

Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Arquitectura y Diseño
Licenciatura en Diseño Gráfico



Guía pedagógica:

Fundamentos Filosóficos para el Diseño

Elaboró: L.D.G. Fidel Orozco Soto
L.F. Fernando Mendoza Reyes Fecha: 25/Junio/2015

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico

H. Consejo de Gobierno



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	4
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	5
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización	6
VII. Acervo bibliográfico	12
VIII. Mapa curricular	13



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje Clave

Carga académica
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica

Seriación
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

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje



II. Presentación de la guía pedagógica

Esta guía pedagógica con base al artículo 87, capítulo tercero de la Guía Pedagógica del Reglamento de Estudios Profesionales de la Universidad del Estado de México, complementa al programa de estudios y hace recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje, de la unidad de aprendizaje Fundamentos Filosóficos para el Diseño.

Esta guía pedagógica servirá de referente para el personal académico que desempeña, docencia, tutoría o asesoría académica, o que desarrolle materiales y medios para la enseñanza y el aprendizaje.

La selección de los métodos, las estrategias y los recursos educativos para esta unidad de aprendizaje, han de conducir al logro de los objetivos.

Los métodos, técnicas, estrategias y recursos didácticos propuestos para cada unidad, le permitirán al docente lograr el objetivo de la unidad de aprendizaje, ya que estos se establecen como idóneos para los diferentes contenidos. Los escenarios propuestos y los recursos materiales que se emplean para cada una de las unidades, le permiten al alumno desarrollar los temas y lograr los objetivos de la unidad de aprendizaje.

Los métodos expositivos empleados le permitirán al alumno aproximarse a las temáticas y conceptos de la unidad de aprendizaje. Los métodos interrogativos empleados le permitirán al alumno adquirir información de los diferentes temas y el método de construcción del aprendizaje le permitirán al alumno construir su propio aprendizaje.

Las estrategias de búsqueda de codificaciones y búsqueda de indicios, facilitarán en el alumno, la dirección de la búsqueda de conceptos, enfoques y/o corrientes de pensamiento.

Los recursos materiales, tecnológicos y didácticos, así como las dinámicas de trabajo empleadas para la enseñanza, le permitirán al alumno construir aprendizajes.

Los escenarios propuestos para cada unidad le permitirán al alumno estar en contacto con ambientes y experiencias propicias para acceder a información.

Los recursos que el alumno empleará, le permitirán acceder a información adecuada al objetivo de la unidad de aprendizaje.

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

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



IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

El diseñador gráfico debe ser un profesionalista integral , capaz de detectar y solucionar problemas estratégicos de comunicación principalmente visual, para expresar gráficamente, analizar conceptualizar, crear, promocionar, diseñar, gestar, educar, investigar, emprender, comunicar, experimentar y proponer procesos o productos gráficos, debe ser un profesionalista calificado, metódico y creativo con valores morales y éticos de la carrera.

Objetivos del núcleo de formación:

Promoverá en el alumnop 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:

Dar a conocer los principios y teorías del diseño incluyendo el enfoque de múltiples disciplinas dirigido a desarrollar un proceso de conceptualización, así mismo se fomentará la capacidad de observación, análisis y asombro como modelos de pensamiento ante el reconocimiento sensible y el estudio sistémico de la imagen.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Reconocer y analizar las principales ramas de la filosofía, para argumentar las diferentes formas de relacionarse con las actividades que se llevan a cabo en el proceso de diseño.



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

Unidad 1. Disciplinas Filosóficas
Objetivo: Analizar las ideas principales de la ontología, epistemología y ética.
<p>Contenidos:</p> <p>Objeto de estudio de la filosofía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Naturaleza • Hombre • Dios <p>Ontología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ontología y Metafísica • La cuestión del ente • El ente en cuanto ente • Propiedades del ente • Las categorías <p>Epistemología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fenomenología del conocimiento • Ámbitos del conocimiento • Objetos del conocimiento • Clasificaciones del conocimiento <p>Ética</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sujeto, individuo, persona • Definición de persona • Estructura de la persona • Ética y moral
Métodos, estrategias y recursos educativos
<p>Métodos:</p> <p>Métodos expositivos que le permitirán al alumno aproximarse a las temáticas y conceptos: exposición del docente, conferencia, mesas redondas, foros.</p> <p>Métodos interrogativos que le permitirán al alumno adquirir información de los temas: investigación personal y contacto con el objeto de estudio (conceptos).</p> <p>Técnicas:</p> <p>Explicación oral, estudio directo, estudio de caso, debate dirigido.</p> <p>Estrategias:</p> <p>Estrategias de búsqueda: búsqueda de codificaciones y búsqueda de indicios.</p> <p>Estrategias generativas: Resumen, apuntes, recensión, bitácora.</p> <p>Estrategias de organización: mapas mentales y tablas.</p>



Estrategias nemotécnicas: conceptos, imágenes y símbolos.

Recursos didácticos:

Recursos materiales y tecnológicos: computadora y cañón, pintarrón.

Recursos didácticos: materiales visuales (presentaciones e imágenes físicas y digitales) y audiovisuales (cortometrajes, películas y animaciones).

Dinámicas: trabajo individual, trabajo por equipos y trabajo grupal.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Encuadre y presentación del curso. Normatividad. Evaluación diagnóstica. Sistema de evaluación para el curso.</p>	<p>Inducción a la unidad uno. Estrategias de búsqueda: búsqueda de codificaciones y búsqueda de indicios. Estrategias generativas: Resumen, apuntes, recensión, bitácora. Estrategias de organización: mapas mentales y tablas. Estrategias nemotécnicas: conceptos, imágenes y símbolos. Conferencia, mesas redondas, foros, Investigación personal y contacto con el objeto de estudio. Bitácora para registro de temas, sesiones y eventos. Recensión o resúmenes comentados. Evaluación: Continua: Bitácora Final: Recensión.</p>	<p>Conclusiones generales de la unidad. Enunciación de la siguiente unidad.</p>
(2 Hrs.)	(18 Hrs.)	(2 Hrs.)

Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)

Escenarios	Recursos
<p>Aula, biblioteca, visita a espacios sociales: museos, auditorios, expos y ferias de diseño.</p>	<p>Libros, manuales, guías, internet. Computadora y cañón. Presentaciones de imágenes físicas y digitales, cortometrajes, películas y animaciones.</p>



Unidad 2. Estética, semiótica y hermenéutica		
Objetivo: Analizar las ideas principales de la estética, semiótica, hermenéutica.		
Contenidos:		
Estética		
<ul style="list-style-type: none"> • Categorías estéticas • El concepto del arte 		
Semiótica		
<ul style="list-style-type: none"> • Definición • Introducción a la concepción diádica del signo • Introducción a la concepción triádica del signo 		
Hermenéutica		
<ul style="list-style-type: none"> • Justificación de la hermenéutica filosófica • La explicación como principio metódico • La comprensión como principio metódico • Fundamentos de la hermenéutica filosófica 		
Métodos, estrategias y recursos educativos		
Métodos:		
Métodos expositivos que le permitirán al alumno aproximarse a las temáticas y conceptos: exposición del docente, conferencia, mesas redondas, foros.		
Métodos interrogativos que le permitirán al alumno adquirir información de los temas: investigación personal y contacto con el objeto de estudio (conceptos).		
Técnicas:		
Explicación oral, estudio directo, estudio de caso, debate dirigido.		
Estrategias:		
Estrategias de búsqueda: búsqueda de codificaciones y búsqueda de indicios.		
Estrategias generativas: Resumen, apuntes, recensión, bitácora.		
Estrategias de organización: mapas mentales y tablas.		
Estrategias nemotécnicas: conceptos, imágenes y símbolos.		
Recursos didácticos:		
Recursos materiales y tecnológicos: computadora y cañón, pintarrón.		
Recursos didácticos: materiales visuales (presentaciones e imágenes físicas y digitales) y audiovisuales (cortometrajes, películas y animaciones).		
Dinámicas: trabajo individual, trabajo por equipos y trabajo grupal.		
Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
Presentación de la unidad dos.	Inducción a la unidad uno. Estrategias de búsqueda:	Conclusiones generales de la unidad.



<p>Normatividad. Sistema de evaluación para la unidad dos.</p>	<p>búsqueda de codificaciones y búsqueda de indicios. Estrategias generativas: Resumen, apuntes, recensión, bitácora. Estrategias de organización: mapas mentales y tablas. Estrategias nemotécnicas: conceptos, imágenes y símbolos. Conferencia, mesas redondas, foros, Investigación personal y contacto con el objeto de estudio. Bitácora para registro de temas, sesiones y eventos. Desarrollo de un ensayo. Evaluación: Continua: Bitácora Final: Ensayo.</p>	<p>Enunciación de la siguiente unidad.</p>
(2 Hrs.)	(18 Hrs.)	(2 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
<p>Aula, biblioteca, visita a espacios sociales: museos, auditorios, expos y ferias de diseño.</p>	<p>Libros, manuales, guías, internet. Computadora y cañón. Presentaciones de imágenes físicas y digitales, cortometrajes, películas y animaciones.</p>	

<p>Unidad 3. Filosofía</p>
<p>Objetivo: Analizar y argumentar la razón de ser de la filosofía en el diseño y la comprensión del diseño transdisciplinario.</p>
<p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El diseño como discurso: la retórica, el referente, los objetos y los modelos • El diseño transdisciplinario
<p>Métodos, estrategias y recursos educativos</p>
<p>Métodos: Métodos expositivos que le permitirán al alumno aproximarse a las temáticas y conceptos: exposición del docente, conferencia, mesas redondas, foros. Método de construcción del aprendizaje le permitirán al alumno adquirir información de</p>



los temas: investigación personal y contacto con el objeto de estudio (conceptos).

Técnicas:

Explicación oral, estudio directo, estudio de caso, debate dirigido.

Estrategias:

Estrategias de búsqueda: búsqueda de codificaciones y búsqueda de indicios.
Entrevistas

Estrategias generativas: Resumen, apuntes, recensión, bitácora.

Estrategias de organización: mapas mentales y tablas.

Estrategias nemotécnicas: conceptos, imágenes y símbolos.

Recursos didácticos:

Recursos materiales y tecnológicos: computadora y cañón, pintarrón.

Recursos didácticos: materiales visuales (presentaciones e imágenes físicas y digitales) y audiovisuales (cortometrajes, películas y animaciones).

Dinámicas: trabajo individual y trabajo por equipos.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Presentación de la unidad tres. Normatividad. Sistema de evaluación para la unidad tres.</p>	<p>Inducción a la unidad tres. Estrategias de búsqueda: búsqueda de codificaciones y búsqueda de indicios. Estrategias generativas: Resumen, apuntes, recensión, bitácora. Estrategias de organización: mapas mentales y tablas. Estrategias nemotécnicas: conceptos, imágenes y símbolos. Conferencia, mesas redondas, foros, Investigación personal y contacto con el objeto de estudio. Entrevistas. Bitácora para registro de contenidos, eventos y resúmenes comentados. Desarrollo de un ensayo. Evaluación: Continua: Bitácora. Final: Ensayo.</p>	<p>Conclusiones generales de la unidad. Conclusiones del curso.</p>



(2 Hrs.)	(12 Hrs.)	(2 Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Aula, biblioteca, visita a espacios sociales: museos, auditorios, escuelas, visitas a organizaciones varias.	Libros, manuales, guías, internet. Computadora y cañón. Dispositivos para hacer grabaciones (smart phone, cámara, videocámara, tablet). Presentaciones de entrevistas.	



VII. Acervo bibliográfico

Básico:

- Cohen, Josef. 1998. Procesos del pensamiento. México. Limusa,.
- Forgus, Ronald. H. 1998. Proceso básico en el desarrollo cognitivo. México, Trillas,.
- Irigoyen, Jaime. 1998. Filosofía y Diseño. Una aproximación epistemológica. México. UAM.
- Kaercui, Diógenes. 2004. Vida de filósofos más ilustres. México, Tomo.
- Merlay-Ponty. 1993. Fenomenología de la percepción. Barcelona. Planeta-Agosti.
- Moles, Abraham. 1985. Teoría de los objetos. Barcelona. G.G.
- Savater, Fernando. 2003 Las preguntas de la vida. México. Ariel.
- Serrano, Jorge. 1981. Filosofía de la ciencia. México. Centro de estudios educativos.
- Vilchis, Luz del Carmen. 1999. Diseño universo de conocimiento. México. Centro Juan Acha. UNAM.

Complementario:

- Hessen, Hermann. 2004. Fabulario. México. Tomo.
- Jostein, Garder. 2002. El mundo de Sofía. México. Patria/Siruela.