

Tecnológico Nacional de México
Subdirección Académica

Instrumentación Didáctica para la Formación y Desarrollo de Competencias Profesionales

Periodo Febrero - Junio 2024

Nombre de la Asignatura: CADENA DE SUMINISTRO
Plan de Estudios: IGEM-2009-201
Clave de la Asignatura: GEF-0902
Horas teoría-horas prácticas-Créditos: 3-2-5

1. Caracterización de la asignatura:

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Gestión Empresarial las competencias para gestionar eficientemente los recursos materiales de la organización con visión compartida, con el fin de suministrar bienes y servicios de calidad mediante el diseño, implementación, administración y aprovisionamiento, así como del transporte y distribución de bienes y servicios, con referencia a la normatividad nacional e internacional, para la mayor productividad en las empresas. Se inserta en la retícula al final de la secuencia de las asignaturas de operaciones.

Importancia de la Asignatura: Su importancia radica en las habilidades que se generan en el estudiante a través de los temas impartidos y las actividades realizadas sobre logística y programación dinámica apoyada de técnicas como las de Porter, así como el diseño de cadenas de suministro, las Metodologías para su diseño, Prácticas de logística y técnicas y estrategias, de igual manera como la tecnología el empaque influye dentro de la cadena, la importancia de la tecnología de la información y cierra con la propuesta para un cambio dentro de una organización utilizando JIT resolviendo situaciones reales en la vida cotidiana y profesional proponiendo soluciones efectivas.

En que consiste la asignatura: De manera particular, lo trabajado en esta asignatura se aplica para generar el desarrollo de capacidades intelectuales de análisis-síntesis al llevar a cabo actividades prácticas que promuevan el desarrollo de habilidades para la investigación tanto documental como de campo, tales como: identificación, manejo y control de variables y datos relevantes.

Relación con otras asignaturas:

- Investigación de operaciones: Unidad VI, tema 6.2.2, Construcción de una red, tema 6.2.4 Comprensión de redes.
- Gestión de la Producción II: Unidad IV, tema 4.5 Logística y teoría de las restricciones.
- Mercadotecnia: Unidad I, tema 1.5.2, La cadena de valor

2. Intención didáctica:

Explicar claramente la forma de tratar la asignatura de tal manera que oriente las actividades de enseñanza y aprendizaje:

Se integró el temario de manera que los contenidos conceptuales de la asignatura se presenten en los dos primeros temas dando un enfoque muy claro a la Logística y la Cadena de Suministro. Al principio del curso, buscando una visión de conjunto, el tema uno hace referencia a la importancia de la cadena de valor teniéndose identificado el peso de cada una de las áreas que participan y se van creando dentro de la organización, dado que a partir de ésta se identifican los procesos de mayor importancia y prioridad; para los cuales es menester la logística en el funcionamiento de cada una de ellas, de los problemas que mediante el uso de la programación se establece la dinámica funcional para abreviar aspectos que no agregan valor al producto.

Del segundo al sexto tema se hace más profundo el estudio de las características de Diseño, Administración de Almacenes, Señalización, Transportación, Tecnología de la información y Configuración de la red de distribución, elementos todos importantes de la empresa dado que son las herramientas que se deben conocer y dominar para una buena gestión dentro de la cadena de suministro.

En el tercer tema se certifican las tecnologías de empaque y codificación de productos almacenados, considerando importante hacer énfasis en los sistemas y procedimientos para el manejo y protección de inventarios en almacén.

En el tema cuatro se analizan los conceptos y aplicaciones de tráfico, transportación multimodal, maniobras en el manejo de inventarios; así como el diseño de rutas y enlaces de transportación considerando el proceso aduanero e implicaciones legales.

Subsecuentemente, se profundiza en temas tales como sistemas de información, negocios electrónicos y el control de operaciones por indicadores clave del proceso.

Finalmente en la temática número seis, se contempla la importancia estratégica de la red de distribución, así como el diseño, técnicas y reingeniería de las redes de distribución. Se requiere promover la actividad integradora a partir de los temas, que permita aplicar los conceptos de la gestión efectiva de la cadena de suministros. Lo que permite dar un enfoque a la asignatura presentándola como útil por sí misma. Se analizan elementos de ingeniería y logística, planeación de requerimientos de recursos, técnicas y estrategias de compras con la intención de realizar una evaluación de la cadena de suministro.

La manera de abordar los contenidos.

Se requiere que el facilitador demuestre las competencias, conocimientos, dominio y experiencia de los temas que conforman la asignatura como son: Logística y programación dinámica, Diseño de cadenas de suministro, Señalización y tecnología de empaque, Señalización y tecnología de empaque, La tecnología de la información y comunicaciones, Configuración de la red de distribución, para poder crear escenarios de aprendizaje significativos que permitan el desarrollo de las competencias profesionales en el alumno.

La extensión y la profundidad de los mismos. Se requiere que el facilitador cuente con el dominio del tema y la experiencia profesional, demostrando que se encuentra en vinculación con organizaciones públicas y privadas donde aplica lo que en materia de Cadena de suministro esté enseñando en el aula.

El enfoque con que deben ser tratados. El enfoque sugerido para la materia requiere que desarrollen la Capacidad de análisis y síntesis, capacidad de organizar y planificar, habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas, solución de problemas y toma de decisiones, capacidad crítica y autocrítica, trabajo en equipo, capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, habilidades de investigación, capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).

Que actividades del estudiante se deben resaltar para el desarrollo de competencias genéricas. Realizar actividades que le permitan aplicar sus conocimientos en la práctica, capacidad de comunicación oral y escrita, capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de diversas fuentes,

capacidad para identificar, plantear y resolver problemas y capacidad para tomar decisiones, todo ello plasmado a través de investigaciones, ensayos, informes, reportes, exposiciones, visitas a empresas entre otros.

Que competencias genéricas se están desarrollando con el tratamiento de los contenidos de la asignatura. Desarrollo de habilidades en torno a la logística y cadena de suministro con el fin de resolver situaciones en el ámbito organizacional, aplicando sus potencialidades para propiciar su desarrollo personal y la mejora de su calidad de vida, a través de las competencias genéricas que se están reforzando con las actividades realizadas en esta asignatura.

De manera general explicar el papel que debe desempeñar el (la) profesor(a) para el desarrollo de la asignatura. Es importante mencionar que el facilitador busque solo guiar a los estudiantes en las actividades prácticas sugeridas. Las competencias profesionales se cumplirán con la ejecución de las actividades de aprendizaje

3. Competencia de la asignatura:

Gestiona y mejora sistemas integrados de producción, abastecimiento y distribución de organizaciones productoras de bienes y servicios para incrementar la competitividad de la cadena de suministro.

4. Análisis por competencias específicas:

Competencia No.	I	Descripción	Aplica la programación dinámica para la práctica de la logística en las organizaciones
-----------------	---	-------------	--

Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica	Actividades de aprendizaje	Actividades de enseñanza	Desarrollo de competencias genéricas	Horas teórico-práctica
Logística y programación dinámica 1.1 Cadena de Valor de Porter. 1.2 La logística y sus elementos. 1.3 La programación dinámica aplicada a problemas de redes. 1.3.1 El problema de la mochila de Knapsack. 1.3.2 Ruta más corta.	Los alumnos toman nota del encuadre proporcionado por el docente. Expresa las dudas que surjan. Resuelven un examen diagnóstico en su primera clase de la asignatura. Aporta sus diferentes puntos de vista mediante la participación . El alumno realiza las siguientes actividades:	El facilitador realiza el Encuadre considerando los siguientes puntos: • Presentación del Docente. • Presentación de los Estudiantes. • Establecimiento de Acuerdos y compromisos. • Detección de expectativas de los Estudiantes en referencia a la signatura y al Docente. • Se da a conocer a los estudiantes los indicadores	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad de organizar y planificar. • Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. 	8-6 H

	<p>Se trabajará con herramientas de Gamificación que ayuden a la creatividad y aprendizaje significativo en los alumnos.</p> <p>Trabajarán en Educaplay por medio de sopa de letras, que ayuden a la comprensión de los subtemas.</p> <p>Realizar mapas conceptuales y mapas mentales para retroalimentar los conocimientos que aborden los temas relacionados a la unidad 1, entregan la actividad en la plataforma educativa Class room.</p> <p>Elaborar los ejercicios de programación entera, las actividades las realizaran en su cuaderno y a su vez la entregaran en la plataforma educativa Class room.</p> <p>Presentar el examen de conocimientos de la unidad, para medir su nivel de aprendizaje.</p>	<p>de alcance que deben tener para lograr las competencias y los niveles que existen.</p> <p>De igual manera realiza la presentación de la signatura a través de proyección de diapositivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caracterización de la asignatura. • Capacidades que requiere tener el Estudiante • Propósito de la materia • Objetivo general del curso. • Se da a conocer el Temario y la bibliografía. <p>A efecto de conocer el grado de conocimientos del estudiante se les aplica un examen diagnóstico.</p> <p>También reforzaran los conocimientos mediante el uso de herramientas de Gamificación.</p> <p>Resolverán la sopa de letras a fin de mejorar el aprendizaje de una manera más interesante y divertida.</p> <p>Solicita a los alumnos que elaboren mapas conceptuales y mentales que contenga la información de la unidad 1, apoyándose de la plataforma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo. • Habilidades de investigación. 	
--	--	--	---	--

		<p>El docente solicita trabajen los ejercicios de programación entera utilizando winQSB.</p> <p>El docente indica que los alumnos deben presentar el examen de conocimientos de la unidad, para medir su nivel de aprendizaje.</p>		
Indicadores de Alcance		Valor de Indicador		
A) Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.		20		
B) Analiza la información realizando la elaboración de gráficos, describe las ideas principales del tema, no tiene faltas de ortografía, es creativo, define bien los conceptos, hace adecuadamente la comparación de los temas en los mapas conceptuales y mentales.		20		
C) . Analiza la información, comprende, desarrolla, aplica y evalúa, realizando de manera práctica ejercicios, utilizando el programa Excel u otro medio para desarrollarlo, para beneficio de las empresas de la región. Hace uso de la plataforma educativa.		30		
D) Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 1. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.		30		

Niveles de desempeño:

Desempeño	Nivel de desempeño	Indicadores de Alcance	Valoración numérica
Competencia Alcanzada	Excelente	<p>Cumple al menos 5 de los siguientes indicadores</p> <ol style="list-style-type: none"> Se adapta a situaciones y contextos complejos: Puede trabajar en equipo, refleja sus conocimientos en la interpretación de la realidad. Hace aportaciones a las actividades académicas desarrolladas: Pregunta integrando conocimientos de otras asignaturas 	95-100



		<p>o de casos anteriores de la misma asignatura. Presenta otros puntos de vista que complementen al presentado en la clase, presenta fuentes de información adicionales (internet y documental etc.) y usa más bibliografía.</p> <p>3. Propone y/o explica soluciones o procedimientos no visto en clase (creatividad): Ante problemas o caso de estudio propone perspectivas diferentes, para abordarlos y sustentarlos correctamente. Aplica procedimientos aprendidos en otra asignatura o contexto para el problema que se está resolviendo.</p> <p>4. Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico: Ante los temas de la asignatura introduce cuestionamientos de tipo ético, ecológico, histórico, político, económico, etc. que deben tomarse en cuenta para comprender mejor o a futuro dicho tema. Se apoya en foros, autores, bibliografía, documentales, etc. para sustentar su punto de vista.</p> <p>5. Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarios en su aprendizaje: En el desarrollo de los temas de la asignatura incorpora conocimientos y actividades desarrolladas en otras asignaturas para lograr la competencia.</p> <p>6. Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. Es capaz de organizar su tiempo y trabajar sin necesidad de una supervisión estrecha y/o coercitiva. Realiza actividades de investigación para participar de forma activa durante el curso.</p>	
Notable		Cumple 4 de los indicadores definidos en desempeño excelente	85-94
Bueno		Cumple 3 de los indicadores definidos en desempeño excelente	75-84

	Suficiente	Cumple 2 de los indicadores definidos en desempeño excelente	70-74
Competencia No Alcanzada	Insuficiente	No se cumple con el 100% de evidencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los indicadores definidos en desempeño excelente.	N. A.

Matriz de Evaluación:

Evidencia de Aprendizaje	%	Indicador de Alcance					Evaluación formativa de la competencia
		A	B	C	D	N	
Herramientas de Gamificación, sopa de letras en Educaplay, para entrega en la plataforma de classroom.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.
Elaboración de gráficos, mapas conceptuales y mentales (Lista de cotejo) entrega en la plataforma educativa.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Analiza la información realizando la elaboración de gráficos, describe las ideas principales del tema, no tiene faltas de ortografía, es creativo, define bien los conceptos, hace adecuadamente la comparación de los temas en los mapas conceptuales y mentales.
Elaboración de ejercicios prácticos (lista de cotejo) , entregaran en libreta y utilizando la plataforma Class Room.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Analiza la información, comprende, desarrolla, aplica y evalúa, realizando de manera práctica ejercicios, utilizando el programa Excel u otro medio para desarrollarlo, para beneficio de las empresas de la región. Hace uso de la plataforma educativa.
Examen escrito.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 1. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.
Total		95-100	85-94	75-84	70-74	NA	

5. Análisis por competencias específicas:

Competencia No.

1

Descripción

Diseña el abasto oportuno de las partes del producto así como las devoluciones de los mismos para hacer eficientes los procesos productivos y de mercado.

Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica	Actividades de aprendizaje	Actividades de enseñanza		Horas teórico-práctica
<p>2. Diseño de cadenas de suministro</p> <p>2.1 Metodologías para el diseño de cadenas de suministro.</p> <p>2.1.2 Prácticas de logística.</p> <p>2.2 Ingeniería y logística.</p> <p>2.3 Técnicas y estrategias de compras.</p> <p>2.3.1 Compras de MRO y RM.</p> <p>2.4 Evaluación de la cadena de suministro.</p> <p>2.4.1 Desempeño de la cadena.</p> <p>2.5 Logística Inversa.</p> <p>2.5.1 Devoluciones de los clientes.</p> <p>2.5.2 Alertas de calidad o "recalls".</p> <p>2.5.3 Servicio a partes.</p> <p>2.5.4 Reciclaje</p>	<p>Realizan una investigación para conocer cuáles son las prácticas en la región en materia de logística, así como los elementos necesarios para realizar una ingeniería en la cadena de abastecimiento de las empresas. Comentar en clases. El alumno realiza las siguientes actividades:</p> <p>Se trabajará con herramientas de Gamificación que ayuden a la creatividad y aprendizaje significativo en los alumnos.</p> <p>Trabajarán en Educaplay por medio de sopa de letras, que ayuden a la comprensión de los subtemas.</p> <p>Participar en el curso impartido por Telmex llamado Herramientas libres para ERP, que abordará los temas relacionados con la unidad, entregan la actividad en la plataforma educativa Class room.</p>	<p>El docente hace un sorteo de los temas contenidos en la unidad y los asigna a los alumnos para que puedan realizar una exposición utilizando la TIC's</p> <p>Retroalimenta las exposiciones, despeja dudas.</p> <p>Solicita realicen una investigación para conocer cuáles son las prácticas en la región en materia de logística, para comentar en clases, así como los elementos necesarios para realizar una ingeniería en la cadena de abastecimiento de las empresas.</p> <p>También reforzaran los conocimientos mediante el uso de herramientas de Gamificación.</p> <p>Resolverán la sopa de letras a fin de mejorar el aprendizaje de una manera más interesante y divertida.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad de organizar y planificar. • Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. • Trabajo en equipo. • Habilidades de investigación. 	<p>8-5 H</p>

	<p>Exponer en equipos los temas de los tipos de cadenas de suministros que emplean empresas importantes.</p> <p>Presentar el examen de conocimientos de la unidad, para medir su nivel de aprendizaje.</p>	<p>Solicitar a los alumnos que participen en el curso impartido por la plataforma de Telmex el cual contiene información de la unidad, la evidencia se entregara en la plataforma classroom.</p> <p>Solicita a los alumnos que integrados en equipos prepararan y expondrán los temas asignados a los equipos.</p> <p>El docente indica que los alumnos deben presentar el examen de conocimientos de la unidad, para medir su nivel de aprendizaje.</p>		
--	--	--	--	--

Indicadores de Alcance	Valor de Indicador
<p>A) Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.</p>	20
<p>B) Demuestra su capacidad crítica y autocrítica en el curso impartido por Telmex llamado Herramientas libres para ERP, CADENA DE SUMINISTROS, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabajan en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.</p>	20
<p>C) Demuestra su capacidad crítica y autocrítica del trabajo realizado frente al grupo, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabaja en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.</p>	30
<p>D) Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 1. Demuestra habilidad para interpretar y</p>	30

resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.

Niveles de desempeño:

Desempeño	Nivel de desempeño	Indicadores de Alcance	Valoración numérica
Competencia Alcanzada	Excelente	<p>Cumple al menos 5 de los siguientes indicadores</p> <ol style="list-style-type: none"> Se adapta a situaciones y contextos complejos: Puede trabajar en equipo, refleja sus conocimientos en la interpretación de la realidad. Hace aportaciones a las actividades académicas desarrolladas: Pregunta integrando conocimientos de otras asignaturas o de casos anteriores de la misma asignatura. Presenta otros puntos de vista que complementen al presentado en la clase, presenta fuentes de información adicionales (internet y documental etc.) y usa más bibliografía. Propone y/o explica soluciones o procedimientos no visto en clase (creatividad): Ante problemas o caso de estudio propone perspectivas diferentes, para abordarlos y sustentarlos correctamente. Aplica procedimientos aprendidos en otra asignatura o contexto para el problema que se está resolviendo. Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico: Ante los temas de la asignatura introduce cuestionamientos de tipo ético, ecológico, histórico, político, económico, etc. que deben tomarse en cuenta para comprender mejor o a futuro dicho tema. Se apoya en foros, autores, bibliografía, documentales, etc. para sustentar su punto de vista. 	95-100

		<p>5. Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarios en su aprendizaje: En el desarrollo de los temas de la asignatura incorpora conocimientos y actividades desarrolladas en otras asignaturas para lograr la competencia.</p> <p>6. Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. Es capaz de organizar su tiempo y trabajar sin necesidad de una supervisión estrecha y/o coercitiva. Realiza actividades de investigación para participar de forma activa durante el curso.</p>	
	Notable	Cumple 4 de los indicadores definidos en desempeño excelente	85-94
	Bueno	Cumple 3 de los indicadores definidos en desempeño excelente	75-84
	Suficiente	Cumple 2 de los indicadores definidos en desempeño excelente	70-74
Competencia No Alcanzada	Insuficiente	No se cumple con el 100% de evidencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los indicadores definidos en desempeño excelente.	N. A.

Matriz de Evaluación:

Evidencia de Aprendizaje	%	Indicador de Alcance					Evaluación formativa de la competencia
		A	B	C	D	N	
Herramientas de Gamificación, sopa de letras en Educaplay, para entrega en la plataforma de classroom.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.
Curso en la plataforma Telmex, Herramientas libres para ERP, asistencia y termino del curso. Lista de cotejo, entrega en la plataforma de classroom.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8		Demuestra su capacidad crítica y autocrítica en el curso impartido por Telmex llamado Herramientas libres para ERP, CADENA DE SUMINISTROS , así como la habilidad en el uso

						N.A.	de las TIC, trabajan en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.
Exposición empleando diapositivas (guía de observación). Entregan evidencia en la plataforma Classroom.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra su capacidad crítica y autocrítica del trabajo realizado frente al grupo, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabaja en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.
Examen escrito.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 2. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.
Total		95-100	85-94	75-84	70-74	NA	

6. Análisis por competencias específicas:

Competencia No.	1	Descripción	Supervisa e instruye del apego a las reglas, normas y procedimientos establecidos para el empaque, embalaje y aseguramiento del producto.
-----------------	---	-------------	---

Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica	Actividades de aprendizaje	Actividades de enseñanza	Desarrollo de competencias genéricas	Horas teórico-práctica
3. Señalización y tecnología de empaque. 3.1 Identificación y señalamientos en almacenes. 3.2 Tecnologías de empaque y codificación de productos almacenados. 3.3 Normatividad relacionada con el envase, embalaje e información del producto.	Realizan una investigación para conocer cuáles son las prácticas en la región en materia de logística, señalizaciones, empaque, codificación de productos. El alumno realiza las siguientes actividades: Se trabajará con herramientas de Gamificación que ayuden a la creatividad y aprendizaje significativo en los alumnos.	Solicita que los alumnos se integren en equipos y realiza un sorteo para asignarles temas para que preparen exposiciones. El docente retroalimenta las exposiciones, despejando dudas. Motiva a los alumnos a participar e involucrarse en los temas expuestos por sus compañeros. También reforzaran los conocimientos mediante el	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de organizar y planificar. • Habilidad para buscar y analizar 	8-5 H

	<p>Trabajarán en Educaplay por medio de sopa de letras, que ayuden a la comprensión de los subtemas.</p> <p>Realizar un mapas conceptuales y mentales, cuadro comparativo que aborden los temas relacionados con la unidad, entregan la actividad en la plataforma educativa Classroom.</p> <p>Exponer en equipos la investigación realizada en las empresas de la región respecto los tipos de señalización más comunes de al menos dos empresas de la región, los tipos de envase, empaque y embalaje, así como sus características y propiedades, además Las Normas Oficiales para el manejo de Productos. Realizar un resumen de los temas.</p> <p>Realizan el examen de conocimientos de la unidad, para medir su nivel de aprendizaje.</p>	<p>uso de herramientas de Gamificación. Resolverán la sopa de letras a fin de mejorar el aprendizaje de una manera más interesante y divertida.</p> <p>Solicita a los alumnos que elaboren mapas conceptuales y mentales que contenga la información de la unidad 3, apoyándose de la plataforma.</p> <p>Solicita a los alumnos que integrados en equipos prepararan y expondrán los temas asignados a los equipos.</p> <p>Realizan un resumen de los temas expuestos. El docente indica que los alumnos deben presentar el examen de conocimientos de la unidad, para medir su nivel de aprendizaje.</p>	<p>información. proveniente de fuentes diversas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo. 	
--	---	---	---	--

Indicadores de Alcance	Valor de Indicador
A) Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las	20

plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.	
B) Analiza la información realizando la elaboración de gráficos, describe las ideas principales del tema, no tiene faltas de ortografía, es creativo, define bien los conceptos, hace adecuadamente la comparación de los temas en los mapas conceptuales y mentales.	20
C) Demuestra su capacidad crítica y autocrítica del trabajo realizado frente al grupo, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabaja en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.	30
D) Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 1. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.	30

Niveles de desempeño:

Desempeño	Nivel de desempeño	Indicadores de Alcance	Valoración numérica
Competencia Alcanzada	Excelente	<p>Cumple al menos 5 de los siguientes indicadores</p> <ol style="list-style-type: none"> Se adapta a situaciones y contextos complejos: Puede trabajar en equipo, refleja sus conocimientos en la interpretación de la realidad. Hace aportaciones a las actividades académicas desarrolladas: Pregunta integrando conocimientos de otras asignaturas o de casos anteriores de la misma asignatura. Presenta otros puntos de vista que complementen al presentado en la clase, presenta fuentes de información adicionales (internet y documental etc.) y usa más bibliografía. Propone y/o explica soluciones o procedimientos no visto en clase (creatividad): Ante problemas o caso de estudio propone perspectivas diferentes, para abordarlos y sustentarlos correctamente. Aplica procedimientos aprendidos en otra asignatura o 	95-100

		<p>contexto para el problema que se está resolviendo.</p> <p>4. Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico: Ante los temas de la asignatura introduce cuestionamientos de tipo ético, ecológico, histórico, político, económico, etc. Que deben tomarse en cuenta para comprender mejor o a futuro dicho tema. Se apoya en foros, autores, bibliografía, documentales, etc. Para sustentar su punto de vista.</p> <p>5. Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarios en su aprendizaje: En el desarrollo de los temas de la asignatura incorpora conocimientos y actividades desarrolladas en otras asignaturas para lograr la competencia.</p> <p>6. Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. Es capaz de organizar su tiempo y trabajar sin necesidad de una supervisión estrecha y/o coercitiva. Realiza actividades de investigación para participar de forma activa durante el curso.</p>	
	Notable	Cumple 4 de los indicadores definidos en desempeño excelente	85-94
	Bueno	Cumple 3 de los indicadores definidos en desempeño excelente	75-84
	Suficiente	Cumple 2 de los indicadores definidos en desempeño excelente	70-74
Competencia No Alcanzada	Insuficiente	No se cumple con el 100% de evidencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los indicadores definidos en desempeño excelente.	N. A.

Matriz de Evaluación:

Evidencia de Aprendizaje	%	Indicador de Alcance	
--------------------------	---	----------------------	--

		A	B	C	D	N	Evaluación formativa de la competencia
Herramientas de Gamificación, sopa de letras en Educaplay, para entrega en la plataforma de classroom.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.
Elaboración de gráficos (mapas conceptuales y mentales) (Lista de cotejo) en la plataforma educativa.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Analiza la información realizando la elaboración de gráficos, describe las ideas principales del tema, no tiene faltas de ortografía, es creativo, define bien los conceptos, hace adecuadamente la comparación de los temas en los mapas conceptuales y mentales.
Exposición empleando diapositivas (guía de observación).	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra su capacidad crítica y autocrítica del trabajo realizado frente al grupo, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabaja en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.
Examen escrito.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 2. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.
Total		95-100	85-94	75-84	70-74	NA	

7. Análisis por competencias específicas:

Competencia No.	1	Descripción	Analiza rutas y asegura el traslado de los productos para atender las necesidades de proveedores y mercados con oportunidad.
-----------------	---	-------------	--

Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica	Actividades de aprendizaje	Actividades de enseñanza	Desarrollo de competencias genéricas	Horas teórico-práctica
4. Transportación y régimen aduanero.	El alumno realiza las siguientes actividades:	El facilitador realiza preguntas cognitivas sobre el tema a abordar y solicita	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de análisis y síntesis. 	8-6 H

<p>4.1 Tráfico (conceptos y aplicaciones). 4.2 Transportación Multimodal. 4.3 Programación de servicios. 4.4 Sistemas para la transportación y distribución física. 4.5 Diseño de rutas y enlaces de transportación. 4.6 Ley Aduanera y clasificaciones arancelarias. 4.7 Documentación de trámites de importación y exportación. 4.7.1 Certificado de origen. 4.7.2 Pedimento 4.7.3 Factura comercial 4.7.4 "Packing List". 4.7.5 "Bill of lading, air waybill". 4.8 Proceso aduanero e implicaciones legales.</p>	<p>Se trabajará con herramientas de Gamificación que ayuden a la creatividad y aprendizaje significativo en los alumnos.</p> <p>Trabajarán en Educaplay por medio de sopa de letras, que ayuden a la comprensión de los subtemas.</p> <p>Realizar un mapas conceptuales y mentales, cuadro comparativo que aborden los temas relacionados con la unidad, entregan la actividad en la plataforma educativa Classroom.</p> <p>Exponer en equipos los temas de transportación y el régimen aduanero. Integran un Informe de la visita industrial.</p> <p>Ensayo y resumen de los temas indicados por los docentes que ayudaran para medir su nivel de aprendizaje.</p>	<p>a los alumnos investiguen que es transportación y tráfico.</p> <p>El docente motiva a los alumnos a participar durante clases. También reforzaran los conocimientos mediante el uso de herramientas de Gamificación.</p> <p>Resolverán la sopa de letras a fin de mejorar el aprendizaje de una manera más interesante y divertida.</p> <p>Solicita a los alumnos que elaboren mapas conceptuales y mentales que contenga la información de la unidad 4, apoyándose de la plataforma.</p> <p>Solicita a los alumnos que integrados en equipos prepararan y expondrán los temas asignados a los equipos.</p> <p>Los alumnos elaboran un informe de la visita industrial.</p> <p>El docente indica que los alumnos realizaran ensayos y resumen de los temas indicados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad). • Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. • Trabajo en equipo. • Habilidades de investigación. 	
---	--	--	--	--

Indicadores de Alcance	Valor de Indicador
A) Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.	20
B) Analiza la información realizando la elaboración de gráficos, describe las ideas principales del tema, no tiene faltas de ortografía, es creativo, define bien los conceptos, hace adecuadamente la comparación de los temas en los mapas conceptuales y mentales.	20
C) Demuestra su capacidad crítica y autocrítica del trabajo realizado frente al grupo, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabaja en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.	30
D) Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 1. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.	30

Niveles de desempeño:

Desempeño	Nivel de desempeño	Indicadores de Alcance	Valoración numérica
Competencia Alcanzada	Excelente	Cumple al menos 5 de los siguientes indicadores <ol style="list-style-type: none"> Se adapta a situaciones y contextos complejos: Puede trabajar en equipo, refleja sus conocimientos en la interpretación de la realidad. Hace aportaciones a las actividades académicas desarrolladas: Pregunta integrando conocimientos de otras asignaturas o de casos anteriores de la misma asignatura. Presenta otros puntos de vista que complementen al presentado en la clase, presenta fuentes de información adicionales (internet y documental etc.) y usa más bibliografía. 	95-100



		<p>3. Propone y/o explica soluciones o procedimientos no visto en clase (creatividad): Ante problemas o caso de estudio propone perspectivas diferentes, para abordarlos y sustentarlos correctamente. Aplica procedimientos aprendidos en otra asignatura o contexto para el problema que se está resolviendo.</p> <p>4. Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico: Ante los temas de la asignatura introduce cuestionamientos de tipo ético, ecológico, histórico, político, económico, etc. que deben tomarse en cuenta para comprender mejor o a futuro dicho tema. Se apoya en foros, autores, bibliografía, documentales, etc. para sustentar su punto de vista.</p> <p>5. Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarios en su aprendizaje: En el desarrollo de los temas de la asignatura incorpora conocimientos y actividades desarrolladas en otras asignaturas para lograr la competencia.</p> <p>6. Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. Es capaz de organizar su tiempo y trabajar sin necesidad de una supervisión estrecha y/o coercitiva. Realiza actividades de investigación para participar de forma activa durante el curso.</p>	
Notable		Cumple 4 de los indicadores definidos en desempeño excelente	85-94
Bueno		Cumple 3 de los indicadores definidos en desempeño excelente	75-84
Suficiente		Cumple 2 de los indicadores definidos en desempeño excelente	70-74

Competencia No Alcanzada	Insuficiente	No se cumple con el 100% de evidencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los indicadores definidos en desempeño excelente.	N. A.
--------------------------	--------------	---	-------

Matriz de Evaluación:

Evidencia de Aprendizaje	%	Indicador de Alcance					Evaluación formativa de la competencia
		A	B	C	D	N	
Herramientas de Gamificación, sopa de letras en Educaplay, para entrega en la plataforma de classroom.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.
Elaboración de gráficos (mapas conceptuales y mentales) (Lista de cotejo) en la plataforma educativa.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Analiza la información realizando la elaboración de gráficos, describe las ideas principales del tema, no tiene faltas de ortografía, es creativo, define bien los conceptos, hace adecuadamente la comparación de los temas en los mapas conceptuales y mentales.
Exposición empleando diapositivas (guía de observación). Informe de visita industrial.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra su capacidad crítica y autocrítica del trabajo realizado frente al grupo, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabaja en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.
Ensayo y resumen de temas indicados por el docente.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 2. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.
Total		95-100	85-94	75-94	70-74	NA	

8. Análisis por competencias específicas:

Competencia No.	1	Descripción	Comprende los sistemas de información para su aplicación en los negocios electrónicos.
-----------------	---	-------------	--

Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica	Actividades de aprendizaje	Actividades de enseñanza	Desarrollo de competencias genéricas	Horas teórico-práctica
<p>5. La tecnología de la información y Comunicaciones.</p> <p>5.1 Sistemas de información.</p> <p>5.2 Negocios electrónicos.</p> <p>5.2.1 De compras.</p> <p>5.2.2 De abastecimiento.</p> <p>5.2.3 De ventas.</p> <p>5.2.4 De transporte.</p> <p>5.2.5 De almacenaje.</p> <p>5.2.6 Servicio al cliente (CRM).</p> <p>5.3 Control de operaciones por indicadores claves de Proceso.</p> <p>5.3.1 Tiempos.</p> <p>5.3.2 Movimientos.</p> <p>5.3.3 Volumen.</p> <p>5.3.4 Servicio al cliente.</p>	<p>El alumno realiza las siguientes actividades: Se trabajará con herramientas de Gamificación que ayuden a la creatividad y aprendizaje significativo en los alumnos.</p> <p>Trabajarán en Educaplay por medio de sopa de letras, que ayuden a la comprensión de los subtemas.</p> <p>Realizar mapas conceptuales y mentales que aborden los temas relacionados con la unidad, entregan la actividad en la plataforma educativa Classroom.</p> <p>Exponer en equipos los temas asignados de los sistemas de información utilizados para hacer negocios y controlar las operaciones mediante indicadores.</p> <p>Cursar en la plataforma Capacítate el curso indicado por el docente, los alumnos anexan la constancia para medir su nivel de aprendizaje.</p>	<p>El docente solicita realicen las siguientes actividades con la finalidad de lograr las competencias de la unidad. Motiva al alumno a participar en clases.</p> <p>También reforzaran los conocimientos mediante el uso de herramientas de Gamificación. Resolverán la sopa de letras a fin de mejorar el aprendizaje de una manera más interesante y divertida.</p> <p>Solicita a los alumnos que elaboren mapas conceptuales y mentales que contenga la información de la unidad 5, apoyándose de la plataforma.</p> <p>Solicita a los alumnos que integrados en equipos prepararan y expondrán los temas asignados a los equipos.</p> <p>El docente indica que los alumnos deben presentar la constancia del curso en la plataforma, para medir su nivel de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis • capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad). • Capacidad de organizar y planificar. <p>Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Habilidades de investigación. 	<p>8-5 H</p>

Indicadores de Alcance	Valor de Indicador
A) Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.	20
B) Analiza la información realizando la elaboración de gráficos, describe las ideas principales del tema, no tiene faltas de ortografía, es creativo, define bien los conceptos, hace adecuadamente la comparación de los temas en los mapas conceptuales y mentales.	20
C) Demuestra su capacidad crítica y autocrítica del trabajo realizado frente al grupo, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabaja en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.	30
D) Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 1. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.	30

Niveles de desempeño:

Desempeño	Nivel de desempeño	Indicadores de Alcance	Valoración numérica
Competencia Alcanzada	Excelente	Cumple al menos 5 de los siguientes indicadores <ol style="list-style-type: none"> Se adapta a situaciones y contextos complejos: Puede trabajar en equipo, refleja sus conocimientos en la interpretación de la realidad. Hace aportaciones a las actividades académicas desarrolladas: Pregunta integrando conocimientos de otras asignaturas o de casos anteriores de la misma asignatura. Presenta otros puntos de vista que complementen al presentado en la clase, presenta fuentes de información adicionales (internet y documental etc.) y usa más bibliografía. Propone y/o explica soluciones o procedimientos no visto en clase (creatividad): Ante problemas o caso de 	95-100



		<p>estudio propone perspectivas diferentes, para abordarlos y sustentarlos correctamente. Aplica procedimientos aprendidos en otra asignatura o contexto para el problema que se está resolviendo.</p> <p>4. Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico: Ante los temas de la asignatura introduce cuestionamientos de tipo ético, ecológico, histórico, político, económico, etc. que deben tomarse en cuenta para comprender mejor o a futuro dicho tema. Se apoya en foros, autores, bibliografía, documentales, etc. para sustentar su punto de vista.</p> <p>5. Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarios en su aprendizaje: En el desarrollo de los temas de la asignatura incorpora conocimientos y actividades desarrolladas en otras asignaturas para lograr la competencia.</p> <p>6. Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. Es capaz de organizar su tiempo y trabajar sin necesidad de una supervisión estrecha y/o coercitiva. Realiza actividades de investigación para participar de forma activa durante el curso.</p>	
	Notable	Cumple 4 de los indicadores definidos en desempeño excelente	85-94
	Bueno	Cumple 3 de los indicadores definidos en desempeño excelente	75-84
	Suficiente	Cumple 2 de los indicadores definidos en desempeño excelente	70-74
Competencia No Alcanzada	Insuficiente	No se cumple con el 100% de evidencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los indicadores definidos en desempeño excelente.	N. A.

Matriz de Evaluación:

Evidencia de Aprendizaje	%	Indicador de Alcance					Evaluación formativa de la competencia
		A	B	C	D	N	
Herramientas de Gamificación, sopa de letras en Educaplay, para entrega en la plataforma de classroom.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.
Elaboración de gráficos (mapas conceptuales y mentales) (Lista de cotejo) en la plataforma educativa.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Analiza la información realizando la elaboración de gráficos, describe las ideas principales del tema, no tiene faltas de ortografía, es creativo, define bien los conceptos, hace adecuadamente la comparación de los temas en los mapas conceptuales y mentales.
Exposición empleando diapositivas (guía de observación). Resumen de los temas que exponen los equipos.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra su capacidad crítica y autocrítica del trabajo realizado frente al grupo, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabaja en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.
Constancia del curso en la plataforma Capacítate.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de , en la plataforma educativa.
Total	100%	95-100	85-94	75-94	70-74	NA	

9. Análisis por competencias específicas:

Competencia No.

1

Descripción

Analiza y diseña redes para el proceso de distribución justo a tiempo.

Temas y subtemas para desarrollar la competencia específica	Actividades de aprendizaje	Actividades de enseñanza	Desarrollo de competencias genéricas	Horas teórico-práctica
<p>6. Configuración de la Red de distribución</p> <p>6.1 Importancia estratégica de una red de distribución.</p> <p>6.2 Técnicas para el diseño de la red.</p> <p>6.3 Diseño de la red de distribución.</p> <p>6.4 Reingeniería de redes de distribución</p>	<p>El alumno debe realizar las siguientes actividades:</p> <p>El alumno realiza las siguientes actividades: Se trabajará con herramientas de Gamificación que ayuden a la creatividad y aprendizaje significativo en los alumnos.</p> <p>Trabajarán en Educaplay por medio de sopa de letras, que ayuden a la comprensión de los subtemas.</p> <p>Realizar mapas conceptuales y mentales que aborden los temas relacionados con la unidad, entregan la actividad en la plataforma educativa Classroom.</p> <p>Exponer en equipos los temas asignados de la Red de Distribución, para tal caso explicaran el funcionamiento de las redes utilizadas por algunas empresas.</p> <p>Presentar el examen de conocimientos de la unidad, para medir su nivel de aprendizaje.</p>	<p>El docente solicita que lo siguiente:</p> <p>Motiva al alumno a participar en clases.</p> <p>También reforzaran los conocimientos mediante el uso de herramientas de Gamificación. Resolverán la sopa de letras a fin de mejorar el aprendizaje de una manera más interesante y divertida.</p> <p>Solicita a los alumnos que elaboren mapas conceptuales y mentales que contenga la información de la unidad 5, apoyándose de la plataforma.</p> <p>Solicita a los alumnos que integrados en equipos prepararan y expondrán los temas asignados a los equipos.</p> <p>El docente indica que los alumnos deben presentar el examen de conocimientos de la unidad, para medir su nivel de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis y síntesis. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad). • Capacidad de organizar y planificar • Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas. • Trabajo en equipo. • Habilidades de investigación. 	<p>8-5 H</p>

Indicadores de Alcance	Valor de Indicador
A) Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.	20
B) Analiza la información realizando la elaboración de gráficos, describe las ideas principales del tema, no tiene faltas de ortografía, es creativo, define bien los conceptos, hace adecuadamente la comparación de los temas en los mapas conceptuales y mentales.	20
C) Demuestra su capacidad crítica y autocrítica del trabajo realizado frente al grupo, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabaja en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.	30
D) Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 1. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.	30

Niveles de desempeño:

Desempeño	Nivel de desempeño	Indicadores de Alcance	Valoración numérica
Competencia Alcanzada	Excelente	Cumple al menos 5 de los siguientes indicadores 1. Se adapta a situaciones y contextos complejos: Puede trabajar en equipo, refleja sus conocimientos en la interpretación de la realidad. 2. Hace aportaciones a las actividades académicas desarrolladas: Pregunta integrando conocimientos de otras asignaturas o de casos anteriores de la misma asignatura. Presenta otros puntos de vista que complementen al presentado en la clase, presenta fuentes de información adicionales (internet y documental etc.) y usa más bibliografía.	95-100



		<p>3. Propone y/o explica soluciones o procedimientos no visto en clase (creatividad): Ante problemas o caso de estudio propone perspectivas diferentes, para abordarlos y sustentarlos correctamente. Aplica procedimientos aprendidos en otra asignatura o contexto para el problema que se está resolviendo.</p> <p>4. Introduce recursos y experiencias que promueven un pensamiento crítico: Ante los temas de la asignatura introduce cuestionamientos de tipo ético, ecológico, histórico, político, económico, etc. que deben tomarse en cuenta para comprender mejor o a futuro dicho tema. Se apoya en foros, autores, bibliografía, documentales, etc. para sustentar su punto de vista.</p> <p>5. Incorpora conocimientos y actividades interdisciplinarios en su aprendizaje: En el desarrollo de los temas de la asignatura incorpora conocimientos y actividades desarrolladas en otras asignaturas para lograr la competencia.</p> <p>6. Realiza su trabajo de manera autónoma y autorregulada. Es capaz de organizar su tiempo y trabajar sin necesidad de una supervisión estrecha y/o coercitiva. Realiza actividades de investigación para participar de forma activa durante el curso.</p>	
	Notable	Cumple 4 de los indicadores definidos en desempeño excelente	85-94
	Bueno	Cumple 3 de los indicadores definidos en desempeño excelente	75-84
	Suficiente	Cumple 2 de los indicadores definidos en desempeño excelente	70-74
Competencia No Alcanzada	Insuficiente	No se cumple con el 100% de evidencias conceptuales, procedimentales y actitudinales de los indicadores definidos en desempeño excelente.	N. A.

Matriz de Evaluación:

Evidencia de Aprendizaje	%	Indicador de Alcance					Evaluación formativa de la competencia
		A	B	C	D	N	
Herramientas de Gamificación, sopa de letras en Educaplay, para entrega en la plataforma de classroom.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Demuestra la búsqueda en diversas fuentes de información. Hace uso de las herramientas como son las TIC's para trabajar en las plataformas, utilizan herramientas de Gamificación para mejorar la creatividad y el aprendizaje. Hace uso de la plataforma educativa.
Elaboración de gráficos (mapas conceptuales y mentales) (Lista de cotejo) en la plataforma educativa.	20%	19-20	17-18.8	15-16.8	14-14.8	N.A.	Analiza la información realizando la elaboración de gráficos, describe las ideas principales del tema, no tiene faltas de ortografía, es creativo, define bien los conceptos, hace adecuadamente la comparación de los temas en los mapas conceptuales y mentales.
Exposición empleando diapositivas (guía de observación).	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra su capacidad crítica y autocrítica del trabajo realizado frente al grupo, así como la habilidad en el uso de las TIC, trabaja en equipo, presenta dominio del tema e incluye ejemplos claros y precisos para la comprensión del grupo.
Examen escrito.	30%	28.5-30	25.5-28.2	22.5-25.2	21-22.2	N.A.	Demuestra conocimiento y dominio de los temas de la unidad. Responde de forma correcta las preguntas abiertas de los temas abordados en la unidad 1. Demuestra habilidad para interpretar y resolver los cuestionamientos de opción múltiple, en la plataforma educativa.
Total		95-100	85-94	75-84	70-74	NA	

10. Fuentes de información y apoyos didácticos:

Fuentes de información:

Apoyos didácticos

1. Ballou, R.H. (2004) <i>Logística. Administración de la Cadena de Suministro</i> , 5ª Edición, México: Pearson. 2. Bowersox, D. J., Closs, D.J. y Cooper, B.M. (2007) <i>Administración y Logística en la Cadena de Suministro</i> , 2ª Edición. México: McGraw-Hill. 3. Carretero Díaz L.E., Pires, S. (2007) <i>Gestión de la cadena de Suministros</i> . México: McGraw-Hill	Diapositivas Computadora Proyector
---	--

<p>4. Chase, R.B., Jacobs, R.F. y Aquilano, N.J. (2009) <i>Administración de Operaciones: Producción y Cadena de Suministro</i>, México: McGraw Hill.</p> <p>5. Omanchonu, V.K. y Ross, J.E. (2004) <i>Principios de la Calidad Total</i>. México: Diana.</p> <p>6. Soler García, D., SabriaMiracle, F.(2004) <i>La Cadena de Suministros</i>. España: Universidad de Navarra.</p> <p>7. SummersDonna, C.S. (2006) <i>Administración de la Calidad</i>, México, Pearson Educación.</p> <p>8. Krajewski, L.J. y Ritzman, L.P. (2008) <i>Administración de Operaciones: Estrategia y Análisis</i>. México: Pearson.</p>	<p>Pintarrones</p> <p>Plataforma Educativa Clasrom</p> <p>Herramienta de Gamificación Educaplay</p> <p>Internet</p>
---	---

11. Calendarización de evaluación en semanas (6)

Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
TP	ED		EF1		EF2		EF3			EF4			EF5			EF6
TR																
SD					SD				SD				SD			SD ES

TP: Tiempo Planeado

ED: Evaluación diagnóstica

TR: Tiempo Real

EFn: Evaluación formativa (Competencia específica n)

SD: Seguimiento departamental

ES: Evaluación sumativa

Fecha de elaboración 29/Enero/ 2024

I.I YARI DE LA LUZ ALFARO CARVAJAL

Nombre y firma del (de la) profesor(a)

L.C ANA KARENINA CORDOBA FERMAN

Nombre y firma del(de la) Jefe(a) de Departamento Académico