite el seguimiento, comprensión e implementación del proyecto de investigación, para posterior presentación de resultados del proyecto de investigación.						Competencias Genéricas		Personal	X
									Comunitaria	X
									Cognitiva	X
									Institucional	X
Temáticas		Conocimiento				Resultados de Aprendizaje		Recursos Educativos		
7.2.1Sistemalización 7.2.1.1Interpretación de datos (instrumentos de investigación). 7.2.1.2Sistemalización de datos 7.2.1.3Análisis de datos cuantitativos 7.2.1.4Análisis de datos cualitativos		Conceptual	Procedimental	Actitudinal (Ser)	Relacional (Estar)	El estudiante sistematiza la información recopilada mediante la aplicación de técnicas de recolección, lo que facilita el seguimiento y comprensión del proyecto de investigación.  El estudiante aplica técnicas de recolección de datos y posteriormente sistematiza la información obtenida, lo que le permite implementar de manera efectiva el proyecto de investigación.  El estudiante presenta resultados claros y organizados del proyecto de investigación, gracias a la sistematización de la información recopilada y al seguimiento adecuado del proceso de investigación.		1. Documentos de consulta (Artículos científicos o papers) 2. Vídeos 3. Podcast 4. Material bibliográfico 5. Recursos Educativos Abiertos (leyes, sentencias, guías, Libros de texto, Manuales, Guías didácticas, Programa de estudios, Módulos de formación, Simulaciones, Cuestionarios, otros). 6. Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS).		
Secuencia Instruccional										
Estrategia de Enseñanza				Transversalización		Estrategia de Aprendizaje				
Método Pedagógico	Desarrollo			DDHH	Ética y Valores	DHH	AD	Método Pedagógico	Desarrollo	E/I
Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Emplejo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema.			X	X	X		Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Emplejo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un	
Evaluación										
Evidencias de Desempeño			Estrategias de Evaluación			Criterios de Evaluación		Instrumentos de Evaluación		
Ensayo entregado de forma individual.  Documento escrito entregado por grupos.			Ensayo entregado de forma individual.  Documento escrito entregado por grupos.			Apropiación de conceptos frente a la concepción de proyectos a partir de la metodología de marco lógico. Apropiación de conceptos frente a elementos fundamentales dentro de la sistematización de datos cuantitativos y cualitativos, así como la interpretación de los mismos.  Apropiación de conceptos relacionados con la sistematización de datos.		Ensayo entregado de forma individual.  Documento escrito entregado por grupos.		
Bibliografía										
Unidad	Competencia Específica						Competencias Genéricas		Relacional	X
III	El estudiante está en capacidad de redactar y presentar claramente las metas, indicadores, fuentes de verificación y presupuesto para la futura implementación y gestión del proyecto de investigación desarrollado de forma grupal, a partir de la práctica disciplinaria y profesional.						Competencias Genéricas		Personal	X
									Comunitaria	X
									Cognitiva	X
									Institucional	X
Temáticas		Conocimiento				Resultados de Aprendizaje		Recursos Educativos		

Temáticas		Conceptual	Procedimental	Actitudinal (Ser)	Relacional (Estar)	Resultados de Aprendizaje				Recursos Educativos					
7.3.1 Metas, Indicadores, Fuentes de Verificación, Presupuesto 7.3.1.1 Metas: cuantificación, calidad, tiempo. 7.3.1.2 Coherencia y pertinencia. 7.3.1.3 Sostenibilidad 7.3.1.4 Indicadores: impacto, efecto, producto 7.3.1.5 Mapa de recursos: tipos. 7.3.1.6 Ingresos, egresos, partida, contrapartida.		X	X			El estudiante redacta y presenta de manera precisa las metas, indicadores, fuentes de verificación y presupuesto para la implementación y gestión futura del proyecto de investigación desarrollado en grupo, demostrando habilidades de redacción y presentación efectivas.  El estudiante demuestra su capacidad para elaborar una propuesta sólida al redactar y presentar claramente las metas, indicadores, fuentes de verificación y presupuesto necesarios para la implementación y gestión del proyecto de investigación grupal.  El estudiante muestra habilidades de planificación al redactar y presentar de forma concisa las metas, indicadores, fuentes de verificación y presupuesto del proyecto de investigación, fundamentado en una base.				*1. Documentos de consulta (Artículos científicos o papers) 2. Videos 3. Podcast 4. Material bibliográfico 5. Recursos Educativos Abiertos (leyes, sentencias, guías, Libros de texto, Manuales, Guías didácticas, Programa de estudios, Módulos de formación, Simulaciones, Cuestionarios, otros). 6. Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS).*					
Estrategia de Enseñanza															
Método Pedagógico		Desarrollo				Transversalización		AD		Estrategia de Aprendizaje					
Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo		Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Empleo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema/tividades.				DH	EH	VB	DH				Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación. Empleo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos. Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema. Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico. Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema/tividades.	
		X	X												
Evidencias de Desempeño															
Control de lectura individual. Documento escrito entregado por grupos		Control de lectura individual. Documento escrito entregado por grupos				Estrategias de Evaluación		Criterios de Evaluación		Instrumentos de Evaluación					
Bibliografía															
CHAVEZ, Maricela. (1998) Manual de Estilo de Publicaciones de la American Psychological Association. EDITORIAL Manual Moderno, México. Gobierno de México (2019). El Modelo de Policía Orientada a la Solución de Problemas para la Justicia Cívica. Recuperado de: <a href="https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/542628/1_Modelo_POP.pdf">https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/542628/1_Modelo_POP.pdf</a> HERNÁNDEZ, Carlos Augusto. (2003). Investigación e investigación formativa. En: Revista Nómadas N°18, Bogotá. HERNÁNDEZ, Et. al. (1997). Metodología De la Investigación. México: McGraw Hill, Segunda edición. Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill. Naupás, H., Valdívía, M., Palacios, J., Romero, H. (2018) Metodología de la investigación, cuantitativa – cualitativa y redacción de la tesis. Ediciones de la U. SABINI, L. (2016). Project Management and Sustainability. Newcastle. University Business School.															
Competencia Específica															
IV		El estudiante está en capacidad de presentar y redactar los resultados y conclusiones del proceso de investigación donde de forma precisa se evidencia lo que se obtuvo a partir de la investigación y da respuesta a la pregunta de investigación, así como su futura implementación.				Competencias Genéricas		Relacional		X					
								Personal		X					
								Comunitaria		X					
								Cognitiva		X					
								Institucional		X					
Temáticas		Conceptual	Procedimental	Actitudinal (Ser)	Relacional (Estar)	Resultados de Aprendizaje				Recursos Educativos					
7.4.1 Resultados 7.4.1.1 Presentación de resultados 7.4.2 Conclusiones 7.4.2.1 Elaboración de conclusiones		X	X			El estudiante presenta y redacta de manera clara y precisa los resultados y conclusiones del proceso de investigación, evidenciando los hallazgos obtenidos y proporcionando una respuesta sólida a la pregunta de investigación planteada.  El estudiante demuestra habilidades de comunicación al presentar y redactar de forma efectiva los resultados y conclusiones del proceso de investigación, destacando los logros alcanzados y su relevancia para la implementación futura.  El estudiante muestra competencia en la presentación y redacción al entregar de manera organizada y precisa los resultados y conclusiones del proceso de investigación, resaltando la importancia de los hallazgos y proponiendo acciones para su implementación futura.				1. Documentos de consulta (Artículos científicos o papers) 2. Videos 3. Podcast 4. Material bibliográfico 5. Recursos Educativos Abiertos (leyes, sentencias, guías, Libros de texto, Manuales, Guías didácticas, Programa de estudios, Módulos de formación, Simulaciones, Cuestionarios, otros). 6. Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS).					
Estrategia de Enseñanza															
Método Pedagógico		Desarrollo				Transversalización		AD		Estrategia de Aprendizaje					
Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo		Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia.				DDH	EH	VB	DH			Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico. Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas. Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento. Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia. Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico. Mentefacto: No tiene un significado ampliamente reconocido. Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas. Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia. Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o		
		X	X			X	X	X							
Evidencias de Desempeño															
Mapas mentales entregados de forma individual. Documento escrito entregado por grupos		Mapas mentales entregados de forma individual. Documento escrito entregado por grupos				Estrategias de Evaluación		Criterios de Evaluación		Instrumentos de Evaluación					
Bibliografía															
CHAVEZ, Maricela. (1998) Manual de Estilo de Publicaciones de la American Psychological Association. EDITORIAL Manual Moderno, México. Gobierno de México (2019). El Modelo de Policía Orientada a la Solución de Problemas para la Justicia Cívica. Recuperado de: <a href="https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/542628/1_Modelo_POP.pdf">https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/542628/1_Modelo_POP.pdf</a> HERNÁNDEZ, Carlos Augusto. (2003). Investigación e investigación formativa. En: Revista Nómadas N°18, Bogotá. HERNÁNDEZ, Et. al. (1997). Metodología De la Investigación. México: McGraw Hill, Segunda edición. Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill. Naupás, H., Valdívía, M., Palacios, J., Romero, H. (2018) Metodología de la investigación, cuantitativa – cualitativa y redacción de la tesis. Ediciones de la U. SABINI, L. (2016). Project Management and Sustainability. Newcastle. University Business School.															
Competencia Específica															
V		El estudiante está en capacidad de argumentar y presentar el informe del proyecto donde de forma precisa se evidencia lo que se obtuvo en el proceso de investigación.				Competencias Genéricas		Relacional		X					
								Personal		X					
								Comunitaria		X					
								Cognitiva		X					
								Institucional		X					
Temáticas		Conceptual	Procedimental	Actitudinal (Ser)	Relacional (Estar)	Resultados de Aprendizaje				Recursos Educativos					
7.5.1 Informe final de Investigación 7.5.1.1 Título 7.5.1.2 Tema 7.5.1.3 Justificación 7.5.1.4 Problema 7.5.1.5 Objetivos 7.5.1.6 Antecedentes 7.5.1.7 Estado del Arte y Marco Teórico 7.5.1.8 Metodología y análisis de datos 7.5.1.9 Indicadores, metas, fuentes de verificación, presupuesto. 7.5.1.10 Resultados 7.5.1.11 Conclusiones		X	X	X		El estudiante argumenta de manera sólida y coherente en el informe del proyecto, presentando de forma precisa los resultados obtenidos durante el proceso de investigación.  El estudiante demuestra habilidades de presentación al exponer de forma clara y concisa en el informe del proyecto los hallazgos obtenidos y su relevancia en relación con la pregunta de investigación planteada.  El estudiante muestra capacidad de síntesis al presentar de manera efectiva en el informe del proyecto los resultados obtenidos en el proceso de investigación, destacando los aspectos más relevantes y proporcionando una justificación fundamentada de los mismos.				1. Documentos de consulta (Artículos científicos o papers) 2. Videos 3. Podcast 4. Material bibliográfico 5. Recursos Educativos Abiertos (leyes, sentencias, guías, Libros de texto, Manuales, Guías didácticas, Programa de estudios, Módulos de formación, Simulaciones, Cuestionarios, otros). 6. Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS).					

Secuencia Instruccional									
Estrategia de Enseñanza		Transversalización			AD	Estrategia de Aprendizaje		E/I	
Método Pedagógico	Desarrollo	DDH	Etica y Valores	DH		Método Pedagógico	Desarrollo		
Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	<p>Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico.</p> <p>Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas.</p> <p>Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento.</p> <p>Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia.</p> <p>Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico.</p> <p>Metatexto: No tiene un significado ampliamente reconocido.</p> <p>Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas.</p> <p>Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia.</p> <p>Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación.</p> <p>Empleo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos.</p> <p>Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema.</p> <p>Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico.</p> <p>Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema.</p>	x	X	X	Lectura Infografía Exposición Taller Ensayo	<p>Seminario: Actividad académica de discusión y análisis en profundidad sobre un tema específico.</p> <p>Análisis de casos: Evaluación detallada de situaciones reales o ficticias para comprender problemas y tomar decisiones informadas.</p> <p>Juego: Actividad recreativa o competitiva con reglas, destinada al entretenimiento.</p> <p>Práctica: Aplicación de conocimientos teóricos en situaciones reales para adquirir habilidades y experiencia.</p> <p>Proyecto: Tarea planificada y organizada con un objetivo específico.</p> <p>Metatexto: No tiene un significado ampliamente reconocido.</p> <p>Mesa redonda: Reunión o debate en el que varios expertos discuten un tema desde diferentes perspectivas.</p> <p>Panel: Actividad en la que un grupo de expertos discute un tema frente a una audiencia.</p> <p>Juego de roles: Actividad en la que los participantes asumen diferentes roles o personajes para representar una situación.</p> <p>Empleo de TIC: Uso y aplicación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en diferentes contextos.</p> <p>Árbol de problemas: Representación gráfica de las causas y efectos de un problema.</p> <p>Ensayo: Texto argumentativo que desarrolla un tema específico.</p> <p>Mapa mental: Representación gráfica de ideas y conceptos relacionados con un tema.</p>			
<b>Evidencias de Desempeño</b>		<b>Evaluación</b>			<b>Estrategias de Evaluación</b>		<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Instrumentos de Evaluación</b>	
Informe Final de investigación entregado por grupos		Informe Final de investigación entregado por grupos					Apropiación de conceptos frente a la estructura del informe final de investigación. Evaluación de trabajo colaborativo Claridad, coherencia, argumentación, posibilidades de implementación del proyecto	Informe Final de investigación entregado por grupos	
<b>Bibliografía</b>									
<p>CHAVEZ, Maricela. (1998) Manual de Estilo de Publicaciones de la American Psychological Association. EDITORIAL Manual Moderno. México.</p> <p>Gobierno de México (2019). El Modelo de Policía Orientada a la Solución de Problemas para la Justicia Cívica. Recuperado de: <a href="https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/542628/1_Modelo_POP.pdf">https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/542628/1_Modelo_POP.pdf</a></p> <p>HERNÁNDEZ, Carlos Augusto., (2003). Investigación e investigación formativa. En: Revista Nómadas N°18, Bogotá.</p> <p>HERNÁNDEZ, Et. al, (1997). Metodología De la Investigación. México: McGraw Hill, Segunda edición.</p> <p>Hernández, R., Fernández, C. &amp; Baptista, P. (2006). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.</p> <p>Naupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., Romero, H. (2018) Metodología de la investigación, cuantitativa – cualitativa y redacción de la tesis. Ediciones de la U.</p> <p>SABINI, L. (2016). Project Management and Sustainability. Newcastle. University Business School.</p>									