

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p style="text-align: center;">FACULTAD DE CIENCIAS AGRÍCOLAS Y FORESTALES</p>  <p style="text-align: center;">PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</p> <p style="text-align: center;">TÓPICOS ACTUALES</p>	DES:	Agropecuaria
	Programa(s) académico(s)	Ingeniería Agronómica Fitotecnista
	Tipo de MATERIA: <i>Obligatoria / Optativa</i>	Optativa
	Clave de la Materia:	PV820
	Semestre:	Octavo
	Área en plan de estudios (B,P,E,O):	Optativa
	Total de horas por semana:	6
	<i>Teoría: Presencial o virtual</i>	2
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	2
	<i>Prácticas</i>	0
	Trabajo extra-clase:	2
	Créditos totales:	6
	Total de horas por semestre (x 16 semanas)	96
	Fecha de actualización:	Noviembre 2024
	Prerrequisito (s):	Ninguno
Elaborado por:	Dr. Alejandro Palacio Márquez	

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE/ CURSO:

La asignatura tiene como objetivo abordar los temas emergentes y relevantes que están impactando la práctica agronómica en la actualidad. El campo de la agronomía es dinámico y se ve influenciado por avances tecnológicos, cambios climáticos, políticas agrícolas y nuevas investigaciones científicas. Esta asignatura permitirá a los estudiantes mantenerse al día con las tendencias más recientes, aprender a analizar críticamente nueva información y aplicarla a contextos locales y globales.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

Innovación y Emprendimiento Social (CB5): Construye de forma colaborativa con actores académicos y no académicos, proyectos innovadores de emprendimiento social considerando los avances científicos y tecnológicos para la transformación de la sociedad; mediante la habilitación de redes y comunidades de práctica que posibiliten el diálogo abierto, la pluralidad epistémica, la participación, la realimentación y, la construcción de conocimiento, con valores de solidaridad, justicia, equidad, sostenibilidad, interculturalidad, democracia y derechos humanos.

Sistemas de producción agrícola sostenibles (CE1): Implementa métodos y prácticas sostenibles que contribuyan a mejorar la eficacia de los sistemas de producción agrícola, con el fin de lograr un mayor rendimiento y calidad en los cultivos, además de minimizar el impacto ambiental.

Innovación y tecnología agrícola (CE3): Implementa tecnologías precisas, innovadoras y eficientes en el desarrollo de la agricultura sostenible.

DOMINIOS	OBJETOS DE ESTUDIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA	EVIDENCIAS
<p>CB5.4. Promueve la participación de la comunidad en proyectos de emprendimiento y transformación comunitaria y social para propiciar los cambios sociales que se necesiten.</p> <p>CB5.5. Participa en proyectos innovadores de protección al medio ambiente y al desarrollo sostenible.</p> <p>NOTA: Los dominios en las competencias específicas serán seleccionados por los docentes que impartan la asignatura</p> <p>Habilidades blandas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Capacidad de adaptación al cambio -Emprendimiento y proactividad 	<p>El número de objetos de estudio, así como el contenido deberá ser propuesto por el docente a cargo de la materia</p> <p>Ejemplo: Objeto de estudio I Introducción</p>	<p>Definidos por el docente a cargo</p>	<p>Definidos por el docente a cargo</p>	<p>Definidas por el docente a cargo</p>

FUENTES DE INFORMACIÓN	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES
<p>Las Fuentes de información serán seleccionadas por el docente, con el requisito que no excedan 5 años de antigüedad y que en efecto se relacionen con un tema de impacto en la agricultura</p>	<p>La evaluación será propuesta por el docente con la responsabilidad de realizar dos parciales, más una evaluación ordinaria, en la cual se deberán incluir los siguientes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Examen Evaluación de exposición del alumno. Reporte de Practicas o Laboratorio. Cuaderno de Actividades.

Cronograma del Avance Programático

Objetos de Estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Objeto de Estudio 1.																
Objeto de Estudio 2.																
Objeto de Estudio 3.																
Objeto de Estudio 4.																
Objeto de Estudio 5.																