

**Código - Materia: 05226**  
**Planeación para: Pensamiento Sistémico**  
**Grupo: 1, 3, 5**  
**Profesor: Andrés Calderón**

**Fechas a tener en cuenta:**

Inicio del curso: Julio 23

Primer Parcial: Sesión 8

Segundo Parcial: Sesión 12

Entrega del enunciado del proyecto final: Nov

Finalización de clases: Nov

Tercer Parcial: Sesión 17

Entrega proyecto final: Nov 19 - 27

Entrega de notas individuales: Nov 3

Período de sustentaciones: Nov 3, para esclarecer cualquier duda en relación al proceso de evaluación o consolidar habilidades o procesos que el estudiante quiera desarrollar

**Planeación por sesión:**

Unidad	Temas	Actividades de preparación para la sesión	Sesión
Modulo 1  Introducción al Juego Serio, Conociendo las reglas del juego  Justificación: Identificar componentes básicos de la gestión de recursos Expandir el horizonte mental sobre el que opera la actuación en el videojuego	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> explicación general contenido del curso</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Individual: Presentación de la materia; presentación y justificación del juego en la materia; Observación inicial por parte de los estudiantes de las acciones del profesor contra grupo de jugadores seleccionado que manifieste experiencia previa</li> <li>- Partida individual</li> <li>- Exigencia en la exploración del mapa</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> resolución de preguntas alrededor de condiciones del curso</li> </ul>	Practica en tutorías	1
Reto Estructural  Mapas de tierra aleatorios  Modelo Sistémico en desarrollo: Zoom	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> construir bases fundamentales de crecimiento de civilización. Ampliar fuente de generación y multiplicación de recursos</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 1, jugador Individual, sin violencia:</li> <li>- Partida individual</li> <li>- Civilización Aleatoria, Mapa Aleatorio, recursos limitados: Hacer dos ciudades adicionales en relación a aquella con la que el estudiante inicia</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben</li> </ul>	Practica en tutorías  Competencia alcanzada: Identificación edificios básicos; gestión recursos para obtenerlos  Entregable: Video, ¿cómo resolvió la partida?	2

	<p>ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>		
<p>Modulo 2 A</p> <p>Justificación: Identificar componentes básicos de la gestión de recursos Expandir el horizonte mental sobre el que opera la actuación en el videojuego Ampliar comprensión de elementos del juego con la incorporación de nuevas variables (gestión), y la maximización de variables ya existentes</p> <p>Reto Estructural</p> <p>Mapas de agua – aleatorio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> construir bases fundamentales de crecimiento de civilización. Ampliar fuente de generación y multiplicación de recursos. Estudiar dinámicas asociadas a diferentes énfasis propuestos por la literatura.</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 2, jugador Individual, sin violencia; civilización aleatoria; mapa aleatorio;</li> <li>- Partida individual</li> <li>- recursos limitados. hacer dos ciudades adicionales en relación a aquella con la que el estudiante inicia. Partida fragmentada en género.</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Identificación edificios básicos; gestión recursos para obtenerlos gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>Entregable: Video: Relación de talleres vistos con PS</p>	3
<p>Modelo sistémico en desarrollo Caverna de las ideas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> ampliar fuente de generación y multiplicación de recursos, introducción de prerequisites a obtención de recursos y de recursos nuevos.</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 3: jugador individual, sin violencia; civilización aleatoria, recursos limitados; mapa aleatorio.</li> <li>- Partida individual</li> <li>- Hacer dos ciudades adicionales en relación a aquella con la que el estudiante inicia, hacer dos bibliotecas (adicional en relación a aquella con la que se inicia) y dos mercados</li> <li>- Exigencia en la exploración del mapa</li> <li>- Conexión entre los recursos debe ser explicada por estudiantes</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Reconocimiento de nuevos recursos y de dinámicas para estabilizarlos gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>Entregable: Escrito ¿Cómo resolvió la partida?</p>	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> ampliar fuente de generación y multiplicación de recursos, eficiencia en recolección de recursos</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 4: sin violencia; mapa aleatorio; civilización aleatoria; recursos limitados; jugador individual; partida fragmentada por género.</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Multiplicación de eficiencia en la recolección de los recursos,</p>	5

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partida individual</li> <li>- Hacer dos ciudades adicionales en relación a aquella con la que el estudiante inicia, 2 mercados, dos universidades, granero y aserradero</li> <li>- Énfasis en construcción razonada de maravillas</li> <li>- Ilustración alrededor de cuellos de botella en la gestión de recursos</li> <li>- Conexión entre los recursos debe ser explicada</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>reconocimiento de nuevos edificios y de nuevas tecnologías gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>Entregable: Video ¿Cómo resolvió la partida otro grupo de compañeros en relación con su resolución?</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> ampliar fuente de generación y multiplicación de recursos</li> <li>- Maximizar la producción de recursos nuevos</li> <li>- Descubrir e implementar nuevas posibilidades a partir de la tecnología</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 5: Sin Violencia; Civilización aleatoria; mapa aleatorio; recursos limitados, jugador individual.</li> <li>- 2 vs 2 con líder</li> <li>- Hacer dos ciudades (adicional a aquella con la que empieza la partida), 2 mercados, dos universidades, granero y aserradero, investigar toda la tecnología del granero</li> <li>- Se exigirá al estudiante énfasis en la exploración del mapa: explicar mapa de acuerdo a producto de la exploración conjunta</li> <li>- Conexión entre los recursos debe ser explicada por el estudiante</li> <li>- Ilustración alrededor de cuellos de botella en la gestión de recursos</li> <li>- Se valora el uso del chat durante la partida para intentar sincronizar acciones</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada: Reconocimiento de nuevas tecnologías y de su impacto en la gestión de recursos particulares gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>Entregable: Video: relación de talleres vistos con PS</p>	6
<p>Modulo 2 B</p> <p>Justificación: Ampliar comprensión de elementos del juego con la incorporación de nuevas variables (gestión), y la maximización de variables ya existentes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> ampliar fuente de generación y multiplicación de recursos</li> <li>- Maximizar la producción de recursos nuevos</li> <li>- Introducir nuevos recursos al repertorio de variables ya conocidas</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 6: Sin Violencia: mapa</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada</p> <p>Reconocimiento de nuevas tecnologías y de su impacto en la gestión de recursos</p>	7

<p>Introducir al otro jugador de manera más efectiva en el cálculo y gestión de las variables propias.</p> <p>Reto Estructural: Mapas de tierra – agua aleatorios</p> <p>Modelo Sistémico en desarrollo: Caverna de las ideas</p>	<p>aleatorio; civilización aleatoria, recursos limitados, jugador individual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partida de 2 vs 2</li> <li>- Hacer dos ciudades (adicional a aquella con la que empieza la partida), una cerca de una montaña, hacer una mina, hacer una fundición</li> <li>- Ilustración alrededor de cuellos de botella en la gestión de recursos</li> <li>- Se exigirá a los estudiantes conexión entre el producto de la exploración del mapa y la estrategia que se ha planificado</li> <li>- Conexión entre gestión de recursos y civilización asignada por ordenador debe ser explicada por el equipo.</li> <li>- Se valora el uso del chat durante la partida para intentar sincronizar acciones</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluará este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>particulares Exploración del mapa gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>Entregable: Video ¿Cómo resolvió la partida?</p>	
<p>Módulo 3</p> <p>Justificación: Introducción de modelos de complejidad mayor, que evocan y sintetizan procesos desarrollados previamente</p> <p>Reto Estructural Mapas de tierra o agua Asignados aleatoriamente</p> <p>Modelo Sistémico: Cinta de los recuerdos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> introducción de multiplicadores de recursos que impactan, además, la gestión de materia prima inicial</li> <li>- Exploración de edades</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 7: mapa aleatorio; civilización aleatoria, Sin Violencia; recursos limitados; equipos de 3 dirigidos por un líder.</li> <li>- Partida de 2 vs 2</li> <li>- Hacer tres ciudades (adicional a aquella con la que empieza la partida), tres mercados, 3 universidades, hacer maravilla Jardines Colgantes.</li> <li>- Énfasis acentuado en exploración del mapa, conexión entre recursos, énfasis en la lectura del mapa explorado desde la perspectiva de diferentes jugadores</li> <li>- Énfasis acentuado en construcción razonada de maravillas</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluará este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Introducción de nuevas formas de complejidad, maravillas. Mejora en la exploración del mapa, identificación de la ubicación de los recursos y de una gestión más eficiente de los mismos gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>Entregable: Escrito ¿Cómo resolvió la partida?</p>	8
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> ampliación de escala de acciones y de procesos desarrollados previamente</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 8: sin violencia; mapa aleatorio; civilización aleatoria; recursos limitados; equipos jugador</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Consolidación exploración del</p>	9

	<p>individual; fragmentada por genero</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partida de 2 vs 2</li> <li>- Hacer 3 ciudades (adicional a aquella con la que empieza la partida), 3 rutas comerciales.</li> <li>- Énfasis acentuado en exploración del mapa, conexión entre recursos, determinación de la estrategia como producto de la exploración</li> <li>- Énfasis en el uso del chat para sincronizar acciones</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>mapa, identificación de nuevos recursos, gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>Entregable: Video: relación de los talleres vistos con PS</p>	
<p>Módulo 4</p> <p>Justificación: Introducción de modelos de complejidad mayor, que evocan y sintetizan procesos desarrollados previamente</p> <p>Reto Estructural Mapas de tierra o agua asignados aleatoriamente</p> <p>Modelo Sistémico Cinta de los recuerdos</p>	<p><b>Objetivo Sesión:</b> introducción de mayor escala de complejidad, mayor demanda de recursos que se refleja en una mayor productividad. Exploración de edades</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 9: <b>1er Parcial:</b> civilización aleatoria; mapa aleatorio; recursos limitados; jugador individual con un líder; partida sin violencia;</li> <li>- Partida de 2 vs 2 con líder</li> <li>- Hacer 3 ciudades (adicional a aquella con la que empieza la partida), 3 rutas comerciales, hacer maravillas Gran pirámide y Ciudad Prohibida</li> </ul> <p>Evaluación de los énfasis aplicados en talleres anteriores</p> <p><b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</p> <p>Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</p>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Introducción de nuevos modelos de gestión de recursos, cuya implementación tiene un costo mayor</p> <p>Relación gestión, inversión, costos, tiempos</p> <p>gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>exploración de edades</p> <p>Entregable:</p> <p>Escrito: ¿cómo resolvió la partida otro grupo de compañeros en relación con su propia resolución?</p>	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> introducción de mayor escala de complejidad, Exploración de edades</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 10: mapa aleatorio; civilización aleatoria; recursos limitados; Sin Violencia</li> <li>- Partida de 2 vs 2</li> <li>- Hacer 5 ciudades (adicional a aquella con la que empieza la partida), 4 rutas comerciales, recoger todos los recursos raros en el territorio propio, hacer maravilla Ciudad Prohibida</li> <li>- Énfasis en exploración del mapa</li> <li>- Énfasis en conexión entre recursos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Introducción de nuevos modelos de gestión de recursos, cuya implementación tiene un costo mayor</p> <p>Relación gestión, inversión, costos, tiempos</p> <p>gestión más eficiente de unidades y</p>	11

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Énfasis en uso del chat para sincronizar acciones</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>tiempos exploración de edades</p> <p>Entregable:</p> <p>Video: ¿como resolvió la partida?</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> introducción de mayor escala de complejidad, Exploración de edades</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 11: mapa aleatorio; civilización aleatoria; recursos limitados; Sin Violencia; partida fragmentada por genero</li> <li>- Partida de 4 vs 4</li> <li>- Hacer 5 ciudades (adicional a aquella con la que empieza la partida), 4 rutas comerciales, Maravillas Ciudad Prohibida y Torre de Porcelana</li> <li>- Énfasis en exploración del mapa</li> <li>- Énfasis en conexión entre recursos</li> <li>- Énfasis en construcción razonada de maravillas</li> <li>- Énfasis en el uso del chat para sincronizar acciones</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Introducción de nuevos modelos de gestión de recursos, cuya implementación tiene un costo mayor Relación gestión, inversión, costos, tiempos gestión más eficiente de unidades y tiempos exploración de edades</p> <p>Entregable:</p> <p>Video: relación de los talleres vistos con PS</p>	12
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> introducción de mayor escala de complejidad, Exploración de edades; maximización generalizada de eficiencia en gestión de recursos, distribución y número de edificios productivos involucrados, eficacia</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 12: sin violencia; mapa aleatorio; civilización aleatoria; recursos limitados; partida fragmentada por genero</li> <li>- Partida de 4 vs 4 con líder</li> <li>- No construir mercado</li> <li>- Recoger 5000 unidades de alimento antes que los otros estudiantes</li> <li>- Énfasis en exploración del mapa</li> <li>- Énfasis en conexión entre recursos</li> <li>- Énfasis en uso del chat</li> <li>- Énfasis en construcción razonada de maravillas</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Introducción de nuevos modelos de gestión de recursos, cuya implementación tiene un costo mayor Relación gestión, inversión, costos, tiempos gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>Entregable:</p> <p>Video: ¿Cómo resolvió la partida?</p>	13

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> introducción de mayor escala de complejidad, Exploración de edades, manejo más eficiente de unidades y tiempos, introducción de variables más productivas que involucran un mayor costo</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 13: <b>2do Parcial:</b> civilización aleatoria; mapa aleatorio, Sin Violencia; recursos limitados; jugador individual; partida fragmentada por genero</li> <li>- Partida de 4 vs 4 con líder</li> <li>- No construir mercados</li> <li>- No construir Maravilla Gran Pirámide</li> <li>- No construir Maravilla Ciudad Prohibida</li> <li>- Recoger 5000 unidades de alimento antes que los otros estudiantes</li> <li>- Énfasis en conexión entre recursos</li> <li>- Énfasis en construcción razonada de maravillas</li> <li>- Énfasis en estrategia producto de la exploración conjunta del mapa</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Introducción de nuevos modelos de gestión de recursos, cuya implementación tiene un costo mayor Relación gestión, inversión, costos, tiempos gestión más eficiente de unidades y tiempos exploración de edades</p> <p>Entregable:</p> <p>Video: ¿Cómo resolvió la partida otro grupo de compañeros en relación con su propia resolución?</p>	14
<p>Modulo 5</p> <p>Justificación: Introducción de modelos de complejidad mayor, que evocan y sintetizan procesos desarrollados previamente Máximo requerimiento de sincronización de unidades, disposiciones, recursos, tiempos y tareas</p> <p>Reto Estructural: Mapas de tierra o agua asignados aleatoriamente</p> <p>Modelo Sistémico Iceberg</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> ampliación de modelos productivos, exploración de nuevas variables manifiestas en nuevos recursos y oportunidades</li> <li>- Exploración de edades</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 14: mapa aleatorio; civilización aleatoria; recursos limitados; partida sin violencia; partida fragmentada por genero</li> <li>- Partida de 4 vs 4 con líder</li> <li>- Hacer 5 ciudades, 4 minas, Maravillas Ciudad Prohibida, Kremlin, Programa Espacial</li> <li>- Énfasis en conexión entre recursos</li> <li>- Énfasis en construcción razonada de maravillas</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Introducción de nuevos modelos de gestión de recursos, cuya implementación tiene un costo mayor Relación gestión, inversión, costos, tiempos Aumento significativo de la complejidad en procesos de gestión y conexión de variables gestión más eficiente de unidades y tiempos exploración de edades</p> <p>Entregable:</p> <p>Escrito: relación de los talleres vistos con</p>	15

		PS	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> ampliación de modelos productivos, exploración de nuevas variables manifiestas en nuevos recursos y oportunidades</li> <li>- Exploración de edades</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 15: civilización aleatoria; mapa aleatorio; sin violencia: evolución. recursos limitados;</li> <li>- Partida de 4 vs 4 con líder</li> <li>- Hacer 5 ciudades (adicional a aquella con la que empieza la partida), 5 minas, maravillas Coliseo, Angkor Vat, Taj Mahal, Programa espacial</li> <li>- Énfasis en conexión entre recursos</li> <li>- Énfasis en conexión de maravillas</li> <li>- Énfasis en estrategia producto de la exploración conjunta del mapa</li> <li>- Énfasis en uso del chat para sincronización</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>Introducción de nuevos modelos de gestión de recursos, cuya implementación tiene un costo mayor</p> <p>Relación gestión, inversión, costos, tiempos</p> <p>exploración de edades</p> <p>Entregable:</p> <p>Video: ¿cómo resolvió la partida?</p>	16
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Objetivo Sesión:</b> ampliación de modelos productivos, exploración de nuevas variables manifiestas en nuevos recursos y oportunidades</li> <li>- Exploración de edades</li> <li>- <b>Contenido Sesión:</b></li> <li>- Partida 16: civilización aleatoria; mapa aleatorio; recursos limitados; sin violencia; maravillas; partida de 4 vs 4 con líder</li> <li>- Hacer 5 ciudades (adicional a aquella con la que empieza la partida), 5 minas, maravillas Ciudad Prohibida, Angkor Vat, Versalles, Acelerador de partículas</li> <li>- Énfasis en construcción razonada de maravillas</li> <li>- Énfasis en conexión entre recursos</li> <li>- Énfasis en estrategia producto de la exploración conjunta del mapa</li> <li>- <b>Evaluación Sesión:</b> acciones deben ser desarrolladas antes que las realice el adversario, el profesor evaluara este cumplimiento</li> <li>- Partida debe pausarse en tanto un estudiante cumpla con los objetivos</li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>gestión más eficiente de unidades y tiempos</p> <p>Introducción de nuevos modelos de gestión de recursos, cuya implementación tiene un costo mayor</p> <p>Relación gestión, inversión, costos, tiempos</p> <p>exploración de edades</p> <p>Entregable:</p> <p>Escrito: relación PS con talleres desarrollados</p>	17
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quinceavo Taller: <b>Examen Final.</b></li> <li>- <b>Torneo</b></li> </ul>	<p>Practica en tutorías</p> <p>Competencia alcanzada:</p> <p>Perspectiva sobre logros anteriores a lo</p>	18



		largo del proceso experienciado	
		Entregable: Video: que aprendió de PS en los talleres	

### **Normas de convivencia**

El estudiante recibirá nota por cada partida jugada en clase, 5.0 si gana la partida, 1.0 si pierde la partida. El 1.0, en caso de perder la partida, será reemplazado por un 3.0 si, durante la semana, el estudiante asistió por lo menos una vez a tutorías. Cada partida se contabilizara como un examen o quiz, adicional a los Parciales.

La nota será asignada una vez el estudiante cumpla con el entregable. En entregable escrito será evaluada claridad en exposición de ideas y ortografía.

La presentación de **Plantilla** es fundamental para la evaluación, en las actividades que así lo indiquen.

La insistencia en los énfasis será permanente, la plantilla debe estar estrechamente conectada con los énfasis que se estén desarrollando.

La evaluación mide la escala de evolución individual, pero esta evolución debe de ser progresiva. En caso de una profunda diferencia de habilidades y experiencia entre los estudiantes, el profesor puede organizar las partidas.

El estudiante recibirá bonificación en nota por la práctica en las tutorías (se sugiere asistencia por lo menos a una tutoría semanal, adicional a la clase). Como practica en las tutorías se hace referencia a jugar por lo menos una partida, la evaluación de tutorías no es relativa a ganar o perder la partida, aun en partidas que involucren ordenadores, la no asistencia a por lo menos una tutoría a la semana tendrá como efecto un 1.0 como nota.

La nota final es un cómputo de la sumatoria de notas anterior (Exámenes, Exámenes Parciales y Tutorías, todas con igual porcentaje) y la nota valorativa por medio de la cual el profesor evaluara el desarrollo individual de cada estudiante.

Como **Enunciado de Proyecto Final EPF** cada estudiante entregara una reflexión sobre la conexión entre el Pensamiento Sistémico como se desarrolla en la clase del Profesor Andrés López Astudillo y la práctica del Juego Serio desarrollada en la clase del Profesor Andrés Calderón.