

**NOMBRE DE LA ENTIDAD:** Colegio del Nivel Medio Superior

**NOMBRE DEL PROGRAMA EDUCATIVO:** Bachillerato General

**NOMBRE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** INTERCULTURALIDAD Y EDUCACIÓN PARA LA PAZ **CLAVE:** SHBA02008

**FECHA DE APROBACIÓN:**  **FECHA DE ACTUALIZACIÓN:**  **ELABORÓ:**

<b>HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE CON EL PROFR.:</b>	2	<b>HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ESTUDIANTE:</b>	14	<b>CRÉDITOS:</b>	2
<b>HORAS SEMANA/SEMESTRE</b>	36	<b>HORAS TOTALES DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE:</b>	50		

**PRERREQUISITOS NORMATIVOS:**  **PRERREQUISITOS RECOMENDABLES:** Ética, Desarrollo Personal, Tutoría I-IV

CARACTERIZACIÓN DE LA MATERIA						
<b>POR EL TIPO DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:</b>	DISCIPLINARIA		FORMATIVA	X	METODOLÓGICA	
<b>POR ÁREAS DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR:</b>	ÁREAGENERAL	X	ÁREA BÁSICA		ÁREA PROPEDEÚTICA	
<b>POR LA MODALIDAD DE ABORDAR EL CONOCIMIENTO:</b>	CURSO	X	TALLER	X	LABORATORIO	
<b>POR EL CARÁCTER DE LA MATERIA:</b>	OBLIGATORIA	X	RECURSABLE	X	OPTATIVA	

**PERFIL DEL DOCENTE:**

**El perfil docente requerido para la impartición de esta UDA es:**

**Formación Académica**

- Licenciado en Sociología
- Licenciatura en Cultura
- Licenciado en Antropología social
- Licenciado en Psicología
- Licenciatura en Educación
- Licenciaturas o posgrados afines de las ciencias sociales y humanidades afín

**Experiencia docente**

- Experiencia docente previa igual o mayor a 2 años impartiendo UDA iguales o similares a nivel medio superior o superior.
- Experiencia laboral como docente a nivel medio superior o superior igual o mayor a 2 años

**Conocimientos en**

- Derechos Humanos
- Gestión cultural y pública
- Cultura de Paz
- Interculturalidad

- Ciudadanía Mundial
- Complejidad
- Didáctica
- Modelo Educativo UG
- Competencias RIEEMS y Nueva Escuela Mexicana
- Principios y orientaciones pedagógicas con enfoque socioconstructivista y enfoque por competencias
- Aprendizajes mínimos y máximos esperados de la unidad de aprendizaje

#### Habilidades en

- Manejo de la Tecnologías para el aprendizaje y la Comunicación
- Competencias interculturales
- Pensamiento complejo y crítico
- Actividades grupales y creatividad
- Manejo y uso de herramientas tecnológicas
- Crear canales efectivos de comunicación intercultural
- Construcción de relaciones interpersonales efectivas
- Trabajo colaborativo
- Acompañamiento para los procesos enseñanza aprendizaje

#### Actitudes y valores que debe mostrar

- Respeto hacia los otros, hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
- Inclusión, convivencia democrática, plural
- Aprecio de los valores de vida
- Actitud motivadora para el aprendizaje
- Responsabilidad personal, social y Universitaria
- Conciencia ética y socio histórica
- Empatía y sensibilidad hacia los procesos humanos y académicos que se generan en los espacios áulicos
- Actitud de inclusión social
- Igualdad de género
- Apreciación de la diversidad

#### CONTRIBUCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE AL PERFIL DE EGRESO DEL PROGRAMA EDUCATIVO:

La presente unidad de aprendizaje promueve la adquisición de las siguientes competencias:

##### Competencias Genéricas RIEEMS

Se autodetermina y cuida de sí

- Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue

Participa con responsabilidad en la sociedad

- Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo
- Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales

##### Competencias extendidas RIEEMS

-Ciencias sociales: Participa en la construcción de su comunidad, propiciando la interacción entre los individuos que la conforman, en el marco de la interculturalidad.

-Humanidades: Promueve el patrimonio histórico-cultural de su comunidad para reconocer la identidad del México actual.

- Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

III. Piensa crítica y reflexivamente

- Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.

**Competencias Transversales del Modelo Educativo de la Universidad de Guanajuato:**

- CT1 Practica estilos de vida saludables que le permitan un estado de bienestar, desarrollo personal, buen desempeño académico y atender su proyecto de vida en un marco de convivencia armónica con su medio ambiente.
- Se comunica de manera oral, escrita y digital en su lengua natal y en otras lenguas, según lo requiera, para ampliar sus redes académicas, sociales y profesionales, lo cual le permite una inserción regional con perspectiva internacional.
- Interactúa en un ambiente intercultural mediante el reconocimiento y la convivencia, la creación y la divulgación de las diversas expresiones culturales y artísticas, bajo los principios de solidaridad, inclusión, equidad, derechos humanos y paz, en un contexto local, nacional y global.

**Competencias de los nodos formativos**

CIENCIAS SOCIALES

- Actúa responsable y solidariamente sobre su medio social próximo desde una conciencia sociohistórica fundada en la comprensión articulada de los cambios y procesos culturales, políticos, sociales, económicos y naturales que han dado lugar al entorno actual, reconociendo su repercusión en el proyecto de vida.

HUMANIDADES

- Reconoce la importancia de un estado de bienestar y desarrollo personal integrando las dimensiones cognitiva, afectiva, física y social que le permita participar con fundamentos, en procesos reflexivos, críticos y deliberativos sobre temas de interés y relevancia general bajo los principios de solidaridad, inclusión, equidad, derechos humanos y paz, en un contexto local, nacional y global.

**CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**

La presente Unidad de Aprendizaje se ubica en la quinta inscripción y forma parte del Área General. La UDA ofrece a los estudiantes experiencias de aprendizaje para crear y promover un espacio vivencial, lúdico y participativo con enfoque socio-afectivo para la reflexión, comprensión y potenciación de los valores como el respeto a la diversidad social y cultural, la justicia social, la igualdad, la equidad y la empatía para la construcción de una cultura de paz y no violencia. Promoviendo la resolución de conflicto a través de la formación de habilidades de comunicación asertiva y empática.

De igual manera está orientada al desarrollo de la persona misma que contribuye a la formación integral enunciada en nuestro Modelo Educativo.

Los contenidos están orientados a reconocer la diversidad cultural y la importancia del respeto a los derechos humanos en el contexto en el que se desenvuelve la persona para lograr una convivencia de paz en la educación y la sociedad en general. El abordaje de la UDA es en formato de curso-taller, con la implementación de ejercicios y actividades que permitan una sensibilización intercultural partiendo del contexto local. Tiene como antecedente Ética, Desarrollo Personal I y II, Tutoría I-IV.

**COMPETENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:**

Promueve una convivencia para la paz y de tolerancia en un marco de interculturalidad, a través de la comunicación y cooperación con el fin de vivenciar los derechos humanos que lleve a la construcción de una educación para la paz y la no violencia.

CONTENIDOS DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

**I Interculturalidad**

- 1.1 Aspectos de la interculturalidad
- 1.2 Respeto a la diversidad social: cultural, de género, de sexo, entre otras.
- 1.3 Interacción y diálogo entre intercultural
- 1.4 Ciudadanía mundial
- 1.5 Principios de los Derechos Humanos
  - 1.5.1 Justicia social
  - 1.5.2 Igualdad y Equidad

**II Convivencia pacífica**

- 2.1 Tipos de violencia: cultural, estructural, directa
- 2.2 La resolución de conflictos de manera no violenta
- 2.3 Grupos vulnerables

**III Educación para la paz**

- 3.1 Competencias para vivir la cultura de paz
  - 3.1.1 La escucha activa y empática
  - 3.1.2 La comunicación asertiva
  - 3.1.3 La Cooperación
- 3.2 Vivir la cultura de paz

APRENDIZAJES ESPERADOS

Los aprendizajes esperados en la Unidad de Aprendizaje, consideran la progresión del mismo y la interrelación entre ellos para el logro de la competencia, por lo que se enuncian a continuación:

- Valora personalmente la igualdad, equidad y justicia social la diversidad cultural como expresiones que merecen respeto en toda relación intercultural.
- Desarrolla estrategias para la resolución de conflictos de manera no violenta.
- Aplica reflexiva y críticamente sus habilidades para vivir la cultura de paz en ambientes interculturales.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:	RECURSOS MATERIALES Y DIDÁCTICOS:
<p>Para el desarrollo de esta unidad de aprendizaje, el estudiante realizará las siguientes actividades:</p> <p><b>CON EL PROFESOR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición del profesor</li> <li>• Aprendizaje cooperativo</li> <li>• Espacios de reflexión y metacognición</li> <li>• Diálogos con grupos pequeños o con todo el grupo</li> <li>• Mapas mentales colectivos (mente maestra)</li> <li>• Panel de debate</li> <li>• Ejercicios experienciales (anexo 1): Se recomienda: Dinámica la Isla desierta (carta de reglas de convivencia), Jugando con las Reglas y el comercio mundial (análisis de situaciones y estructuras sociales)</li> </ul>	<p>Los recursos y materiales didácticos con los que contará el estudiante para llevar a cabo las actividades son:</p> <p><b>DIDÁCTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios estructurados cuestionarios</li> <li>• Preguntas activadoras.</li> <li>• Material de lectura y Guías de lectura.</li> <li>• Material audiovisual de apoyo (hojas de rotafolios, esquemas, láminas, mapas).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de roles</li> <li>• Aprendizaje Basado en problemas</li> </ul> <p><b>DE MANERA AUTÓNOMA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de Podcast</li> </ul>	<p><b>MATERIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Videos</li> <li>• Recursos digitales</li> <li>• Rotafolios y plumones</li> </ul>
---	--

PRODUCTOS DE APRENDIZAJE	SISTEMA DE EVALUACIÓN:										
<p>Los productos y evidencias del aprendizaje son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Podcast</li> <li>▪ Proyecto integrador</li> <li>▪ Video</li> </ul>	<p>La evaluación será progresiva y se realizará a través de rúbricas que valoren conocimientos, habilidades, actitudes y valores.</p> <p>La evaluación se realizará como autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación para algunos de los productos de aprendizaje.</p> <p>Evaluación diagnóstica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario de respuesta inmediata por escrito</li> </ul> <p>Evaluación formativa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A través del trabajo en equipo en los ejercicios experienciales destinados para cada uno de los temas.</li> <li>• Construcción de mapas “Mente maestra”, para rescatar los aprendizajes de los estudiantes en las sesiones, contruidos de manera colaborativa y cooperativo</li> <li>• Retroalimentación al trabajo de diálogos en grupos pequeños</li> </ul> <p>Evaluación sumativa</p> <p>Se buscará que algunos de los productos de aprendizaje se realicen por equipo y las rúbricas valorarán la participación de los miembros.</p> <table> <thead> <tr> <th>CRITERIO</th> <th>PONDERACIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>• Podcast</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>• Video</td> <td>35%</td> </tr> <tr> <td>• Proyecto integrador</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>	CRITERIO	PONDERACIÓN	• Podcast	25%	• Video	35%	• Proyecto integrador	40%	Total	100%
CRITERIO	PONDERACIÓN										
• Podcast	25%										
• Video	35%										
• Proyecto integrador	40%										
Total	100%										

FUENTES DE INFORMACIÓN	
BIBLIOGRÁFICAS:	OTRAS:
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sandoval, E. (2012) Estudios para la Paz, la Interculturalidad y la Democracia. Revista Ra Ximhai, vol. 8 núm. 2, pp. 17-37 Universidad Autónoma Indígena de México. Disponible en: <a href="http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46123366002">http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46123366002</a></li> <li>2. Sánchez Fernández, S. (2011) Hacia la interculturalidad desde la cultura de paz. Una perspectiva educativa. Revista de Educación e Humanidades, 1 Pp. 117 - 136 <a href="https://www.researchgate.net/publication/277263355_Hacia_la_Interculturalidad_desde_la_cultura_de_paz">https://www.researchgate.net/publication/277263355_Hacia_la_Interculturalidad_desde_la_cultura_de_paz</a></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Videos y películas. <a href="https://www.intered.org/es/recursos/juegos-cooperativos/juegos-cooperativos-para-construir-la-paz">https://www.intered.org/es/recursos/juegos-cooperativos/juegos-cooperativos-para-construir-la-paz</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-9o-KlaSTy0">https://www.youtube.com/watch?v=-9o-KlaSTy0</a> Diez juego cooperativos para jugar a la paz <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5479691">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5479691</a> Educación para la paz. Proyecto con juegos cooperativos para fortalecer valores en alumnos de secundaria</li> </ol>

**17.1. La isla desierta**

Edad	A partir de 12 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Una hoja grande por subgrupo, plumones de dos diferentes colores, copias de las tarjetas (un juego por subgrupo).

**1. Definición**

Se trata de redactar reglas de convivencia para naufrag@s en una isla desierta.

**2. Objetivos**

El grupo descubre cuales son los derechos fundamentales para una comunidad.

**3. Desarrollo**

Se divide al grupo en equipos de diez personas quienes se imaginan que sobrevivieron un naufrago frente a una isla desierta pero con las mínimas condiciones para alimentarse y cobijarse bien. Como no hay manera de comunicarse con el mundo exterior, las personas se tendrán que acomodar en la isla por un periodo prolongado (tal vez toda la vida). Cada equipo redactará algunas reglas mínimas de convivencia para su nueva comunidad, tomando en cuenta *que no saben qué rol les toca vivir*. Las y los participantes no saben si son hombre, mujer, niño, niña, persona de la tercera edad. Se apuntan todas las reglas en una hoja (con plumón o bolígrafo azul). Es importante insistir en que se trata de 'reglas de convivencia' y no de arreglos demasiado prácticos sobre el tipo de verduras que se sembrará (por ejemplo).

Después de 10-15 minutos se reparten las tarjetas con los roles a todos los equipos y se cambian los plumones o bolígrafos por uno de otro color. Ya conociendo sus roles las y los participantes seguramente añadirán nuevas reglas que se apuntan en la misma hoja, buscando satisfacer las nuevas necesidades que surgen desde su rol (otros 10-15 minutos).

*Tarjetas : Niña indígena , Joven delincuente, Anciano judío, Negro ateo, Mujer embarazada, Niño discapacitado, Estudiante extranjero, Banquero, Albañil socialista, Homosexual*

**4. Evaluación**

Al final todos los equipos comparten sus reglas de convivencia y se evaluarán los cambios propuestos desde las necesidades de los diferentes roles. A partir de ahí se puede introducir el concepto de derechos humanos como reglas de convivencia que quieren cubrir las necesidades básicas de todos los seres humanos.

**7. Fuente**

Variación de la técnica *Planning for a world community* en **Pettman, Ralph & Henry, Colin**, *Teaching for human rights: grades 5-10*. Australian Human Rights Commission, Canberra, 1986, cap. 2 p. 11 (disponible en internet) (<http://erc.hrea.org/Library/secondary/Teaching-HR-s-10/Ch2.html>)

**17.6. Jugando con las reglas (justicia).**

Edad	A partir de 10 años
Duración	50-60 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Papel, plumas, sombrero

**1. Definición**

Se trata de experimentar durante unos momentos con reglas absurdas y autoritarias.

**2. Objetivos**

L@s alumn@s se enfrentarán con diferentes maneras de generar e implementar reglas, algunas maneras injustas y dictatoriales, otras democráticas y consensuadas. Evaluarán el valor de cada una.

**3. Desarrollo**

*Primera etapa.* El(la) coordinador(a) dice que hubo un Golpe de Estado en la escuela y que de repente el(la) es Gran Jefe/a. En consecuencia el grupo no puede hacer preguntas y tendrá que hacer exactamente lo que se le dice, sin derecho a quejarse. Si alguien quiere expresarse tendrá que hacerlo con señales únicamente. Como Gran Jefe/a se tiene que 'iluminar' el grupo con la Nueva Verdad, sin importar lo que oponga el grupo al respecto. Algunas posibles dogmas de la Nueva Verdad pueden ser:

1. la Tierra es plana, como un plato. Supuestas fotografías desde satélite de la NASA son falsas, ....
2. a las y los jóvenes se les debe ver, sino no escuchar, básicamente es gente horrible e inferior a quien se tiene que enseñar su lugar en la sociedad, por el momento no tienen lugar, pero algún día lo tendrán (al llegar a la mayoría de edad).
3. la escuela es un lugar maravilloso y todas y todos los docentes son personas maravillosas ...
4. (se pueden añadir muchas cosas, según la inspiración y también según la materia y/o los mitos geniales que se presentan en el momento en la televisión).

Se para la actividad después de unos pocos minutos, cuando todo el grupo empieza a entender como funciona. En un primer momento de evaluación se puede preguntar ¿en quién puedo creer? ¿a quién debo seguir? ¿por qué?

---

**17.16. El comercio mundial (simulación)**

Edad	A partir de 12 años
Duración	60 minutos
Lugar	Espacio con mesas
Ritmo	Tranquilo
Material	cartulinas, reglas, lápices, cinta adhesiva, pizarrón

**1. Definición**

Es una simulación compleja sobre los mecanismos internacionales de 'libre comercio' entre países industrializados y países del tercer mundo.

**2. Objetivos**

L@s participantes conocerán y analizarán algunas expresiones de la violencia estructural (desigualdad de oportunidades, exclusión, explotación) que rige las relaciones comerciales entre el primer mundo y los países subdesarrollados.

**3. Desarrollo****Consignas**

No se dice realmente de que trata la simulación para no ofrecer demasiadas pistas de solución y se invita a todo el grupo a participar con muchas ganas para enriquecer las conclusiones. Después se divide al grupo en varios equipos con igual número de personas. En el ejemplo adelante trabajamos con 4 equipos, se puede trabajar con más equipos siempre y cuando se respete la idea básica de la división de materiales. Los equipos representan a varios países aunque no se les diga. Habrá vari@s observadora/es quienes no podrán intervenir de ninguna manera en el proceso.

La tarea general para todos los equipos es *fabricar cubos de cartulina de 8 cms de lado, con todas sus aristas bien pegadas con cinta adhesiva*. No se aceptan cubos de otros tamaños, mal pegados o mal hechos de cualquier otra manera.

Cada equipo recibirá diferentes materiales (ver ejemplo abajo) y podrá negociar con los demás equipos, pero sólo a través de sus *embajadora/es* fij@s, quienes se tienen que reunir en un lugar apartado de las mesas de trabajo. Ningún equipo puede utilizar en la dinámica otro material (tijeras, reglas, ...) que las cosas repartidas al inicio por el/la coordinador(a).

**Materiales por equipo**

Se entrega a cada equipo una parte de los materiales, como en este ejemplo:

<i>material</i>	17. derechos humanos			
	<i>equipo 1</i>	<i>equipo 2</i>	<i>equipo 3</i>	<i>equipo 4</i>
<i>materias primas</i> (cartulinas)	2	1	7	8
<i>conocimientos</i> (reglas y lápices)	3	3	-	-
<i>tecnología</i> (tijeras)	1	3	-	-
<i>mano de obra cualificada</i> (cinta adhesiva)	<i>mucho</i>	<i>mucho</i>	<i>poco</i>	<i>poco</i>

Se da la señal para empezar, anunciando que hay un tiempo de 25 a 35 minutos. El/la coordinador(a) irá recibiendo los cubos y los aceptará o rechazará según cómo estén hechos. Se anotarán los cubos que va entregando cada equipo en el pizarrón, pintaron o papelógrafo. Una vez acabado el tiempo, se pasa a la evaluación.

#### 4. Evaluación

Es importante que l@s participantes describen como se sintieron durante la dinámica y que analizan su éxito o fracaso. También l@s observadora/es darán a conocer sus apuntes de las discusiones y actividades en los diferentes subgrupos. Al final se comparará el juego con la realidad mundial y se pide a los grupos que tratan de descifrar el significado de los diferentes materiales.

#### 7. Fuente

No conocemos la fuente original de este juego muy conocido desde los años setenta.