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
Introducción a la programación	5	3	19
Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación			
Programación y desarrollo de videojuegos			
Área de Formación	Semestre	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			
David Villalobos Alarcón Ivan Alejandro Parra Roa Kenyo Eloy Ortiz Navarro			

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)

Esta asignatura Introducción a la Programación para la Trayectoria Programación y Desarrollo de Videojuegos, fusiona la lógica de la programación con la conciencia social, preparando a los estudiantes para ser creadores de tecnología con propósito. Se diseñó tomando en cuenta las cuatro finalidades: orientación vocacional, cultura general, vinculación social y emprendimiento social.

En el eje vocacional, sienta las bases para carreras en desarrollo de software al enseñar los fundamentos de algoritmos y programación estructurada. Culturalmente, posiciona a los videojuegos no solo como entretenimiento, sino como un medio para generar impacto educativo o de salud. La vinculación social se logra al exigir un diagnóstico de problemáticas reales en el entorno cercano del estudiante. Finalmente, el eje de emprendimiento social los desafía a transformar ese diagnóstico en un proyecto tangible que use la tecnología como solución.

A lo largo del curso, se desarrollan habilidades clave como el pensamiento lógico-analítico, la resolución de problemas complejos, la creatividad, la empatía y la innovación 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
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**	**Tecnologías** 3. Utiliza herramientas tecnológicas para investigar, producir materiales o prototipos y transmitir información. **Comunicación** 3. Interpreta mensajes de acuerdo con el proceso de analizar sus elementos e inferir información implícita para comprender su significado y contexto en profundidad.

10. **Razonamiento matemático** a. Ejecuta procedimientos y algoritmos para encontrar y validar soluciones a problemas matemáticos, científicos y disciplinares. **12. Gestión de la información y cultura digital** b. Usa herramientas digitales para comunicarse y colaborar, diseñar y editar contenidos.	**Humanidades y sociedad** 2. Se asume como agente transformador, con una postura crítica que reconoce diversas narrativas y analiza distintas realidades sociales y culturales

IV. Propósito general de la asignatura

Desarrollar el pensamiento lógico y computacional para resolver problemas mediante algoritmos, estructuras de control y funciones, a fin de hacer programas básicos empleando un lenguaje de programación de manera ordenada y modular.

V. Desglose de las Unidades

UNIDAD 1. Diseño de algoritmos (12 horas)

1.1 ¿Qué es un algoritmo?
1.2 ¿Qué es un programa?
1.3 Lenguajes de programación
1.4 Herramientas de programación
- Diagrama de flujo
- Pseudocódigo

UNIDAD 2. Diseño de programas. (30 horas)

2.1 Variables y constantes
2.2 Tipos de datos primitivos
2.3 Expresiones y operadores
2.4 Estructuras de control
- Estructura secuencial
- Estructura selectiva
- Estructura repetitiva
- Estructuras anidadas

2.5 Estructuras de datos
- Arreglos

2.6 Programación modular
- Subprogramas

- Variables locales y globales
- Procedimientos
- Funciones

UNIDAD 3. Emprendimiento social y diagnóstico del entorno (15 horas)

3.1 Concepto del emprendimiento social
3.2 Ejemplos de videojuegos con propósito social (educativos, ambientales, culturales, inclusión, salud)
3.3 Identificación de una problemática social en mi entorno
- Emprendimiento social
- Problemática social a resolver desde la TAEV
- Propuesta de un proyecto de emprendimiento orientado a resolver la problemática social detectada

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

VI. Metodología de trabajo

La metodología de la asignatura Introducción a la Programación se basa en el modelo educativo del SEMS, privilegiando el aprendizaje activo, progresivo y orientado a la práctica, donde el estudiante construye su conocimiento a través de la experimentación, la resolución de problemas y la aplicación de conceptos en contextos reales. Se emplearán estrategias de aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas y aprendizaje colaborativo, con actividades de codificación guiada, dinámicas de análisis colaborativo y evaluaciones formativas, que fomenten el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad como base para la programación de videojuegos.

En la unidad uno, se emplearán estrategias de resolución de problemas, análisis de algoritmos y construcción de representaciones gráficas mediante diagramas de flujo y pseudocódigo. Estas actividades permitirán que el estudiante comprenda la lógica detrás de los programas y desarrolle habilidades de pensamiento computacional y razonamiento secuencial para el diseño estructurado de soluciones.

En la unidad dos, se desarrollarán prácticas guiadas enfocadas en el diseño y codificación de programas sencillos aplicando estructuras de control, tipos de datos y modularidad. Se desarrollarán actividades progresivas donde los estudiantes construirán soluciones modulares con funciones o procedimientos para organizar su código , se fomentará el uso de lenguajes programación accesibles que permitan aplicar los conceptos aprendidos de manera práctica.

Finalmente en la unidad tres, se implementarán dinámicas de análisis del entorno y formulación de proyectos de emprendimiento social vinculados con la programación y los videojuegos. Se promoverá que los estudiantes identifiquen problemáticas reales de su comunidad y propongan

soluciones que generen un impacto positivo. 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 al desarrollo de software, el diseño digital o la producción multimedia —como ingeniería en desarrollo de software, ingeniería en videojuegos, diseño y desarrollo de videojuegos, ingeniería en animación y efectos visuales o ingeniería multimedia—; 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**
Trejos O. (2017). Lógica de programación. Ediciones de la U. Colombia. ISBN: 978-958-762-721-3	
Farrell J. (2013). Introducción a la Programación Lógica y Diseño 7ed. Cengace Learning. México. ISBN: 978-607-481-905-2	
Joyanes L. (2008). Fundamentos de programación Algoritmos, estructura de datos y objetos. Mc Graw Hill. México. ISBN: 978-607-5-1468-4	

b) Complementaria

Título de la bibliografía complementaria	**QR**
Joyanes L. (2014). *Programación en C, C++, Java y*	

UML. McGraw Hill. México. ISBN: 9786071512123	
Trejos O. y Muñoz L. (2017). *Introducción a la programación con Python*. Ra-Ma. México. ISBN: 9788418551468	
Marcelo R. (2017). *Fundamentos de programación en Visual Basic*. Macro. México. ISBN: 9786034034020	

c) Digital

Título de la bibliografía digital	**QR**
Pino J, Martinez P, Vergara J. Contreras G. (2020). Introducción a la Programación. Problemario de algoritmos paso a paso. Editorial Hess. ISBN: 978-607-9011-99-4.	
González R. (2017). Python para todos. http://mundogeek.net/tutorial-python/	

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