BACHILLERATO GENERAL
Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación
TAEV
Programa de asignatura

I. Identificación del curso

Nombre de la asignatura	Créditos	Horas por semana	Semanas
Fundamentos de programación y pensamiento computacional	5	3	19
Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación			
Desarrollo de aplicaciones web			
Área de Formación	Semestres	Tipo de Curso	
Especializante selectiva	Tercero	Curso-Taller	
Departamento	Academia		
Tecnologías	Tecnología e innovación		
Horas de teoría	Horas de práctica	Horas totales	
14	43	57	
Mínimo de horas presenciales	Mínimo de horas a distancia	Horas rango de flexibilidad	
32	9	16	
Prerrequisitos: Ninguno			
Tipo de evaluación: Centesimal de 0 a 100			
Elaborado por			
Alejandra Gutierrez Delgado David Villalobos Alarcón José Armando Rosas Santillán Juan Armando Rodriguez Gallardo			

II. Presentación

El Bachillerato General (BG) es un programa educativo de carácter propedéutico, fundamentado en el constructivismo, conectivismo y cognitivismo, su marco filosófico es el humanismo, centrado en el estudiante y el acompañamiento del docente en el proceso educativo para determinar sus resultados. El BG opera bajo un modelo presencial con componentes de la educación a distancia que le da flexibilidad al plan curricular.

Las TAEV ponen énfasis para que los estudiantes adquieran herramientas para su inserción productiva en la sociedad, desarrollando proyectos transversales de emprendimiento social; que permita construir su autonomía; crecimiento interpersonal; integridad social e incorporación a redes con su participación en acciones colectivas. El Emprendimiento Social se entiende como la oportunidad de generar recursos a través de un proyecto que tenga impacto en la solución de problemas sociales y ambientales; también se le conoce como el Cuarto Sector, ya que se encuentra en medio del sector público, filantrópico y los negocios tradicionales. Se rige por los principios de los negocios sostenibles y son tendientes a generar cambios y valor para la sociedad. (DICTAMEN No.01/13/2025)

La asignatura de *Fundamentos de programación y pensamiento computacional* tiene como propósito desarrollar en el estudiante las bases del razonamiento lógico para la resolución de problemas mediante estrategias del pensamiento computacional y la programación. La asignatura se divide en cuatro unidades temáticas.

En la primera unidad *Pensamiento computacional y algoritmos*, se abordan principios de lógica computacional, el diseño de algoritmos y su representación mediante pseudocódigos y diagramas de flujo, lo que fortalece la comprensión y análisis de estructuras secuenciales.

En la segunda unidad Introducción a la programación, traslada el diseño de algoritmos y procesos lógicos a entornos de programación visuales y posteriormente a lenguajes de programación textual.

La tercera unidad *Primeros pasos en la web*, introduce al estudiante en la creación de sitios web sencillos mediante lenguajes como HTML, CSS y JavaScript.

En la última unidad *Identificación de problemática social en mi entorno*, articula los aprendizajes técnicos de la TAEV para resolver alguna problemática del entorno, mediante un proyecto de emprendimiento social

III. Perfil de egreso del Bachillerato General

La presente asignatura de la TAEV contribuye en la formación del perfil de egreso requerido para la conformación de una sociedad cada vez más democrática y con mayor justicia social, por lo que se identifican los siguientes saberes fundamentales y disciplinares para esta asignatura:

Saberes Fundamentales	Saberes Disciplinares
Bienestar emocional afectivo y habilidades socioemocionales 1. Autoconocimiento, autonomía y proyecto de vida: a. Toma decisiones autónomas con	**Comunicación** 4. Produce textos coherentes y adecuados a diferentes contextos y propósitos comunicativos empleando de manera efectiva recursos lingüísticos, discursivos

base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida. **Vivir con los demás** 4. Ciudadanía, vinculación con la comunidad y apertura a la diversidad: b. Se vincula con su comunidad y participa proactivamente en su construcción y mejora, al asumir su responsabilidad como miembro de ella y como ciudadano. **Recursos sociocognitivos** 12. Gestión de la información y cultura digital: a. Busca, evalúa, procesa y comunica información pertinente y veraz de manera honesta y ética. b. Usa herramientas digitales para comunicarse y colaborar, diseñar y editar contenidos. c. Implementa medidas básicas de seguridad cibernética.	y tecnológicos. **Tecnologías** 1. Protege su identidad e interactúa en la red de forma segura con base en la comprensión de riesgos y desafíos del entorno digital. 2. Se comunica y trabaja de forma colaborativa gracias al uso de herramientas tecnológicas con el propósito de ser más eficaz y productivo. 3. Utiliza herramientas tecnológicas para investigar, producir materiales o prototipos y transmitir información.

IV. Propósito general de la asignatura

Aplicar conceptos básicos de lógica algorítmica para construir algoritmos y diagramas de flujo y resolver problemas cotidianos simples, traduciendo dichas soluciones a programas funcionales en un lenguaje de programación estructurado, vinculando los aprendizajes para la elaboración de una propuesta inicial de emprendimiento social.

V. Desglose de las Unidades

UNIDAD 1. Pensamiento computacional y algoritmos (15 horas)
Objetivo: Comprender el concepto e importancia de los algoritmos y aplicar lógica secuencial, condicional y repetitiva para desarrollar soluciones estructuradas a problemas, utilizando la representación mediante pseudocódigos y diagramas de flujo, y empleando estrategias efectivas de resolución de problemas.
1.1 Concepto e importancia de los algoritmos 1.2 Lógica secuencial, condicional y repetitiva 1.3 Representación de algoritmos ● Pseudocódigos

- Diagramas de flujo

1.4 Estrategias para la resolución de problemas

UNIDAD 2. Introducción a la programación (21 horas)

Objetivo: Aplicar conceptos fundamentales de programación como variables, tipos de datos, operadores, ciclos y funciones para diseñar algoritmos mediante programación por bloques y facilitar la transición al lenguaje textual con JavaScript, desarrollando un mini proyecto de un juego que integre estos conocimientos.

2.1 Conceptos fundamentales
- Variables
- Tipos de datos
- Operadores
- Ciclos
- Funciones

2.2 Programación por bloques y su relación con la lógica algorítmica
2.3 Transición al lenguaje textual con JavasScript
2.4 Mini proyecto de desarrollo de un juego

UNIDAD 3. Primeros pasos en desarrollo web (15 horas)

Objetivo: Diseñar y construir una página web interactiva para comunicar información de forma clara y atractiva, aplicando fundamentos de HTML, estilos con CSS e interactividad básica mediante JavaScript.

3.1 Fundamentos de HTML
3.2 Estilos con CSS
3.3 Interactividad básica en la estructura web con JavaScript
3.4 Proyecto integrador: mini sitio web interactivo

UNIDAD 4. Identificación de problemática social en mi entorno (6 horas)

Objetivo: Elaborar una propuesta inicial de emprendimiento social que atienda una problemática del entorno, aplicando un análisis FODA para identificar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de la propuesta, y definir estrategias de solución viables desde la TAEV.

4.1 Emprendimiento social

4.2 Problemáticas sociales a resolver desde la TAEV
4.3 Propuesta de un proyecto de emprendimiento orientado a resolver la problemática social detectada
4.4 FODA de la propuesta de emprendimiento social

Nota: Dentro de las 57 horas del programa, se contemplan 20 horas de vinculación social.

VI. Metodología de trabajo

La metodología para esta asignatura *Fundamentos de programación y pensamiento computacional* se basa en el modelo del SEMS y privilegia el aprendizaje activo, progresivo y orientado a la práctica. Este programa se divide en cuatro unidades.

Se utilizarán estrategias de aprendizaje basado en proyectos, actividades guiadas, trabajo colaborativo y prácticas en laboratorio, priorizando el principio de aprender haciendo y la vinculación con la trayectoria transversal de emprendimiento social.

En la unidad uno, *Pensamiento computacional y algoritmos*, se emplearán ejercicios de análisis y descomposición de problemas, actividades lógicas y representaciones gráficas mediante pseudocódigo y diagrama de flujo, que permitan desarrollar el razonamiento lógico y la secuencia de pasos para la solución de problemas.

Para la unidad dos, *Introducción a la programación*, se implementarán actividades de exploración de entornos visuales de programación por bloques y posteriormente actividades de codificación en JavaScript, lo cual favorecerá la comprensión de la lógica de programación a través de ejercicios prácticos.

En la tercera unidad, *Primeros pasos en la web,* se fomentará el trabajo en pequeños proyectos donde el estudiante aplique conocimientos de HTML, CSS y JavaScript para construir sitios web básicos.

Finalmente en la última unidad, *Identificación de problemática social en mi entorno,* permitirá articular el aprendizaje técnico con la solución de problemas sociales desde la TAEV. Se desarrollarán actividades de análisis y reflexión del contexto social, para identificar problemáticas que puedan tener solución aplicando los aprendizajes de la TAEV. El estudiante elegirá qué problemática abordar y planteará una propuesta de emprendimiento social, a la cual aplicará la herramienta FODA para analizar su viabilidad y definir estrategias de acción.

Esta asignatura integra un enfoque de emprendimiento social, que promueve en los estudiantes la comprensión de este concepto como una vía para generar soluciones innovadoras a problemáticas sociales de su entorno. Dicho enfoque tiene como propósito en este semestre identificar una problemática social en el entorno mediante la observación y el análisis crítico, para generar propuestas que contribuyan a su solución, se fomentará la reflexión sobre las realidades locales desde la TAEV, fortaleciendo el pensamiento analítico y la sensibilidad social.

A partir de ello, los estudiantes desarrollarán una idea de proyecto de emprendimiento social orientada a atender la problemática detectada. Una vez que incorporen elementos de emprendimiento y disciplinares, elaborarán un análisis FODA de su propuesta, con el fin de valorar su viabilidad, fortalezas y áreas de oportunidad, promoviendo así un aprendizaje significativo, colaborativo y comprometido con la transformación de su comunidad.

La metodología de trabajo está basada en estrategias de aprendizaje activas como aula invertida, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, prácticas de laboratorio, estudios de caso, clases teóricas, entre otros que las academias consideren pertinentes; además se requiere de un aprendizaje colaborativo, cooperativo y flexible, en cuanto a los recursos y materiales didácticos se utilizan libros de texto, búsqueda de la información digital, recursos en línea, utilización de plataformas educativas y aplicaciones interactivas para enriquecer las experiencias de los estudiantes y ampliar su conocimiento.

Por otra parte, la vinculación social, entendida como el proceso a través del cual las y los estudiantes ponen al servicio de la sociedad los aprendizajes y habilidades obtenidas en el aula, para generar empatía con la problemática detectada de su entorno, proponer y desarrollar actividades que contribuyan a la mejora de la calidad de vida de las familias, la comunidad escolar y la sociedad en general.

Todas las TAEV (incluso las de lengua extranjera) incluyen la obligatoriedad de cubrir en cada ciclo escolar 20 horas de actividades de vinculación social diseñadas por las academias, por ejemplo: reforestación, campañas de vacunación, saneamiento de espacios públicos, aquellas que sean pertinentes para el contexto de la escuela y sus entornos. (DICTAMEN No.01/13/2025)

VII. Procesos académicos internos

Para garantizar el logro de los objetivos de esta asignatura es necesario cumplir con los procesos académicos, los cuales se basan en el trabajo interdisciplinario realizado por las academias y departamentos. Este trabajo se orienta a la planeación, seguimiento y evaluación de:

- Formación integral del estudiante
- Programas de estudio de las asignaturas
- Propósitos específicos y niveles de logro
- Estrategias pedagógicas
- Materiales didácticos
- Instrumentos para la evaluación del aprendizaje
- Acciones para mejorar el aprovechamiento académico
- Eficiencia terminal
- Actualización docente

Las actividades académicas podrán ser ajustadas en tres momentos: al inicio, en un periodo intermedio y al final del periodo para un siguiente ciclo. Sin embargo, de acuerdo con las necesidades y proyecciones del trabajo académico se realizarán, con la misma formalidad y en cumplimiento a lo establecido por los reglamentos universitarios, las veces que así lo demande la academia o departamento académico.

VIII. Perfil académico del docente y su función

El perfil del docente ha evolucionado para adaptarse a las necesidades cambiantes de la educación en el siglo XXI. Un docente se caracteriza por ser un facilitador del aprendizaje, un guía y un mediador en el proceso educativo.

Los docentes que impartan esta asignatura deberán contar con el siguiente perfil

1. Afinidad del perfil profesional del docente para la impartición de la asignatura: El docente deberá contar con estudios de licenciatura, preferentemente en áreas afines a las tecnologías de la información —como programación, computación, informática, ingeniería en software o equivalentes—; si la formación profesional (licenciatura) pertenece a otra área, deberá acreditar dominio del campo mediante experiencia, cursos, certificaciones, diplomados u otros estudios pertinentes. Los documentos probatorios deberán ser emitidos por instituciones reconocidas y serán evaluados por el Colegio Departamental.

2. Idoneidad en su formación didáctico-pedagógica del docente para impartir la asignatura: de acuerdo con el modelo del Bachillerato General, que se centra en **un modelo presencial** con componentes de la educación a distancia que se caracteriza por ser híbrido y flexible, el docente requiere demostrar el dominio de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes pedagógicas en vinculación con una perspectiva humanista y modelos constructivistas, conectivistas y cognitivistas. Estas son las características (ver apartado VIII del Formato general de la TAEV) que definen la idoneidad del perfil docente:

- Facilitador del aprendizaje.
- Uso de tecnología educativa.
- Enfoque en aprendizajes significativos y activos.
- Aprendizaje flexible.
- Manejo de diversas metodologías pedagógicas.
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje continuo y adaptabilidad.
- Aprendizaje humanista.
- Aprendizaje con perspectiva de género.
- Identidad universitaria.
- Interculturalidad.
- Literacidad.
- Pensamiento científico.
- Pensamiento crítico.
- Razonamiento lógico.
- Responsabilidad ambiental.
- Sensibilidad al arte.
- Trabajo interdisciplinario.
- Vida saludable.
- Tutorías

- Vinculación con la comunidad.

Respecto al proyecto de emprendimiento social, el rol del docente será el siguiente:

- Guiar en la identificación de problemáticas en las que la intervención del estudiante sea viable.
- Dar seguimiento al diseño de los proyectos.
- Apoyar en la gestión de espacios, insumos, recursos, entre otras acciones que sean necesarias para el desarrollo del proyecto.
- Proveer las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes correspondientes con la disciplina de cada TAEV.
- Dotar de herramientas para la autorregulación, autogestión y autoevaluación del proceso de aplicación de cada proyecto.
- Dar acompañamiento, en la medida que sea necesario, durante el proceso de implementación de los proyectos.
- Evaluar los proyectos de emprendimiento social y su vinculación.

El Estatuto del Personal Académico de la Universidad de Guadalajara, establece la obligatoriedad para todos los miembros del personal académico presentar, programa anual o semestral de trabajo, e informar de sus avances, por lo que, para cumplir con este ordenamiento, todos los profesores que imparten esta asignatura deberán elaborar y presentar ante la academia, la planeación didáctica personal, misma que deberá contar con el visto bueno de la academia correspondiente. (Artículo 37, fracción IV. EPA, 1992).

IX. Evaluación del aprendizaje

a) **Evaluación diagnóstica.** Se realiza antes del inicio de un curso o unidad de estudio para recopilar información sobre los conocimientos previos, habilidades y necesidades de los estudiantes. Se utiliza para identificar brechas en el aprendizaje y determinar el punto de partida para el diseño de la instrucción. La evaluación diagnóstica ayuda a adaptar la enseñanza según las necesidades individuales de los estudiantes.
Instrumentos:

- Pruebas de diagnóstico
- Encuestas y cuestionarios
- Diagramas de conocimiento

b) **Evaluación formativa.** Tiene como objetivo proporcionar retroalimentación continua durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se utiliza para monitorear el progreso de los estudiantes, identificar fortalezas y áreas de mejora, y tomar decisiones sobre la instrucción y el apoyo necesarios para mejorar el aprendizaje. La evaluación formativa se enfoca en el crecimiento y el desarrollo del estudiante a lo largo del tiempo.
Productos o evidencias:

- Diarios de aprendizaje
- Retroalimentación entre pares

- Preguntas de sondeo o cuestionarios rápidos
- Evaluación por proyectos o tareas
- Entrevistas individuales

c) **Evaluación sumativa**. Se realiza al final de un período de enseñanza o unidad de estudio y tiene como objetivo resumir y medir el nivel de logro de los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos. Se utiliza para tomar decisiones sobre la calificación, la promoción o la certificación de los estudiantes. La evaluación sumativa se enfoca en el resultado final del aprendizaje y proporciona una evaluación integral del desempeño del estudiante.
Instrumentos:

- Productos integradores
- Heteroevaluación
- Autoevaluación
- Coevaluación

d) **Para la integración y registro de la evaluación continua** es importante considerar lo siguiente: El ciclo formativo en la Universidad de Guadalajara considera 19 semanas totales, es por ello, que en la planificación del proceso de enseñanza aprendizaje se contemple en la semana 18 la integración de las evidencias y se emitan las calificaciones finales ordinarias, así como las fechas y horarios para aplicar la evaluación extraordinaria y en la semana 19 la emisión de la calificación de las evidencias de la evaluación en periodo extraordinario.

Nota: Los porcentajes (ponderación) los determinará la academia, recordando que la ponderación incluye las 20 horas de actividades de vinculación social diseñadas por las academias.

X. Acreditación

De acuerdo al "REGLAMENTO GENERAL DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN DE ALUMNOS DE LA UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA":

Artículo 5. El resultado final de las evaluaciones será expresado conforme a la escala de calificaciones centesimal de 0 a 100, en números enteros, considerando como mínima aprobatoria la calificación de 60.

Artículo 20. Para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el periodo ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el H. Consejo General Universitario, se requiere:

I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y
II. Tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades registradas durante el curso.

Artículo 25. La evaluación en periodo extraordinario se calificará atendiendo a los siguientes criterios:

I. La calificación obtenida en periodo extraordinario, tendrá una ponderación del 80% para la calificación final;

II. La calificación obtenida por el alumno durante el periodo ordinario, tendrá una ponderación del 40% para la calificación en periodo extraordinario, y

III. La calificación final para la evaluación en periodo extraordinario será la que resulte de la suma de los puntos obtenidos en las fracciones anteriores.

Artículo 27. Para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, se requiere:

I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente.
II. Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente.
III. Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso.

XI. Bibliografía

a) Básica

Título de la bibliografía	**QR**
Flanagan, D. (2020). JavaScript: The Definitive Guide (7ª ed.). O'Reilly.	
Gómez, M. R. (2021). Curso de desarrollo web: HTML, CSS y JavaScript. Anaya Multimedia.	

b) Complementaria

Título de la bibliografía complementaria	**QR**
Martin, R. C. (2008). Clean Code. Prentice Hall.	
Osmani, A. (2012/2023). Learning JavaScript Design Patterns. O'Reilly.	
Córcoles, S. C., & Muñoz, A. M. (2020). Aprende HTML y CSS en un Fin de Semana.	

c) Digital

Título de la bibliografía digital	**QR**
Zakas, N. (2020). Professional JavaScript for Web Developers (4ª ed.). Wrox.	
Simpson, K. (2015–2020). You Don’t Know JS (Yet). O’Reilly.	
Celi Párraga, R. J., Boné Andrade, M. F., & Mora Olivero, A. P. . (2023). Programación Web del Frontend al Backend. Editorial Grupo AEA.	

XII. Referencias

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA. (2025). *Programas de las Trayectorias de Aprendizaje Especializante y Vinculación (TAEV) del Bachillerato General* (Dictamen 01/13/2025).

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA. (2024). *Plan de estudios del Bachillerato General (BG)*, (Dictamen IV/08/2024/197 4/1).

SISTEMA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR. (2024). *Bachillerato General del SEMS de la U. de G. Documento base.*

* El perfil de egreso se podrá consultar en el Documento Base del BG, y en el numeral 29 de antecedentes del dictamen de Núm. I/2024/253 del CGU, mediante el cual fue aprobado el BG

Revisado por:	Fecha
Dirección de Educación Propedéutica	Noviembre 2025