

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Problemas contemporáneos de México y su entorno				Ciclo de formación: Especializado Eje general de formación: Generación y Aplicación Innovadora del Conocimiento Área de conocimiento: Análisis Área terminal: Gráfico Semestre: 8			
Elaborada por: Mtra. Jessica Segura Ocampo Actualizada por: Mtro. Ilán Santiago Leboreiro Reyna				Fecha de elaboración: Septiembre 2016 Fecha de revisión y actualización: Noviembre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
GAC15-4-GR	2	0	2	4	Obligatoria	Teórico	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: : Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a las Dependencias de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño; y Educación y Humanidades.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje busca un acercamiento a temáticas históricas actuales que busca propiciar entre estudiantes la reflexión en torno a algunos fenómenos contemporáneos como son: los procesos de integración económica mundial, la transición política y la dinámica cultural que han modificado las relaciones de producción y poder, así como las creencias y valores de los distintos grupos sociales que componen nuestro país.
Propósito: La unidad de aprendizaje permitirá que quienes egresan de la licenciatura en Diseño adquieran conocimientos y desarrollen habilidades para analizar y reflexionar acerca de los procesos históricos que dieron origen a los fenómenos actuales y puedan entender las transformaciones en el desarrollo económico, político, social y cultural de nuestro país y que posibilitan entender la dinámica de estos cambios en el contexto histórico e internacional.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico. CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

- CG2. Pensamiento crítico
- CG4. Trabajo colaborativo
- CG18. Responsabilidad social y ciudadanía
- CG19. Aprecio por la vida y la diversidad

Transferibles para el trabajo

- CL1. Digitales para el trabajo
- CL2. Socioemocionales para el trabajo
- CL3. Competencias para el trabajo disciplinar
- CL4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. México. Entre la sociedad tradicional y la moderna	<ul style="list-style-type: none"> • Periodo de Conquista, integración cultural. • Época Virreinal • Siglo XIX, Independencia, Reforma y Porfiriato. • Siglo XX, Revolución Mexicana.

	<ul style="list-style-type: none"> • Pluralismo y diversidad cultural.
2. Perspectivas del México actual	<ul style="list-style-type: none"> • El estado del bienestar. • El impacto científico y tecnológico. • Influencia de los medios de comunicación. • Los nuevos retos de la era de la globalización.
3. Los principales problemas del México actual	<ul style="list-style-type: none"> • Desigualdad social. • Inequidad educativa • Seguridad. • El desgaste de los recursos naturales. • Relaciones de género. • Movimientos sociales. • Culturas e identidades.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	()	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	()
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	(X)
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	(X)
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	(X)	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crterios	Porcentaje
Asistencia	10 %
Participación y ejercicios en clase	20 %
Ensayos y/o proyectos parciales	30 %
Entrega Final	40 %
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura en Diseño, Licenciatura en Psicología, Licenciatura en Sociología, Licenciado en Antropología, deseable maestría en área de las ciencias sociales y experiencia en la docencia.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

REFERENCIAS

Básicas:

Medina Peña, Luis (1994), "Ruptura y cambio", en *Hacia el nuevo Estado. México, 1920-1993*, México, fce (Política y derecho), pp. 237-257.

Flores Quiroga, Aldo R. (1998), "Consolidación de la liberación comercial, 1989-1994", en *Proteccionismo versus librecambio. La economía política de la protección comercial en México, 1970-1994*, México, fce (Economía latinoamericana), pp. 340-387.

Wong González, Pablo (2001), "Desigualdades regionales y cohesión social: viejos dilemas y nuevos desafíos", en Mauricio de María y Campos y Georgina Sánchez (eds.), *¿Estamos Unidos Mexicanos? Los límites de la cohesión social en México. Informe de la sección mexicana del Club de Roma*, México, Planeta (Temas De hoy), pp. 131-174.

Conapo (2001), "Los inmigrantes en México", en *La población de México en el nuevo siglo*, México, pp. 71-94.

Urquidí, Víctor L. (2001), "La política ambiental y la cohesión social", en Mauricio de María y Campos y Georgina Sánchez (eds.), *¿Estamos Unidos Mexicanos? Los límites de la cohesión social en México. Informe de la sección mexicana del Club de Roma*, México, Planeta (Temas De hoy), pp. 507-518.

Complementarias:

Bonfil, Guillermo (comp.) (1993), *Simbiosis de culturas: los inmigrantes y su cultura en México*, México, fce.

Nueva Historia General de México, Varios autores, El Colegio de México, México, 2013.