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
Principios de programación orientada a objetos	5	3	19
Trayectoria de Aprendizaje Especializante y Vinculación			
Programación y desarrollo de videojuegos			
Área de Formación	Semestre	Tipo de Curso	
Especializante selectiva	Cuarto	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	
25	11	21	
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 Principios de programación orientada a objetos para la Trayectoria Programación y desarrollo de videojuegos se diseñó tomando en cuenta las cuatro finalidades que son: orientación vocacional, cultura general, vinculación social, emprendimiento social.

Esta asignatura se enfoca en el paradigma de programación orientado a objetos, pilar en el desarrollo de software y videojuegos modernos. Transforma la percepción del videojuego, al presentarlo como una herramienta para la sensibilización y el cambio social, más allá del simple entretenimiento. La vinculación social se materializa al exigir que los estudiantes diseñen un proyecto que responda a una problemática concreta de su entorno. Así mismo aprenden a estructurar su solución tecnológica en un plan formal con propósito y una propuesta de valor clara.

A lo largo del curso se desarrollan habilidades avanzadas como el pensamiento abstracto, el diseño modular de software, la programación gráfica, la planificación de proyectos y la innovación con enfoque 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** a. Trabaja de manera cooperativa y colaborativa. 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** **10. Razonamiento matemático** a. Ejecuta procedimientos y algoritmos	**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. **Humanidades y sociedad** 2. Se asume como agente transformador, con una postura crítica

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.	que reconoce diversas narrativas y analiza distintas realidades sociales y culturales

IV. Propósito general de la asignatura

Analizar los conceptos de clases, objetos, atributos y métodos para distinguir sus relaciones con el fin de hacer programas interactivos y videojuegos sencillos bajo el paradigma de la programación orientada a objetos.

V. Desglose de las Unidades

UNIDAD 1. Introducción al paradigma de programación orientada a objetos (21 horas**)**
Objetivo: Aplicar los principios de la programación orientada a objetos para diseñar e implementar clases, objetos, métodos y herencias, utilizando constructores, encapsulamiento, polimorfismo e interfaces que favorezcan la reutilización y organización del código.
1.1 Paradigmas de programación 1.2 Ventajas de la POO en el desarrollo de videojuegos 1.3 Lenguajes de programación orientada a objetos 1.4 Clases y objetos ● Sintaxis ● Atributos y métodos ● Constructores ● Instanciación de objetos 1.5 Encapsulamiento ● Modificaciones de acceso (public, private, protected) ● Métodos get y set 1.6 Herencia ● Clases base y clases derivadas ● Reutilización de atributos y métodos ● Sobreescritura de métodos (overrride) 1.7 Polimorfismo ● Clases abstractas e interfaces

UNIDAD 2. Introducción a las librerías gráficas (21 horas)

Objetivo: Utilizar librerías gráficas para crear e interactuar con elementos visuales básicos, utilizando coordenadas, colores, formas y eventos que permitan comprender los principios esenciales de la programación gráfica en videojuegos.

2.1 Introducción a la programación gráfica
- Aplicaciones comunes: videojuegos, simulaciones, interfaces

2.2 ¿Que es una librería gráfica?
- Tipos de librerías gráficas
- Librerias graficas (Raylib, Pygame, Tkinter, p5.js, Phaser, MonoGame)

2.3 Instalación y configuración del entorno de desarrollo

2.4 Manejo de librerías gráficas
- Inicialización de la ventana gráfica
- Funciones básicas de dibujo
- Manejo de eventos (teclado, mouse)

2.5 Coordenadas, colores, formas y texto
- Sistema de coordenadas en pantallas (ejes X/Y, origen, unidades)
- Dibujo de formas básicas: líneas, rectángulos, círculos
- Posicionamiento y alineación de elementos gráficos

UNIDAD 3. Diseño de la propuesta de emprendimiento social (15 horas)

Objetivo: Planificar un proyecto de videojuego enfocado en la resolución o sensibilización de una problemática social identificada.

3.1 Propósito social y público objetivo del videojuego.

3.2 Estructura básica del proyecto de emprendimiento (misión, visión, objetivos y metas)

3.3 Planeación y viabilidad del proyecto de emprendimiento social
- Problemática
- Solución
- Propuesta de valor
- Relación con usuarios
- Segmentación de usuarios
- Recursos
- Canales
- Estructura de costos
- Fuentes de ingreso
- Producto: Canvas

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

VI. Metodología de trabajo

La metodología de la asignatura de Principios de Programación Orientada a Objetos se fundamenta en el modelo educativo del SEMS, privilegiando el aprendizaje activo, progresivo y orientado a la práctica mediante estrategias de enseñanza centradas en el estudiante. Se fomenta el razonamiento lógico, la creatividad y la aplicación de los conocimientos técnicos en el desarrollo de proyectos con propósito social, fortaleciendo la formación integral y la vinculación con la TAEV.

En la unidad uno, se emplearán estrategias de análisis, demostración y codificación guiada para comprender los fundamentos de la programación orientada a objetos. Se desarrollarán actividades que permitan identificar las diferencias entre los paradigmas de programación, crear clases y objetos, aplicar los principios de encapsulamiento, herencia y polimorfismo y estructurar programas modulares orientados al desarrollo de videojuegos.

En la unidad dos, se fomentará el aprendizaje práctico mediante ejercicios de exploración e implementación de librerías gráficas para la creación de entornos visuales interactivos. Se realizarán actividades que integren la inicialización de ventanas, el manejo de eventos y el dibujo de elementos gráficos básicos, promoviendo la comprensión del funcionamiento de las coordenadas, el color, y las formas en el entornos digitales.

Finalmente en la unidad tres, se desarrollarán actividades de planeación, análisis y diseño de una propuesta de emprendimiento social vinculada con el desarrollo de videojuegos. Se implementarán dinámicas colaborativas para estructurar la misión, visión y objetivos del proyecto. así como el uso del modelo CANVAS para definir su viabilidad y sostenibilidad.

Para poder desarrollar y abordar los contenidos de emprendimiento social se considera la metodología CANVAS, para garantizar su sostenibilidad e impacto positivo en la comunidad. Lo cual le permite al estudiante obtener información y reconocer los elementos que debe considerar para planear su emprendimiento social. A través del CANVAS, los estudiantes analizarán de manera estructurada los componentes clave de su proyecto (problemática, solución, propuesta de valor, relación con usuarios, segmentación de usuarios, recursos, canales, estructura de costos y fuentes de ingreso), lo que les permitirá comprender la relación entre cada elemento y evaluar su coherencia y factibilidad. El trabajo se llevará a cabo de forma práctica, promoviendo el pensamiento crítico, la innovación y la toma de decisiones informadas.

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**

Velarde O, Murillo M, Gómez L, y Castillo F. (2006). *Introducción a la programación orientada a objetos*. Person Educación. México. ISBN: 970-26-0887-2	
Joyanes L. (1996). *Programación Orientada a Objetos*. Mc Graw Hill. España. ISBN: 84-481-0590-7	
Oviedo R. (2015). Lógica de Programación Orientada a Objetos. Colombia. ISBN: 978-9587711363	

b) Complementaria

Título de la bibliografía complementaria	**QR**
Blasco F. (2019). *Programación Orientada a Objetos en JAVA*. Ra-Ma. México. ISBN: 978-84-9964-805-7	
Ceballos F. (2015). *Programación Orientada a Objetos con C++*. Editorial Ra-Ma. México. ISBN: 978-8499647548	
López B. (2016). Curso de Programación Orientada a Objetos en C# .NET	
Masson L. (2023). 30 Ejercicios de programación orientada a objetos en Python para practicar. México. ISBN: 979-8859244	

c) Digital

Título de la bibliografía digital	**QR**
Moncho V. (2019). Introducción a la programación orientada a objetos. Universitat Oberta de Catalunya. PID_00220485	
Bermón L (2021). Ejercicios de programación orientada a objetos con Java y UML. Universidad Nacional de Colombia. Colombia. ISBN: 978-958-794-575-1. https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/80546	

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