

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA  UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CULTURA FÍSICA  PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: <u>Equipos Altamente Efectivos</u>	DES:	Salud
	Programa académico	LEF
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	AEF102
	Semestre:	Septimo
	Área en plan de estudios:	Específica
	Total de horas por semana:	6
	Teoría: Presencial o Virtual	1 presencial
	Laboratorio o Taller:	2
	Prácticas:	3
	Trabajo extra-clase:	2
	Créditos Totales:	8
	Total de horas semestre (x sem):	96
	Fecha de actualización:	03/02/2024
	Prerrequisito (s):	Proceso administrativo en la educación Física. Gestión de la Cultura Física. Emprendimiento de la actividad Física.
DESCRIPCIÓN: La asignatura contempla temas en los cuales se consideran la adquisición y desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes que fortalecerán en los futuros egresados el proceso de toma de decisiones para la generación de equipos altamente productivos, en donde el estudiante logre la integración del saber, saber hacer y saber ser con el propósito de la solución de problemas del contexto en el cual se desarrolla de una manera ética y con responsabilidad social. Problema del Contexto: Esta asignatura tiene como propósito retomar uno de los retos más importante que tienen las organizaciones en la actualidad, que es la formación de equipos de alto desempeño. Aportar al perfil de egreso del Licenciado en Educación Física las competencias necesarias para realizar la gestión de los integrantes del equipo de trabajo para que desarrollen estrategias que permitan el logro de los objetivos, a través del desarrollo de su profesión.		

COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR:

Competencias Básicas

B1. Excelencia y Desarrollo Humano.

Promueve el desarrollo humano integral con resultados tangibles obtenidos en la formación de profesionales con conciencia ética y solidaria, pensamiento crítico y creativo, así como una capacidad innovadora, productiva y emprendedora en el marco de la innovación y pertinencia social, con matices éticos y de valores, que desde su particularidad cultural le permitan respetar la diversidad, promover la inclusión, valorar la interculturalidad.

B4. Transformación digital.

Transforma la cultura digital en la sociedad, en las organizaciones e instituciones educativas para aprovechar al máximo

el potencial de las tecnologías y herramientas digitales; propiciar su uso responsable y ético que estimule la creatividad, innovación, la comunicación efectiva y el trabajo colaborativo e interdisciplinar en la solución de problemas de la sociedad digital; promoviendo la privacidad y la seguridad, así como el respeto a los derechos de autor y la propiedad intelectual

C1. Administración para la educación física.

Competencia que promueve en la formación del estudiante, dominios orientados a desarrollar su creatividad, iniciativa y emprendimiento, mediante desempeños pertinentes, así como evaluar y dar seguimiento a sus decisiones, que le permitan desarrollar competencias en una realidad concreta, en diversos contextos socioeconómicos, en ambientes complejos y de sustentabilidad y en colaboración con equipos multi y transdisciplinarios. Brinda soporte tipo instrumental para el desarrollo de aprendizajes para la enseñanza y práctica de la educación física para el diseño y aplicación de planes y programas orientados a la educación básica, actividades con enfoque a la salud y bienestar de grupos y colectividades.

DOMINIOS (Se toman de las competencias)	OBJETOS DE ESTUDIO (Contenidos necesarios para desarrollar cada uno de los dominios)	RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Se plantean de los dominios y contenidos)	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS (Productos tangibles que permiten valorar los resultados de aprendizaje)
C. Básicas Universitarias 1. Identifica y actúa dentro del marco teórico y epistemológico de la educación física, sus tendencias actuales y enfoques didácticos para la enseñanza y el aprendizaje 3. Aplica de forma ética diferentes herramientas	Objeto de Aprendizaje 1 Introducción En este objeto de aprendizaje se va a analizar e identificar las características generales de los equipos de alto desempeño y el impacto de estos en la empresa y en la sociedad.	Emplea diferentes métodos para establecer alternativas de solución de problemas. Demuestra comportamientos de búsqueda. Maneja y aplica paquetes computacionales para desarrollar documentos, presentaciones y	Exposición del Profesor Lecturas complementar Vídeos Mesas de discusión Invitación a Expertos	Realizar una Investigación en diferentes fuentes de información sobre el concepto, las características de los equipos de trabajo de alto desempeño y la diferencia entre los equipos tradicionales. Analizar la información

digitales que favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional, considerando las principales innovaciones científicas y tecnológicas, relacionadas con la profesión 9. Se mantiene actualizado en tendencias y herramientas digitales. C. Específicas 1. Fundamentación de aprendizajes desde la descripción, identificación, aplicación, análisis, organización y argumentación de Aspectos relacionados con: Liderazgo, toma de decisiones, trabajo colaborativo y ambientes organizacionales.	1.1 Concepto de equipos de trabajo de alto desempeño. 1.2 Diferencias entre grupos de trabajo tradicionales y equipos de alto desempeño. 1.3 Características de un equipo de alto desempeño.	bases de información. Participación en la elaboración y ejecución de planes y proyectos mediante el trabajo en equipo. Fundamentación de aprendizajes desde la descripción, identificación, aplicación, análisis, organización y argumentación de aspectos relacionados con: Liderazgo, toma de decisiones, trabajo colaborativo, ambientes organizacionales.		obtenida y elabora un reporte de los temas investigados. Reporta por escrito el análisis del video propuesto. Realizar una tabla endonde se reflejen las características generales de un equipo tradicional y uno de alto desempeño y presentarla en un debate.
C. Básicas Universitarias 3. Aplica de forma ética diferentes herramientas digitales que favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional, considerando las principales innovaciones científicas y tecnológicas, relacionadas con la profesión. 9. Se mantiene actualizado en tendencias y herramientas digitales.	Objeto de Aprendizaje 2 Liderazgo situacional de equipos. En este objeto de aprendizaje se va a analizar y distinguir las características esenciales de los equipos de alto desempeño. 2.1 Modelo PERFORM-TUCKMAN en la organización. 2.2 Ejemplos de casos de éxito del PERFORM-TUCKMAN: Liderazgo situacional y equipos de alto desempeño.	Aplica técnicas de observación para la solución de problemas. Desarrolla habilidades de lectura e interpretación de textos. Demuestra respeto, tolerancia, responsabilidad y Apertura a la confrontación y pluralidad en el trabajo grupal. Fundamentación de aprendizajes desde la descripción, identificación,	Exposición del Profesor Lecturas complementar Vídeos Mesas de discusión Tablas de caracterización Invitación a Expertos	Investigar en forma individual el modelo PERFORM-TUCKMAN. Reporta por escrito el análisis del video propuesto. Elaborar un mapa conceptual sobre las características esenciales de los equipos de alto desempeño. Reporta por escrito el análisis del video propuesto.

C. Específicas 1. Fundamentación de aprendizajes desde la descripción, identificación, aplicación, análisis, organización y argumentación de Aspectos relacionados con: Liderazgo, toma de decisiones, trabajo colaborativo y ambientes organizacionales.		aplicación, análisis, organización y argumentación de aspectos como: Liderazgo, toma de decisiones, trabajo colaborativo y ambientes organizacionales.		Investigar por equipos de trabajos casos de éxito de la aplicación del Modelo PERFORM-TUCKMAN. Investigar sobre el liderazgo situacional y los equipos de alto desempeño y elaborar un esquema que represente los tipos de líderes. -Entrega ensayo acerca de la plática con el experto.
C. Básicas Universitarias 3. Aplica de forma ética diferentes herramientas digitales que favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional, considerando las principales innovaciones científicas y tecnológicas, relacionadas con la profesión. 9. Se mantiene actualizado en tendencias y herramientas digitales. C. Específicas 1. Fundamentación de aprendizajes desde la descripción, identificación, aplicación, análisis, organización y argumentación de Aspectos relacionados con: Liderazgo, toma de decisiones, trabajo	Objeto de Aprendizaje 3 El coaching y los equipos de alto desempeño. En este objeto de aprendizaje se abordará la importancia del coaching para la formación de equipos de alto desempeño. 3.1 Aporte del coaching al mundo organizacional. 3.2 ¿Qué es Coaching de equipos de alto desempeño?. 3.3 Diferencias entre coaching de equipos de alto desempeño y el coaching individual. 3.4 Límites del líder y del coach en su ámbito organizacional. Perfil innovador de BASADUR.	Emplea diferentes métodos para establecer alternativas de solución de problemas. Demuestra comportamientos de búsqueda. Maneja y aplica paquetes computacionales para desarrollar documentos, presentaciones y bases de información. Participación en la elaboración y ejecución de planes y proyectos mediante el trabajo en equipo. Fundamentación de aprendizajes desde la descripción, identificación, aplicación, análisis, organización y argumentación de aspectos relacionados con: Liderazgo, toma de decisiones, trabajo	Exposición del Profesor Lecturas complementar Vídeos Invitación a Expertos	Investigar en diferentes fuentes de información los subtemas de este tema, analizar la información obtenida y realizar un resumen. Realizar una tabla en donde se reflejen las características generales de un equipo tradicional y uno de alto desempeño y presentarlas en un debate. -Después de la lectura realizada y del análisis de los videos y del reporte de la investigación, elaborar por equipos, una presentación en donde aborde los siguientes subtemas: 3.1, 3.2, 3.3 y 3.4. Investigar un caso de aplicación del Perfil Innovador

colaborativo y ambientes organizacionales.		colaborativo y ambientes organizacionales.		de BASADUR en equipos de alto desempeño y presentarlo.
C. Básicas Universitarias 3. Aplica de forma ética diferentes herramientas digitales que favorezcan el trabajo colaborativo e interprofesional, considerando las principales innovaciones científicas y tecnológicas, relacionadas con la profesión C. Específicas 1. Fundamentación de aprendizajes desde la descripción, identificación, aplicación, análisis, organización y argumentación de Aspectos relacionados con: Liderazgo, toma de decisiones, trabajo colaborativo y ambientes organizacionales.	Objeto de Aprendizaje 4 Elementos para lograr equipos de alto desempeño. En este objeto de aprendizaje se tratará de desarrollar las aptitudes necesarias para transformar equipos tradicionales en equipos de alto desempeño. 4.1 Roles y responsabilidades de los integrantes del equipo de alto desempeño. 4.2 Comunicación en los equipos de alto desempeño. 4.3 Liderazgo de alto desempeño. 4.4 Autoridad para tomar decisiones. 4.5 Evaluación del desempeño en equipos de alto rendimiento. 4.6. Recompensas y reconocimiento en los equipos de alto desempeño.	Emplea diferentes métodos para establecer alternativas de solución de problemas. Demuestra comportamientos de búsqueda. Maneja y aplica paquetes computacionales para desarrollar documentos, presentaciones y bases de información. Participación en la elaboración y ejecución de planes y proyectos mediante el trabajo en equipo. Identifica habilidades de Liderazgo y potencialidades de desarrollo grupal. Fundamentación de aprendizajes desde la descripción, identificación, aplicación, análisis, organización y argumentación de aspectos relacionados con: Liderazgo, toma de decisiones, trabajo colaborativo y ambientes organizacionales.	Exposición del Profesor Lecturas complementar Vídeos Mesas de discusión Tablas de caracterización	Investigar roles y responsabilidades, la comunicación, el liderazgo y la evaluación del desempeño del equipo de alto desempeño. } Reporta por escrito el análisis del video propuesto. Formar 4 equipos de trabajo y en cada equipo analizar un subtema distinto. Posteriormente Elaborar un podcast y presentar ante el grupo la conclusión de los diferentes equipos. Formar equipos de trabajo para que presenten casos reales donde se toquen los subtemas: 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5 y 4.6

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
Cockerell, L. (2014). <i>Ponga magia en su empresa: 10 Estrategias de Sentido Común Desarrolladas en Disney</i>. Empresa Activa. Crearte Coaching. (27 de mayo de 2015). Master Class que es coaching de equipo. [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=VDoeYl36fPO Creo Educación Integral. (29 de agosto de 2016). Sesión demostrativa de coaching de equipos. [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=7OWdoYf3_ao Howard, S. (2011). <i>El desafío Starbucks</i>. Aguilar. Prieto, S. (2019). Las 5 Cs para el desarrollo de equipos de trabajo altamente efectivos. https://grupo-pya.com/las-5-cs-desarrollo-equipos-trabajo-altamente-efectivos/ Rosales, P. (2020). <i>El Líder Inusual: Inspirando Innovadores</i>. INUSUAL school s.l. Universidad de Castilla-La Mancha. (25 de abril de 2016). Principales técnicas de coaching para establecer y alcanzar objetivos. [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=lqdTPsft0x0 Uribe, A.F., Molina, J.M., Contreras, F., Barbosa, D. y Espinosa, J.C. (2013). Liderar Equipos de alto desempeño: un gran reto para las organizaciones actuales. <i>Universidad & Empresa</i>, 15(25), 53-71. (2013). https://www.redalyc.org/pdf/1872/187229746004.pdf	Primera evaluación 20%: -Participación, evidencias de desempeño (saberes, haceres actitudes) horas teoría laboratorio, taller, trabajo independiente -Evaluación por rubrica Segunda evaluación 20%: -Participación, evidencias de desempeño (saberes, haceres actitudes) horas teoría laboratorio, taller, trabajo independiente -Evaluación por rubrica Tercera evaluación 30%: -Participación, evidencias de desempeño (saberes, haceres actitudes) horas teoría laboratorio, taller, trabajo independiente -Evaluación por rubrica Cuarta evaluación 30%: -Participación, evidencias de desempeño (saberes, haceres actitudes) horas teoría laboratorio, taller, trabajo independiente -Evaluación por rubrica -Producto Integrador: Investigación de casos reales de equipos altamente efectivos.

CRONOGRAMA

[illegible]