



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
LICENCIATURA DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN



PROGRAMA DE ESTUDIOS

Inglés 5

Fecha de aprobación:

H. Consejo Académico

H. Consejo de Gobierno

21 de marzo de 2019

21 de marzo de 2019

Facultad de Ingeniería



FACULTAD DE INGENIERIA



DIRECCIÓN DE ESTUDIOS
PROFESIONALES



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Facultad de Ingeniería
Centro Universitario UAEM Atlacomulco
Centro Universitario UAEM Ecatepec
Centro Universitario UAEM Texcoco
Centro Universitario UAEM Valle de Chalco
Centro Universitario UAEM Valle de México
Centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacan
Centro Universitario UAEM Zumpango

Estudios profesionales

Licenciatura de Ingeniería en Computación, 2019

Unidad de aprendizaje

Inglés 5

Clave

Carga académica

2	2	4	6
Horas teóricas	Horas prácticas	Total de horas	Créditos

Carácter

Obligatorio

Tipo

Taller

Periodo escolar

Segundo

Área curricular

Ciencias Sociales y Humanidades

Núcleo de formación

Básico

Seriación

Ninguna	Inglés 6
UA Antecedente	UA Consecuente

Formación común

Licenciatura	Ingeniería Civil (2019)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Ingeniería en Computación (2019)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Ingeniería en Electrónica (2019)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Ingeniería Mecánica (2019)	<input checked="" type="checkbox"/>
	Ingeniería en Sistemas Energéticos Sustentables	<input checked="" type="checkbox"/>





II. Presentación del programa de estudios

El presente programa pretende ser una guía para alumnos y docentes. Se diseñó pensando en dos características primordiales: la flexibilidad y la homologación. Si bien el proyecto que dio inicio a la impartición del inglés como asignatura obligatoria en los Estudios Profesionales tuvo como meta principal lograr la homologación de objetivos con respecto al dominio del idioma de los egresados, la experiencia de varios años ha hecho ver que las condiciones y necesidades de docentes y estudiantes en los diferentes Espacios Académicos requiere de un trato particular.

Por este motivo, los contenidos que a continuación se presentan indican las competencias mínimas y los conocimientos básicos y generales que el estudiante deberá adquirir al finalizar el curso, sin señalar contextos específicos de aplicación, cumpliendo así con el objetivo de ser un estándar de homologación al definir requerimientos mínimos y a la vez dejando margen para la adaptación al no señalar contextos específicos.

Esta característica que le da flexibilidad al programa ha hecho que en ocasiones se recurra a señalar los contenidos en términos metalingüísticos que el docente formado en el área comprenderá bien; sin embargo, se deberá tener en cuenta que el objetivo final no es que el alumno conozca a fondo la estructura de la lengua, sino que esta estructura le sea útil para comunicarse de manera efectiva.

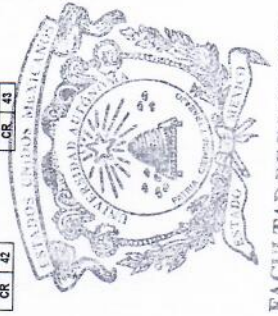




III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

MAPA CURRICULAR DE LA LICENCIATURA DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN, 2019

	PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10
O										
P										
F										
I										
T										
C										
O										
R										
I										
A										
S										
HT	18 6	20 8	18 10	14 14	21 3	18 6	15 15	9 9	5 5	5 5
HP	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1
TH	24 4	28 4	28 4	28 4	30 4	24 4	15** 4	24** 4	20 4	20 4
CR	42	48	46	42	51	42	43	41	35	30
HT										
HP										
TH										
CR										





**Proyecto curricular de la Licenciatura de Ingeniería en Computación
Reestructuración, 2019**
Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales



DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE OBLIGATORIAS

PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10																								
							<table border="1"> <tr><td>Artistas y diseño de redes</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Artistas y diseño de redes	1		3		4		5	<table border="1"> <tr><td>Gestión de redes</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Gestión de redes	1		3		4		5									
Artistas y diseño de redes	1																																
	3																																
	4																																
	5																																
Gestión de redes	1																																
	3																																
	4																																
	5																																
							<table border="1"> <tr><td>Computing II</td><td>1</td></tr> <tr><td>Indexing</td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Computing II	1	Indexing	3		4		5	<table border="1"> <tr><td>Computing III</td><td>1</td></tr> <tr><td>Indexing</td><td>3</td></tr> <tr><td>Frontend-requerimientos</td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Computing III	1	Indexing	3	Frontend-requerimientos	4		5									
Computing II	1																																
Indexing	3																																
	4																																
	5																																
Computing III	1																																
Indexing	3																																
Frontend-requerimientos	4																																
	5																																
							<table border="1"> <tr><td>Visión artificial</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Visión artificial	1		3		4		5	<table border="1"> <tr><td>Interacción hombre-requerimientos</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Interacción hombre-requerimientos	1		3		4		5									
Visión artificial	1																																
	3																																
	4																																
	5																																
Interacción hombre-requerimientos	1																																
	3																																
	4																																
	5																																
							<table border="1"> <tr><td>Tematologías emergentes</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Tematologías emergentes	1		3		4		5	<table border="1"> <tr><td>Tematologías emergentes</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Tematologías emergentes	1		3		4		5									
Tematologías emergentes	1																																
	3																																
	4																																
	5																																
Tematologías emergentes	1																																
	3																																
	4																																
	5																																
							<table border="1"> <tr><td>Reconocimiento de patrones</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Reconocimiento de patrones	1		3		4		5	<table border="1"> <tr><td>Temas de tecnologías de datos</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Temas de tecnologías de datos	1		3		4		5	<table border="1"> <tr><td>Sistemas Interactivos</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>5</td></tr> </table>	Sistemas Interactivos	1		3		4		5
Reconocimiento de patrones	1																																
	3																																
	4																																
	5																																
Temas de tecnologías de datos	1																																
	3																																
	4																																
	5																																
Sistemas Interactivos	1																																
	3																																
	4																																
	5																																

SIMBOLOGIA

HT: Horas teóricas
HP: Horas Prácticas
TH: Totales horas
CR: Créditos

→ 18 horas de semana
Créditos mínimos 27 y máximos 51 por periodo escolar

* Actividad académica.

** Las horas de la actividad académica.

† UA optativa que debe impartirse, cursarse y acreditarse en el idioma inglés.



Nucleo básico obligatorio
Nucleo básico optativo
Nucleo sustantivo obligatorio
Nucleo integral obligatorio
Nucleo integral optativo

PARAMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Nucleo básico obligatorio: cursar y acreditar 20 UA	56
	24
	80
	136

Total del núcleo básico acreditar 20 UA para cubrir 136 créditos

Núcleo sustantivo obligatorio: cursar y acreditar 27 UA	70
	40
	110
	180

Total del núcleo sustantivo: acreditar 27 UA para cubrir 180 créditos

Núcleo integral obligatorio: cursar y acreditar 3 UA + 2*	9
	24
	34**
	73

Núcleo integral optativo: cursar y acreditar 3 UA	9
	14
	18

Total del núcleo integral: acreditar 11 UA + 2* para cubrir de 94 créditos

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA obligatorias	55 + 2 Actividades académicas
UA optativas	3
UA a acreditar	58 + Actividades académicas
Créditos	410



FACULTAD DE INGENIERIA



DIRECCIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES



IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Son objetivos de la Licenciatura de Ingeniería en Computación, formar profesionistas que sean capaces de proveer soluciones computacionales innovadoras y sustentables a los problemas, requerimientos y necesidades específicas de la sociedad con responsabilidad ética y mediante la aplicación de metodologías y normas adecuadas en el desarrollo, implantación, optimización, administración y mantenimiento de sistemas de cómputo, que impliquen el uso o la integración de hardware, software y comunicación en diferentes plataformas y dispositivos y desarrollar los aprendizajes y competencias para:

Generales

- Ejercer el diálogo y el respeto como principios de la convivencia con sus semejantes, y de apertura al mundo.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.
- Convivir con las reglas de comportamiento socialmente aceptables, y contribuir en su evolución.
- Adquirir los valores de cooperación y solidaridad.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.
- Participar activamente en su desarrollo académico para acrecentar su capacidad de aprendizaje y evolucionar como profesional con autonomía.
- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Emplear habilidades lingüístico-comunicativas del inglés.
- Evaluar el progreso, integración e incertidumbre de las ciencias, ante la creciente complejidad de las profesiones.

Particulares

- Crear proyectos de sistemas computacionales a través de la identificación de necesidades, metodologías ad hoc, teorías de la computación, empleo de sistemas de programación, sistemas electrónicos, comunicaciones y de sistemas, señales y control, para mejorar la cobertura y calidad de los servicios de cómputo de la sociedad y en sectores prioritarios como la educación, salud y seguridad social.





- Evaluar redes de cómputo a través del análisis, el diseño y la administración de la interconexión de dispositivos en redes de computadoras de área local y abierta, considerando estándares y modelos internacionales, para garantizar el rendimiento óptimo en la transmisión de datos.
- Crear nuevas tecnologías computacionales, empleando tecnologías emergentes tales como la inteligencia artificial, la visión computacional, el reconocimiento de patrones, la graficación por computadora, los sistemas embebidos y la ciencias de los datos; para resolver problemas específicos de la sociedad y en sectores prioritarios como la educación, salud y seguridad social.

Objetivos del núcleo de formación:

Promover el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Valorar el ejercicio ético y profesional en la gestión de los sistemas computacionales, estudiando las teorías humanísticas, filosóficas y éticas, enfocadas al análisis de la problemática social y humanística del mundo globalizado actual, asistido del dominio de un segundo idioma y una comunicación oral y escrita efectiva para el desarrollo de tecnología sustentable que beneficie a la sociedad y procure el cuidado del medio ambiente.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Aplicar los elementos básicos para comunicarse en el idioma Inglés, en sus formas oral y escrita, en situaciones como: comprensión de reglas, experiencias y hábitos presentes y pasados siguiendo secuencias lógicas, restricciones y obligaciones, solicitud y concesión de permisos, referencia a sucesos significativos, comprensión y expresión de relaciones de causa y efecto, comprensión de ideas centrales en un discurso oral y escrito; así como detalles relacionados con información personal, secuencia de eventos y descripción de lugares.





VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

Unidad 1. Expresiones en tiempos presentes
Objetivo: Expresar y comprender hechos, hábitos, rutinas, acciones en progreso y situaciones vigentes al momento de expresarse.
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">1.1 Expresiones en tiempos presentes<ul style="list-style-type: none">1.1.1 Hechos, hábitos y rutinas1.1.2 Acciones en progreso y acciones por llevarse a cabo1.1.3 Acciones reiterativas que tienen repercusiones en el presente1.2 Consideraciones para el uso de tiempos presentes<ul style="list-style-type: none">1.2.1 Frecuencia con que un hecho se lleva a cabo (adverbios de frecuencia)1.2.2 Estados y acciones1.2.3 Negación y formulación de preguntas1.2.4 Pronunciación y entonación de expresiones comunes en tiempo presente1.3 Uso de la lengua en el ámbito académico y laboral

Unidad 2. Expresiones en tiempos pasados
Objetivo: Narrar hechos pasados utilizando una variedad de estructuras gramaticales que den coherencia y cohesión a la narración e identificar elementos esenciales para la comprensión de ideas generales y particulares de una narración de eventos pasados.
Contenidos: <ul style="list-style-type: none">2.1 Expresiones en pasado<ul style="list-style-type: none">2.1.1 Eventos concluidos2.1.2 Eventos que estuvieron en progreso en un punto en el pasado2.1.3 Eventos que tuvieron lugar en un punto anterior a una acción pasada2.1.4 Eventos concomitantes en el pasado2.2 Consideraciones para el uso de tiempos pasados<ul style="list-style-type: none">2.2.1 Elementos que dan secuencia a la narración2.2.2 Diversos recursos para expresar un evento pasado2.2.3 Negación y formulación de preguntas referentes a un evento pasado2.2.4 Pronunciación y entonación de expresiones comunes en tiempo pasado2.3 Uso de la lengua en el ámbito académico y laboral





Unidad 3. La comparación

Objetivo: Identificar y expresar descripciones y opiniones en las que se comparen situaciones, objetos y personas

Contenidos:

- 3.1 Comparaciones básicas
 - 3.1.1 Comparaciones con adjetivos monosílabos y polisílabos
 - 3.1.2 Uso de superlativos con adjetivos monosílabos y polisílabos
- 3.2 Otras estrategias para la comparación
 - 3.2.1 Atributos graduables y absolutos
 - 3.2.2 Similitud de dos situaciones, objetos o personas
 - 3.2.3 Aspectos de entonación y pronunciación de expresiones comparativas
- 3.3 Uso de la lengua en el ámbito académico y laboral

Unidad 4. Expresiones en futuro

Objetivo: Expresar e identificar anhelos, proyectos, predicciones y consecuencias lógicas en el futuro.

Contenidos:

- 4.1 Expresiones en futuro
 - 4.1.1 Planes y acuerdos en el futuro
 - 4.1.2 Promesas, ofrecimientos y predicciones
 - 4.1.3 Pronunciación y entonación de expresiones comunes en futuro
- 4.2 Resultados a futuro
 - 4.2.1 Causas y consecuencias presentes
 - 4.2.2 Posibles situaciones presentes y sus consecuencias futuras
- 4.3 Uso de la lengua en el ámbito académico y laboral





Unidad 5. Obligación, prohibición y permiso

Objetivo: Utilizar y comprender expresiones de obligación, prohibición y permiso.

Contenidos:

- 5.1 Expresiones de restricción y permiso
 - 5.1.1 Obligación
 - 5.1.2 Prohibición y permiso
 - 5.1.3 Entonación y pronunciación al enunciar obligación, prohibición y permiso
- 5.2 Consideraciones para expresar obligación, prohibición y permiso
 - 5.2.1 Grados de obligatoriedad y tolerancia
 - 5.2.2 Falta de obligación
 - 5.2.3 Negación del permiso
- 5.3 Uso de la lengua en el ámbito académico y laboral

VII. Acervo bibliográfico

Básico:

Clare, Antonia & JJ Wilson, 2011: *Speak Out Pre-Intermediate*. England: Pearson Education Limited.

Clare, Antonia, Et. All. 2011: *New Total English Pre-Intermediate*. United Kingdom: Pearson.

Goldstein, Ben, 2012: *The BIG Picture Pre-Intermediate*. United Kingdom: Richmond.

Hancock, Mark & Annie McDonald, 2009: *English Result Intermediate*. United Kingdom: Oxford University Press.

Kerr, Philip & Ceri Jones, 2006: *Straightforward Intermediate*. Thailand: MACMILLAN.

Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación, en línea en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf, consultado el 26 de septiembre de 2014.

Oxenden, Clive & Christina Latham-Koenig, 2012: *English File Intermediate*. United Kingdom: Oxford University Press.

Tilbury, Alex, Et. Al. 2010: *English Unlimited Pre-intermediate*. United Kingdom: Cambridge University Press.





Complementario:

Falla, Tim & Paul A Davies, 2008: *Solutions Pre-Intermediate*. United Kingdom: Oxford University Press.

Fuscoe, Kate, Et. Al. 2006: *Attitude 4*. Thailand: Macmillan Publishers.

Goldstein, Ben & Leanne Gray, 2009: *NEW FRAMEWORK INTERMEDIATE*. United Kingdom: Santillana Educación/Richmond Publishing.

Redston, Chris & Gillie Cunningham, 2003: *Face2face Pre-intermediate*. United Kingdom: Cambridge University Press.

Stephenson, Helen, Et. Al. 2013: *Life Pre-Intermediate*. China: National Geographic Learning.

