

Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Contaduría y Administración
Licenciatura en Contaduría



Guía Pedagógica:
Competencias Humanas y Ejecutivas

Elaboró: Dra. Bertha Luz Martínez Hernández
M en R.H. Arturo Segura Fonseca Fecha: 25/Mayo/2018
Dra. Rosa María Nava Rogel

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico

H. Consejo de Gobierno



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	5
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	6
IV. Objetivos de la formación profesional	6
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	7
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	7
VII. Acervo bibliográfico	16
VIII. Mapa curricular	18



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Facultad de Contaduría y Administración Centro Universitario UAEM Amecameca Centro Universitario UAEM Atlacomulco Centro Universitario UAEM Ecatepec Centro Universitario UAEM Texcoco Centro Universitario UAEM Valle de México Centro Universitario UAEM Zumpango Unidad Académica Profesional Teajupilco
--

Licenciatura **Licenciatura en Contaduría, 2018**

Unidad de aprendizaje **Competencias Humanas y Ejecutivas** Clave

Carga académica

3	1	4	7
Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Período escolar en que se ubica

1	2	3	4	5	6	7	8	9
----------	---	---	---	---	---	---	---	---

Seriación

Ninguna	Ninguna
UA Antecedente	UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso Curso taller
 Seminario Taller
 Laboratorio Práctica profesional
 Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido No escolarizada. Sistema virtual
 Escolarizada. Sistema flexible No escolarizada. Sistema a distancia
 No escolarizada. Sistema abierto Mixta (especificar)

Formación común

Administración 2018
 Informatiza Administrativa 2018
 Mercadotecnia 2018

Formación equivalente

Administración, 2018 **Unidad de Aprendizaje**

<input type="text"/>



Informática Administrativa, 2018

Mercadotecnia, 2018

II. Presentación de la guía pedagógica

Conforme lo indica el **Artículo 87** del Reglamento de Estudios Profesionales vigente, la guía pedagógica es un documento que complementa al programa de estudios y no tiene carácter normativo. Proporcionará recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje. Su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

Con base en la modalidad educativa en que se ofrezca cada plan y/o programa de estudios, las unidades de aprendizaje contarán con una guía pedagógica institucional que será aprobada previamente a su empleo.

La guía pedagógica de la UA de **Competencias Humanas y Ejecutivas** será un referente para el personal académico que desempeña docencia, tutoría o asesoría académicas, o desarrolle materiales y medios para la enseñanza y el aprendizaje. En particular para el docente la guía será un instrumento que le oriente de forma sencilla en el desarrollo de sus actividades de enseñanza, así como de algunas estrategias didácticas que permitirán, que los estudiantes desarrollen las competencias propias de la UA.

El enfoque y los principios pedagógicos que guían el desarrollo de la Guía Pedagógica de la UA **Competencias Humanas y Ejecutivas**, corresponden a la corriente constructivista del aprendizaje y la enseñanza, según la cual el aprendizaje es un proceso constructivo interno que realiza el estudiante a partir de su actividad interna y externa y, por intermediación del profesor –facilitador-, que propicia diversas situaciones de aprendizaje para facilitar la construcción de aprendizajes significativos y contextualizar el conocimiento.

Por tanto, los métodos, estrategias y recursos de enseñanza – aprendizaje están enfocados a cumplir los siguientes principios: El uso de estrategias motivacionales para influir positivamente en la disposición de aprendizaje de los estudiantes; la activación de los conocimientos previos de los estudiantes a fin de vincular lo que ya sabe con lo nuevo que va a aprender; diseñar diversas situaciones y condiciones que posibiliten diferentes tipos de aprendizaje; proponer diversas actividades de aprendizaje que brinden al estudiante diferentes oportunidades de aprendizaje y representación del contenido.

Los métodos, estrategias y recursos para la enseñanza que en este documento se describen, contribuirá a que el alumno de la licenciatura en contaduría obtenga herramientas para mejorar su vida profesional y personal e incorporar competencias ejecutivas necesarias para un manejo adecuado de las organizaciones. Para lograrlo, esta guía pedagógica está diseñada para desarrollarse en las aulas de clase y en entornos virtuales que le permitan al alumno imaginar situaciones que se presentarán en su vida profesional y personal, y pensar en estrategias innovadoras para solucionar y tomar ventaja de los hechos cotidianos y esporádicos.

Los recursos que se sugieren, son accesibles en forma impresa o en medios digitales, lo que facilitará el proceso de enseñanza aprendizaje.

Diana 7/9/18 9:33

Comentario [1]: Cuáles son las estrategias que contiene la guía que ayudan a que estos puntos resultan





III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

Núcleo de formación:	Básico
Área Curricular:	Administración
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Son objetivos de la Licenciatura formar profesionales en Contaduría para analizar e interpretar información financiera y administrativa, detectar y proponer soluciones a los problemas económicos de una organización y lograr la mejor toma de decisiones, con alto sentido de responsabilidad, de ética y de servicio para: Generales

- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.
- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Desarrollar la sensibilidad y el arte como base de la creatividad.
- Evaluar el progreso, integración e incertidumbre de las ciencias, ante la creciente complejidad de las profesiones.
- Participar activamente en su desarrollo académico para acrecentar su capacidad de aprendizaje y evolucionar como profesional con autonomía.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.

Objetivos del núcleo de formación:

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Interpretar los conocimientos teóricos de planeación, organización, dirección y evaluación de empresas y organizaciones para aplicar las técnicas de la administración en la conducción, evaluación y la correcta toma de decisiones

Diana 7/9/18 9:34

Comentario [2]: Faltan los particulares como en el programa





V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Proveer a los alumnos de herramientas para mejorar su vida profesional y personal e incorporar en su actividad profesional los conceptos, herramientas y técnicas, producto de investigaciones sobre competencias ejecutivas necesarias para un manejo adecuado de las organizaciones.

Diana 7/9/18 9:36

Comentario [3]: Debe ser el objetivo del programa y del proyecto curricular

VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad 1. El proceso administrativo.

Objetivo: Conocer la importancia y función del proceso administrativo, su aplicación en diferentes funciones en las organizaciones, analizar la clasificación de distintos autores e identificar las competencias de cada elemento del proceso administrativo

Contenidos:

- 1.1 Introducción al Proceso Administrativo (PA)
 - El proceso administrativo y competencias ejecutivas y humanas
 - Visión integral del proceso administrativo
- 1.2 Planeación
 - 1.2.1 Importancia, objetivos, concepto, ventajas, principios, proceso y sus etapas
 - 1.2.2 Etapas de la planeación y sus herramientas
 - Objetivos.
 - Políticas.
 - Programas.
 - Procedimientos.
 - Presupuestos.
 - Herramientas de la planeación
 - Benchmarking.
 - Balance scorecard
 - 1.2.3 Planeación estratégica
 - Misión, visión, objetivos, valores y estrategias
 - Matriz FODA
 - Toma de decisiones
 - Diseño de estrategias
- 1.3 Organización
 - Definición, principios, proceso, departamentalización
 - Estructura Jerárquica, Autoridad formal y sus tipos, autoridad informal.
 - Poder, fuentes de poder y comunicación formal, herramientas.
 - Empowerment.
- 1.4 Dirección
 - La alta dirección y su responsabilidad
 - Definición, principios, componentes de la dirección
 - Integración, liderazgo, motivación, comunicación
 - Supervisión, toma de decisiones.
- 1.5 Control
 - Definición, cibernética y control, proceso de control
 - Parámetros, estándares, indicadores, síntomas y causas,
 - Síntomas y medios de información



Monitoreo, los coeficientes e indicadores
Medición y evaluación del desempeño
Medidas correctivas
Evaluación del control.

Métodos, estrategias y recursos educativos

- El programa se desarrolla a través del método de trabajo independiente, trabajo grupal y exposición del docente. Las técnicas didácticas que se sugieren son exposiciones, aprendizaje basado en problemas, discusión en equipos, discusión guiada y proyectos
- Las técnicas didácticas que se sugieren son exposiciones, aprendizaje basado en problemas, discusión en equipos, discusión guiada y proyectos

Estrategias:

- Se recomienda al docente utilizar las estrategias de aprendizaje colaborativo,
- Técnicas de casos, debates, investigación, lluvia de ideas y preguntas detonadoras; aprendizaje basado en proyectos, a través explicación de temas en equipos y resolución de casos de estudio; y el autoaprendizaje con el auxilio de mapas mentales y aplicaciones tecnológicas.

Recursos educativos (uso del docente):

- Pizarrón, plumones, computadora, presentaciones, videos, cámara Gesell.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Exposición. Elabora un mapa conceptual. Exposición por parte del docente.</p>	<p>A 1 Elaborar cinco objetivos con tres indicadores cada uno A 2 Elaborar un programa de actividades A 3 Elabora un balance scordcard. Exposición por parte del docente. A 4 Elaboración de un ensayo. A 5 Diagnostico FODA. Elaboración de un mapa conceptual A 6 Elaborar cinco estrategias para eliminar las debilidades del FOD Exposición A 7 Elaborar un mapa conceptual. A 8 Elaborar un cuadro comparativo de los diferentes tipos de organización, de tres</p>	<p>A 13 preparar el resumen para participar en el debate. Preguntas de participación</p>



	<p>autores diferentes A 9 Leer tres libros de diferentes autores. Exposición A 10 Lectura de libros tres autores. Elaborar resumen Exposición A 11 Elaborar cinco estándares con sus respectivos indicadores. A 12 Elaborar cinco estrategias para resolver desviaciones del estándar.</p>	
Horas: 16	Horas: 9	Horas: 2
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Salón de clases, sala de usos múltiples	Pantalla, computadora, videos, casos, bibliografía.	

Diana 7/9/18 9:42

Comentario [4]: Revisar las horas debe ser 64 y no corresponden

Unidad 2. Competencias Ejecutivas
Objetivo: Describir las competencias que el personal de una organización debe tener para un desarrollo sobresaliente y el logro de los objetivos planeados
<p>Contenidos:</p> <p>22.1 Concepto de competencia ¿Qué son las competencias ejecutivas? Clasificación de competencias ejecutivas Tipos de competencias ejecutivas</p> <p>2.2 Competencias para la comunicación 2.3 Para la planeación, gestión y ejecución 2.4 Para el trabajo individual y en equipo 2.5 En la acción estratégica 2.6 Multicultural 2.7 Para la autoadministración.</p>
Métodos, estrategias y recursos educativos
<p>Métodos y técnicas didácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> El programa se desarrolla a través del método de trabajo independiente, trabajo grupal y exposición del docente. Las técnicas didácticas que se sugieren son exposiciones, aprendizaje basado en problemas, discusión en equipos, discusión guiada y proyectos Las técnicas didácticas que se sugieren son exposiciones, aprendizaje basado en problemas, discusión en equipos, discusión guiada y proyectos <p>Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se recomienda al docente utilizar las estrategias de aprendizaje colaborativo,



- Técnicas de casos, debates, investigación, lluvia de ideas y preguntas detonadoras; aprendizaje basado en proyectos, a través explicación de temas en equipos y resolución de casos de estudio; y el autoaprendizaje con el auxilio de mapas mentales y aplicaciones tecnológicas.

Recursos educativos (uso del docente):

Pizarrón, plumones, computadora, presentaciones, videos, cámara Gesell.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Videoforo: de las competencias Se aplica cuestionario de las competencias a analizar en el video con apoyo preguntas guía</p>	<p>A14. Elaborar un cuadro comparativo de los niveles gerenciales, con valores, actitudes, cultura, rasgos de personalidad; consultando al menos tres autores Exposición docente para cruzar información y aclarar dudas. A15 Conseguir una estructura organizacional de una empresa para identificar los niveles gerenciales. A16.Aplicación de una autoevaluación para identificar las competencias gerencias personales. A17. Elaborar un plan de acción para una área de desarrollo</p>	<p>A18. Preparar el resumen para participar en el debate. Preguntas de participación</p>
(Hrs) 4	(Hrs) 4	(Hrs) 2

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
Aula de clase, sala de computo, Biblioteca.	Bibliografía, Computadora, material visual y apuntes



Unidad 3. Competencias Humanas

Objetivo: Describir las competencias que un ejecutivo debe tener para promover un desarrollo armónico entre los integrantes de la organización

Contenidos:

- 3.1 Competencias Humanas
 - El ejecutivo como persona
 - Valores, Actitudes, Emociones y Cultura.
 - Rasgos de personalidad
 - Tipos de competencias humanas (Básicas, técnicas y conductuales)
- 3.2 Competencias intra-funcionales
 - Toma de conciencia
 - Flexibilidad
 - Capacidad de adaptación
- 3.3 Competencias funcionales
 - Análisis
 - Abstracción
 - Síntesis
- 3.4 Competencias intra-personales
 - Mentalidad abierta
 - Estabilidad emocional
- 3.5 Competencias inter-personales
 - Empatía
 - Liderazgo
 - Reconocimiento de las aportaciones y reconocimientos de otros
 - Negociación
 - Buen humor

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos y técnicas didácticas:

- El programa se desarrolla a través del método de trabajo independiente, trabajo grupal y exposición del docente. Las técnicas didácticas que se sugieren son exposiciones, aprendizaje basado en problemas, discusión en equipos, discusión guiada y proyectos
- Las técnicas didácticas que se sugieren son exposiciones, aprendizaje basado en problemas, discusión en equipos, discusión guiada y proyectos

Estrategias:

- Se recomienda al docente utilizar las estrategias de aprendizaje colaborativo,
- con técnicas de casos, debates, investigación, lluvia de ideas y preguntas detonadoras; aprendizaje basado en proyectos, a través explicación de temas en equipos y resolución de casos de estudio; y el autoaprendizaje con el auxilio de mapas mentales y aplicaciones tecnológicas..

Recursos educativos (uso del docente):

Pizarrón, plumones, computadora, presentaciones, cámara Gesell.



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Encuadre: el docente presenta el programa, la metodología de trabajo y la forma de evaluación</p> <p>Integración: se realiza una dinámica de integración.</p> <p>A.19. Resolución del cuestionario de diagnóstico.</p> <p>A.20. actividad detonadora</p>	<p>A21 Elaborar un mapa mental de las competencias humanas</p> <p>A22.Elabora un cuadro sinóptico de las competencias intra-funcionales, funcionales, intrapersonales, interpersonales</p>	<p>A22. Realizar un ensayo sobre las competencias humanas</p> <p>Exposición del ensayo en clase</p> <p>Evaluación del curso</p>
(Horas): 4	(horas): 4	(horas): 3
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula de clase, cámara Gecell	Computadora, bibliografía,	

Unidad 4. Paradigmas de cambio, creatividad e innovación proceso de cambio.
<p>Objetivo: Conocer y entender que los cambios deben ser integrados como estrategia en el ambiente competitivo de las empresas y de qué manera pueden afectar a la empresa.</p>
<p>Contenidos:</p> <p>4.1 Cambio: paradigmas</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es el cambio? Agentes internos y externos del cambio Las cuatro eras de los cambios organizacionales, agricultura, artesanal, industrial, de la información. Programas de cambio en las empresas. Efectos del cambio en las empresas El Kaizen: El impacto japonés, los círculos de la calidad, la calidad total, técnicas de calidad Total: <p>4.2 Creatividad e innovación</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es la creatividad? Fuentes tradicionales de creatividad El método de los seis sombreros, técnicas y herramientas de la creatividad. Cómo introducir programas de creatividad Condiciones organizacionales para propiciar la innovación



Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos y técnicas didácticas:

El programa será desarrollado a través del método de trabajo independiente, trabajo grupal y clase magistral.

Las técnicas didácticas que se sugieren son exposiciones, aprendizaje basado en problemas, discusión en equipos, discusión guiada y proyectos

Estrategias:

Se recomienda al docente utilizar las estrategias de aprendizaje colaborativo, con técnicas de casos, debates, investigación, lluvia de ideas y preguntas detonadoras; aprendizaje basado en proyectos, a través explicación de temas en equipos y resolución de casos de estudio; y el autoaprendizaje con el auxilio de mapas mentales y aplicaciones tecnológicas.

Recursos educativos (uso del docente):

El docente se apoyará de pizarrón, plumones, computadora, presentaciones, rota folios, entre otros.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Encuadre: A.23. El docente explica el objetivo del programa y justifica su inclusión en la unidad de aprendizaje, A.24. Los participantes comentarán sobre las competencias que creen necesarias para fomentar la creatividad y la innovación en la administración de una pequeña empresa textil, a través de la técnica grupal "lectura comentada". A.25. Integración: se realiza una dinámica de integración, simulando el surgimiento de una nueva empresa A.26. Resolución del cuestionario de diagnóstico. A.27. Actividad detonadora: Foro en seduca: Responden y comentan a la pregunta ¿Cuáles son las tres competencias ejecutivas y humanas más importantes para fomentar</p>	<p>A.28. Actividad detonadora. el docente pregunta al grupo ¿qué es el cambio? ¿Qué es un paradigma? Encuadre: A.29. Los participantes analizan el video de paradigma en el trabajo y determinen cuáles son los cinco conceptos en donde se sustenta el cambio de paradigma en las organizaciones, a través de un cuadro conceptual A.30. Se realiza una dinámica de preguntas y respuestas, en donde se realizarán propuestas para cambiar el comportamiento de los individuos del video. Se llega a conclusiones grupales considerando las experiencias adquiridas en esta actividad. A.5. Elaborar un mapa mental sobre los paradigmas y agentes de cambio</p>	<p>A.39. El docente solicitará a los participantes que realicen una autoevaluación de su creatividad a partir del análisis del libro "la vaca púrpura" El docente expondrá el resumen del curso y explicará sobre el alcance de los objetivos. invitará a que los participantes comenten sobre los conocimientos adquiridos y su aplicación. A.40. Los participantes realizarán una evaluación del avance en su conocimiento A.41. Aplicación de la evaluación de satisfacción</p>



<p>la creatividad administrativa?</p>	<p>A.31. Técnica instruccional expositiva a partir del video Analizar el video sobre evolución en las eras de cambios organizacionales.</p> <p>A.32. Constestar el cuestionario que se les proporcionará previamente por el docente</p> <p>A.33. Técnica instruccional expositiva a partir de la lectura “cambios en las organizaciones y el impacto japonés en la cultura de calidad en las organizaciones”. El profesor explica los efectos de cambio y los programas de cambio en las organizaciones.</p> <p>A.34. Dinámica de grupo “la liga del saber”. Se dividirá el grupo en equipos de cinco personas y se turnarán los participantes, como en un concurso El profesor lanzará preguntas sobre los cambios en las organizaciones a partir de la cultura de calidad de Japón. Quien más respuestas correctas tenga, se le dará un incentivo.</p> <p>Integración:</p> <p>A.35. Se realiza una dinámica dividiendo al grupo en cuatro organizaciones del sector primario, secundario, terciario e informático. Se deberán utilizar los nuevos paradigmas, considerando que la meta es desarrollar empresas creativas y vanguardistas.</p> <p>A.36. Actividad detonadora.</p>
---------------------------------------	--



	<p>el docente pregunta al grupo ¿qué es innovación? ¿Qué es creatividad? ¿de dónde se obtiene la creatividad? A partir de las respuestas de los alumnos, el profesor realizará una técnica instruccional expositiva explicando el método de los seis sombreros y las técnicas y herramientas de la creatividad. Se apoyará de los videos “seis sombreros” y “pensamiento creativo”</p> <p>A.37. Análisis de caso de estudio. Los estudiantes trabajarán en pareja para analizar y resolver el caso de estudio que el docente presenta</p> <p>A.38 A partir de las soluciones del caso de estudio dadas por los alumnos, el docente explicará las condiciones que las organizaciones deben propiciar para generar innovación.</p>	
2 horas	11 horas	2 horas
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Salón de clase		Computadora, material visual y apuntes
En el ámbito social		Internet y biblioteca



VII. Acervo bibliográfico

Básico:

- Chiavenato, I. (2010), *Innovaciones de la Administración*. 5ª. Edición. México: Mc Graw Hill.
- Chiavenato, I. (2017), *Teoría general de la administración*. 8ª. Edición. México: Mc Graw Hill.
- Garza Treviño, J.G. (2005). *Administración Contemporánea*. 2ª. Edición. México: Mc Graw Hill Interamericana. (ISBN: 9701026624)
- Hellriegel, D., Jackson S. y Slocum, J. (2017) *Administración: Un enfoque basado en Competencias*. 12ª. Edición. México: Cengage Learning.
- Hernández y Rodríguez, S., Palafox de Anda, G. (2012). *Administración: Teoría, Proceso, Áreas Funcionales y Estrategias para la Competitividad*. 3ª. Edición. México: Mc Graw Hill Higher Education. (ISBN: 9786071507754)
- Huerta J.J. Rodríguez G. *Desarrollo de habilidades directivas*. 2ª Edición México: PEARSON. (ISBN: 978-607-32-2759-9)
- Jones, G., George, J. (2010) *Administración Contemporánea*. 6ª. Edición. México: Mc Graw Hill Interamericana. (ISBN: 9786071502926)
- Koontz, H. Wehrich, H. y Cannice, M. (2012). *Administración. Una perspectiva global*. 14ª. Edición. México: Mc Graw Hill Higher Education. (ISBN: 9786071507594)

Complementario:

- Monero, C. (2007). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. 12ª edición. Barcelona: Graó.
- Münch Galindo, L. (2009). *Administración*. México: Pearson
- Pimienta-Prieto, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Docencia universitaria basada en competencias*. México: Pearson.
- Reyes Ponce, A. (2004). *Administración moderna*. México: Limusa..
- Robbins, S. (2009). *Administración*. México: Pearson.
- www.redalyc.uaemex.mx
- Revista entrepreneur
- Revista MIPyMES
- Revista Negocios