

Universidad Autónoma del Estado de México
Facultad de Contaduría y Administración
Licenciatura en Informática Administrativa



Guía Pedagógica:

Legislación Informática

Elaboró: M.A.S.S. Norma Macedo Flores
L.I.A. Verónica Gallegos Rebollo Fecha: 18/01/2019
L.I.A. Alejandro Domínguez Bond

Fecha de
aprobación

H. Consejo académico

H. Consejo de Gobierno



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
CONSEJO ACADEMICO
FECHA DE 28-05-19



FACULTAD DE CONTADURIA
Y ADMINISTRACION
CONSEJO DE GOBIERNO
FECHA DE 28-05-19



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación	3
II. Presentación de la guía pedagógica	4
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular	5
IV. Objetivos de la formación profesional	5
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje	6
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización	7
VII. Acervo bibliográfico	21
VIII. Mapa curricular	22



I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte **Facultad de Contaduría y Administración**

Licenciatura **Licenciatura en Informática Administrativa**

Unidad de aprendizaje **Legislación Informática** Clave **LIAA09**

Carga académica **3** **1** **4** **7**
 Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica **1** **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9**

Seriación **Ninguna** **Ninguna**
 UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de Unidad de Aprendizaje

Curso Curso taller

Seminario Taller

Laboratorio Práctica profesional

Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa

Escolarizada. Sistema rígido No escolarizada. Sistema virtual

Escolarizada. Sistema flexible No escolarizada. Sistema a distancia

No escolarizada. Sistema abierto Mixta (especificar)

Formación común

Contaduría 2018

Administración 2018

Mercadotecnia 2018

Formación equivalente

Unidad de Aprendizaje



II. Presentación de la guía pedagógica

1. Describir el propósito de la guía pedagógica con base al Reglamento de Estudios Profesionales (2007).

Conforme lo indica el **Artículo 87 del** Reglamento de Estudios Profesionales vigente, la guía pedagógica es un documento que complementa al programa de estudios y no tiene carácter normativo. Proporcionará recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza aprendizaje. Su carácter indicativo otorgará autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos que considere más apropiados para el logro de los objetivos.

Con base en la modalidad educativa en que se ofrezca cada plan y/o programa de estudios, las unidades de aprendizaje contarán con una guía pedagógica institucional que será aprobada previamente a su empleo.

La guía pedagógica de la UA de Legislación Informática será un referente para el personal académico que desempeña docencia, tutoría o asesoría académicas, o desarrolle materiales y medios para la enseñanza y el aprendizaje. En particular para el docente la guía será un instrumento que le oriente de forma sencilla en el desarrollo de sus actividades de enseñanza, así como de algunas estrategias didácticas que permitirán, que los estudiantes desarrollen las competencias propias de la UA.

2. Justificar los principios pedagógicos y didácticos empleados para el logro de los objetivos de la unidad de aprendizaje.

El enfoque y los principios pedagógicos que guían el desarrollo de la Guía Pedagógica de la UA Legislación Informática, corresponden a la corriente constructivista del aprendizaje y la enseñanza, según la cual el aprendizaje es un proceso constructivo interno que realiza el estudiante a partir de su actividad interna y externa y, por intermediación del profesor –facilitador–, que propicia diversas situaciones de aprendizaje para facilitar la construcción de aprendizajes significativos y contextualizar el conocimiento.

3. Describir la contribución de los métodos, estrategias y recursos para la enseñanza; así como los escenarios y recursos destinados para el aprendizaje de los contenidos.

Los métodos, estrategias y recursos para la enseñanza están enfocados a facilitar el aprendizaje de los contenidos, mediante el diseño de distintas situaciones y la variación de estímulos para influir positivamente en la disposición del estudiante.

Por tanto, los métodos, estrategias y recursos de enseñanza – aprendizaje está enfocada a cumplir los siguientes principios: El uso de estrategias motivacionales para influir positivamente en la disposición de aprendizaje de los estudiantes; la activación de los conocimientos previos de los estudiantes a fin de vincular lo que ya sabe con lo nuevo que va a aprender; diseñar diversas situaciones y condiciones que posibiliten diferentes tipos de aprendizaje; proponer diversas actividades de aprendizaje que brinden al estudiante diferentes oportunidades de aprendizaje y representación del contenido.



--

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

Núcleo de formación:	Básico
Área Curricular:	Derecho
Carácter de la UA:	Obligatoria

IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Desarrollar un Profesional con conocimientos sólidos en las Tecnologías de Información aplicadas al proceso administrativo de las organizaciones. Formar un estratega tecnológico que desarrolla e implanta soluciones informáticas para apoyar la competitividad y procesos para administrar conocimiento y proveer agilidad a las organizaciones.

El Licenciado en Informática será capaz de:

- Desarrollar su forma de expresarse, su creatividad, su iniciativa y su espíritu emprendedor para plantear soluciones informáticas y apoyar a las organizaciones.
- Emplear habilidades lingüístico-comunicativas en una segunda lengua para comprender el avanzado cambio tecnológico.
- Incorporar estrategias y métodos para el análisis de datos e información, y llevar a cabo procesos para informático administrativos y proveer agilidad a las organizaciones.

El Licenciado en Informática Administrativa desarrollará competencias que le permitan:

- La Gestión de sistemas de información administrativa (S.I.A.) dentro de una organización.
- Administrar proyectos informáticos que optimicen los recursos asignados para la innovación en los procesos de información y desarrollo tecnológico en las organizaciones.



- c. **Desarrollar la capacidad de emprendimiento e innovación para crear y asesorar negocios electrónicos.**
- d. **Crear plataformas informáticas que permitan el desarrollo del capital humano.**

Objetivos del núcleo de formación:

Promover en el alumno/a 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.

Núcleo básico: Promoverá en el alumno 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:

Desarrollar los conocimientos teóricos y metodológicos idóneos que les permitan descubrir y entender la esencia de lo jurídico, así como proporcionar los instrumentos y desarrollar la capacidad para adquirirlos y aplicarlos.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Conocer, analizar y aplicar el marco regulatorio en el desempeño de la función informática.

Desarrollar habilidades para elaborar y/o colaborar en el desarrollo de mecanismos regulatorios, tanto internos en organizaciones de cualquier tipo, como reglamentos y leyes de aplicación en cualquier ámbito de la Administración Pública.

Contribuir a la mejora regulatoria de los procesos que implican el uso de tecnologías de información, así como al fortalecimiento de políticas públicas en materia de gobierno electrónico y prácticas de comercio electrónico.

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

Unidad 1. Marco contextual
Objetivo: Entender el contexto del Derecho bajo el cual se desarrolla la Legislación Informática, mediante el estudio de conceptos, procesos, artículos sobre tendencias, etc. que contribuyan a comprender el estado actual que guarda ésta.
1.1 Concepto y ramas del Derecho,



- 1.2 Fuentes del Derecho
- 1.3 Estructura del Marco Jurídico en México
- 1.4 Estructura de la Administración Pública
- 1.5 Proceso de creación de leyes.
- 1.6 El Derecho y su relación con otras ciencias
- 1.7 El Derecho Informático y la Informática Jurídica

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos y técnicas didácticas:

- Interrogatorio
- Videoforo
- Expositiva
- Solución de problemas
- Diálogos simultáneos
- Debate
- Lluvia de ideas

Estrategias:

- Cuadros integradores
- Infografía
- Mapa mental
- Resumen
- Esquema
- Diagrama de flujo

Recursos educativos (uso del docente):

- Proyector
- Pantalla
- Computadora
- Presentación visual.
- Plataforma Moodle
- Internet
- Laptop
- Pizarrón blanco
- Pintarrones de colores
- Borrador
- Artículos



Actividades de enseñanza y de aprendizaje		
Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Dinámica grupal: El docente se presenta ante el grupo y solicita se presenten los alumnos para promover su integración.</p> <p>Encuadre: El docente presenta el objetivo, la secuencia de contenidos, la forma de trabajo y los criterios de evaluación.</p> <p>A1. Revisar el programa, comentar dudas, inquietudes y expectativas, para establecer acuerdos con los alumnos.</p>	<p>1.1 Exposición: Introducir el tema y explicar las nociones básicas del mismo.</p> <p>A2. <i>Lluvia de ideas</i> sobre las experiencias que ha tenido el alumno a lo largo de su vida en relación con el derecho</p> <p>Exposición: <i>presentación de diapositivas</i> sobre las ramas del Derecho</p> <p>A3. El alumno relaciona los actos que se comentaron con las ramas del Derecho.</p> <p>Conclusiones: Se realiza dinámica de participación para aportar conclusiones</p> <p>A4. Reforzamiento: el alumno realiza en casa actividad sobre 20 ejemplos que correspondan al menos a 10 ramas del Derecho</p> <p>1.2 Exposición: El docente introduce el tema y las actividades que el alumno va a realizar para su comprensión.</p> <p>A5. Los alumnos visualizan tres videos cortos de cápsulas jurídicas respecto al tema</p> <p>Retroalimentación atención a dudas sobre los videos para entender el concepto y formular ejemplos</p> <p>A6. El alumno elabora en casa un esquema de las fuentes de Derecho derivado de la consulta de artículos indicados.</p> <p>1.3, 1.4 Exposición: El docente introduce los temas y las actividades que</p>	<p>Conclusiones: Se realiza dinámica de participación para aportar conclusiones.</p> <p>A12. El docente coordina maratón de preguntas sobre todos los temas y su utilidad en la carrera reforzando las principales deficiencias presentadas en las actividades realizadas en casa.</p> <p>A13. El alumno realiza en casa un crucigrama con conceptos vistos en la unidad</p>



el alumno va a realizar para su comprensión, proyecta un video y expone contenidos mediante diapositivas.

A5. Los alumnos visualizan un video corto de cápsulas jurídicas respecto al tema **Retroalimentación**. El docente resuelve dudas sobre los temas expuestos.

A6. El alumno realiza en casa una *infografía* con dos ejemplos de regulaciones correspondientes a cada uno de los niveles de la Pirámide de Kaisen

A7. El alumno elabora un *esquema* de la Administración Pública Estatal

1.5 Exposición: El docente introduce el tema y la actividad que el alumno va a realizar para su comprensión. Expone un caso de creación de una ley y el proceso que este implica.

A8. El alumno *trabaja en equipos* y desarrolla el *diagrama de flujo* del proceso indicando los productos que genera.

1.6 Exposición: El docente introduce el tema y la actividad que el alumno va a realizar para su comprensión.

A9. El alumno revisa el material proporcionado y elabora un ensayo sobre el tema.

1.7 Exposición: El docente introduce el tema y las actividades que el alumno va a realizar para su comprensión.



	<p>A10. El alumno ve un video Retroalimentación: el docente coordina una <i>lluvia de ideas</i> sobre casos para diferenciar informática jurídica de derecho informático.</p> <p>A11. El alumno realiza en casa una investigación para identificar 10 casos de Derecho Informático en México y 10 ejemplos de Informática Jurídica de otros países.</p>	
1 (Hrs.)	11 (Hrs.)	2 (Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
<p>Salón de clase</p> <p>Sala de cómputo</p> <p>Casa</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Pantalla • Computadora • Presentación visual. • Plataforma Moodle • Internet • Laptop • Pizarrón blanco • Pintarrones de colores • Borrador • Artículos • Cuaderno.
Unidad 2. Derecho a la Información y Protección de Datos Personales.		
Objetivo: Comprender los derechos y obligaciones derivados del tratamiento de la información, en el ámbito público y privado; mediante el análisis de las regulaciones al respecto así como de la identificación de las características de los datos abiertos, para ejercer sus derechos, cumplir con el marco regulatorio aplicable en el ámbito profesional y contribuir en el desarrollo de la Sociedad de la Información y el Conocimiento.		
Contenidos:		
2.1 Derecho a la Información		



- 2.2 Conceptos y Regulaciones en materia de Transparencia
- 2.3 Conceptos y Regulaciones en materia de Protección de Datos
- 2.4 Conceptos y Regulaciones en materia de Firma Electrónica
- 2.5 Conceptos y Regulaciones en materia de Datos Abiertos
- 2.6 Conceptos y Regulaciones en materia de Gobierno Electrónico
- 2.7 Sociedad de la Información y el Conocimiento

Métodos, estrategias y recursos educativos

Métodos y técnicas didácticas:

- Interrogatorio
- Videoforo
- Expositiva
- Solución de problemas
- Diálogos simultáneos
- Debate
- Análisis PNI

Estrategias:

- Cuestionario
- Cuadro comparativo
- Infografía
- Apunte
- Mapa mental
- Mapa conceptual
- Resumen

Recursos educativos (uso del docente):

- Proyector
- Pantalla
- Computadora
- Presentación visual.

Actividades de enseñanza y de aprendizaje

Inicio	Desarrollo	Cierre
Interrogatorio: El docente mediante preguntas directas realizará el reconocimiento de la Unidad temática.	2.1 Videoforo: Introducir con la información del video al derecho a la información, mediante las siguientes preguntas guía. ¿Desde cuándo surgió el término?	Análisis PNI: El docente dará las indicaciones, tiempo y forma de evaluación para iniciar el análisis Positivo, Negativo e Interesante dentro del aula de clase para resaltar



El alumno deberá participar activamente dando respuesta correcta.

A14. Revisar el programa, específicamente la unidad temática II, para comentar inquietudes.

¿Qué significa?

¿Qué tipo de instancias lo garantizan y lo fomentan?

¿Cuándo se integra en nuestra Constitución?

Exposición: *presentación de diapositivas* referente al derecho a la información.

El alumno prestará atención al Videoforo y dará respuesta a las preguntas guía y a la exposición del docente.

A15. El alumno integrará *un cuestionario* con las preguntas y sus respuestas en su cuaderno.

2.2 Exposición: El docente llevará a cabo la presentación del tema de a conceptos y Regulaciones en materia de Transparencia.

El alumno prestará atención a la exposición del docente para desarrollar la actividad.

A16: El alumno realizará *un cuadro comparativo* de las 3 leyes, en materia de transparencia, de acuerdo al ámbito de su aplicación.

2.3 Solución de problemas:

El docente presentará un problema de Leyes de Transparencia, donde se muestra la protección de datos personales incluyendo los derechos ARCO, para dar respuesta a las preguntas:

- Ámbito de aplicación
- Alcance (Nacional, Federal, Estatal)
- Órgano garante
- Relación de Jerarquía entre las mismas.

El alumno prestará atención a la problemática narrada

los puntos más importantes de la unidad

El alumno participará activamente con opiniones y puntos de vista de los temas vistos en la unidad para complementar el cuadro.

A22: El alumno realizará el *cuadro positivo, negativo e interesante.*



para dar respuesta a las preguntas.

A17: El alumno realizará *una infografía* que muestre las respuestas a las preguntas.

2.4 Interrogatorio: El docente solicita con antelación revisar el material en videos, y lecturas, para detonar una serie de preguntas referentes a conceptos y Regulaciones en materia de Firma Electrónica.

El alumno con su investigación dará respuesta a las preguntas realizadas por su profesor.

A18: El alumno *elaborará apuntes* del tema desarrollado.

2.5 Diálogos

Simultáneos: El docente solicita que el alumno revise el Manual de Datos Abiertos, así como instrumentos de medición de la implementación de datos abiertos en el gobierno.

El alumno tendrá una conversación en pares para intercambio de ideas.

Retroalimentación. El docente afianza el conocimiento del tema desarrollado, en los diálogos.

A19: El alumno realizará *un mapa mental* en su cuaderno.

2.6 Debate: El docente guía el debate con preguntas guiadas de los conceptos y Regulaciones en materia de gobierno electrónico.



	<p>El alumno mediante la conversación grupal realizará un intercambio de ideas para la construcción del tema.</p> <p>Retroalimentación. El docente resuelve dudas sobre el tema en discusión.</p> <p>A20: El alumno realizará un <i>mapa conceptual</i> sobre conceptos y regulaciones en materia de gobierno electrónico.</p> <p>2.7 Exposición: El docente presenta el tema Sociedad de la Información y el Conocimiento. El alumno presta atención a la explicación del docente.</p> <p>A21: El alumno realiza un <i>resumen</i> de una cuartilla del Artículo "TIC Y EDUCACIÓN: ¿Sociedad de la información ó sociedad del conocimiento?"</p>	
1 (Hrs.)	14 (Hrs.)	1 (Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
<p>Salón de clase</p> <p>Sala de cómputo</p>	<p>Proyector</p> <p>Pantalla</p> <p>Computadora</p> <p>Artículo</p> <p>Presentación de diapositivas.</p> <p>Internet.</p> <p>Cuaderno.</p>	

<p>Unidad 3. Protección de Propiedad Intelectual, regulación en telecomunicaciones, Comercio Electrónico y contratos informáticos.</p>
<p>Objetivo: Comprender los derechos y obligaciones derivados del uso, venta y/o arrendamiento de software, hardware y telecomunicaciones, en el ámbito público y privado; mediante el análisis de las regulaciones al respecto así como de la</p>



<p>identificación de las características del Comercio Electrónico, y de los contratos informáticos de compraventa, arrendamiento y/o prestación de servicios informáticos, para mitigar riesgos en proyectos relativos a su ejercicio profesional.</p>		
<p>Contenidos:</p> <p>3.1 Conceptos y Regulaciones en materia de Propiedad Intelectual 3.2 Licenciamiento de Software 3.3 Conceptos y Regulaciones en materia de Telecomunicaciones 3.4 Conceptos y Regulaciones en materia de Comercio Electrónico 3.5. Tipos de Comercio Electrónico 3.6 Contratos Informáticos</p>		
<p>Métodos, estrategias y recursos educativos</p>		
<p>Métodos y técnicas didácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas • Expositiva • Wiki • Videoforo • Lectura comentada • Exposición • Casos • Mesa Redonda <p>Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caso de estudio • Wiki • Resumen • Mapa conceptual • Cuadro comparativo • Fichas de resumen <p>Recursos educativos (uso del docente):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Programa de estudio • Proyector • Pantalla • Computadora • Contratos informáticos • Presentación de diapositivas 		
<p>Actividades de enseñanza y de aprendizaje</p>		
<p>Inicio</p>	<p>Desarrollo</p>	<p>Cierre{</p>



<p>Lluvia de ideas: El docente mediante preguntas verificará el grado de conocimiento de la unidad temática III. El alumno deberá participar dando respuesta a las preguntas.</p> <p>A23. Revisar el programa, específicamente la unidad de aprendizaje III, para comentar dudas.</p>	<p>3.1 Exposición: El docente desarrolla el tema conceptos y regulaciones en materia de propiedad intelectual. El alumno prestará atención a la exposición.</p> <p>A24. El alumno realizará la investigación de un <i>caso de estudio</i>.</p> <p>3.2 Wiki: El docente llevará a cabo una recolección referente a licenciamiento de software. El alumno pondrá atención a la lluvia de ideas.</p> <p>A25: El alumno realizará <i>una wiki</i> con las aportaciones del tema, resaltando las principales ideas.</p> <p>3.3 Videoforo: El docente presentará un video en materia de telecomunicaciones. El alumno prestará atención a las palabras clave señaladas por el docente.</p> <p>A26: El alumno realizará <i>un resumen analítico</i> en su cuaderno de conceptos y regulaciones en materia de telecomunicaciones.</p> <p>3.4 Lectura comentada: El docente entrega a los alumnos temas para su lectura de conceptos y regulaciones en materia de comercio electrónico. El alumno en pares lee las lecturas del tema.</p> <p>A27: El alumno realiza un <i>mapa conceptual</i> en su libreta.</p> <p>3.5 Exposición: Introducir el tema tipos de comercio</p>	<p>Mesa Redonda: El docente dará las indicaciones, tiempo y forma de participación para iniciar el análisis de la unidad mediante fichas de resumen. El alumno participará activamente con opiniones y puntos de vista de los temas vistos en la unidad para realizar las fichas de trabajo.</p> <p>Retroalimentación. El docente afianza el conocimiento del tema desarrollado, en la mesa redonda.</p> <p>A30: Realizar <i>fichas de resumen</i> por temas de la unidad de aprendizaje III.</p>
---	--	--



	<p>electrónico, y explicar las nociones del mismo. El alumno identificará las palabras claves del tema expuesto.</p> <p>A28. El alumno realizará un <i>cuadro comparativo</i>.</p> <p>3.6 Casos: El docente presenta casos de Contratos Informáticos a los alumnos para que identifique el tema. El alumno analiza los contratos informáticos diversos.</p> <p>A29: El alumno desarrolla el <i>contrato informático</i>.</p>	
1 (Hrs.)	14 (Hrs.)	1 (Hrs.)
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios	Recursos	
Salón de clase Casa Biblioteca	<ul style="list-style-type: none"> • Programa de estudio • Proyector • Pantalla • Computadora • Contratos informáticos • Presentación de diapositivas • Internet 	

Unidad 4. Las TICs como medio para cometer delitos
Objetivo: Analizar las malas prácticas realizadas en plataformas electrónicas mediante el estudio de casos para conocer los riesgos a los que se encuentran expuestos los usuarios de tecnologías de la información y comunicaciones.
Contenidos: 4.1 Delitos Informáticos 4.2 Cómputo Forense 4.3 Social Media y Regulación de contenidos en internet 4.4 Acceso no autorizado a equipo y/o datos



4.5 Ataque DoS 4.6 Hactivismo 4.7 Prácticas de riesgo en correo electrónico 4.8 Malware	
Métodos, estrategias y recursos educativos	
Métodos y técnicas didácticas: <ul style="list-style-type: none">• Lluvia de ideas• Expositiva• Wiki• Videoforo• Lectura comentada• Exposición• Casos• Mesa Redonda Estrategias: <ul style="list-style-type: none">• Caso de estudio• Resumen• Mapa conceptual• Mapa mental• Cuadro comparativo• Fichas de resumen• Infografía• Tríptico• Cuadro sinóptico• Fichas de resumen Recursos educativos (uso del docente): <ul style="list-style-type: none">• Pizarrón blanco• Marcadores de colores para pizarrón blanco• Borrador para pizarrón blanco• Pantalla• Laptop• Diapositivas• Internet• Lecturas• Artículos	
Actividades de enseñanza y de aprendizaje	



Inicio	Desarrollo	Cierre
<p>Lluvia de ideas: El docente mediante preguntas verificará el grado de conocimiento de la unidad temática IV. El alumno deberá participar dando respuesta a las preguntas.</p> <p>A31. Revisar el programa, e específicamente la unidad de aprendizaje IV, para comentar dudas.</p>	<p>4.1 Exposición: El docente desarrolla el tema delitos informáticos. El alumno deberá prestar atención a la exposición.</p> <p>A32. El alumno realizará un mapa conceptual.</p> <p>4.2 Videoforo: El docente presentará un video en materia de telecomunicaciones. El alumno prestará atención a las palabras clave señaladas por el docente.</p> <p>A33: En equipo el alumno realizará <i>un resumen analítico</i> referente al cómputo forense.</p> <p>A34: En equipo el alumno realizará <i>un mapa mental</i> referente al cómputo forense.</p> <p>4.3 Lectura comentada: El docente entrega a los alumnos temas para su lectura de Social media y regulación de contenidos en internet. El alumno en pares lee las lecturas del tema.</p> <p>A35: En equipo el alumno realizará un resumen analítico referente al cómputo forense.</p> <p>A36: El alumno realiza una infografía sobre el tema.</p> <p>4.4 Lectura comentada: El docente entrega a los alumnos temas para su lectura Acceso no autorizado a equipo y/o datos. El alumno en pares lee las lecturas del tema.</p> <p>A37: En equipo el alumno realizará <i>un resumen</i></p>	<p>Mesa Redonda: El docente dará las indicaciones, tiempo y forma de participación para iniciar el análisis de la unidad mediante fichas de resumen. El alumno participará activamente con opiniones y puntos de vista de los temas vistos en la unidad para realizar las fichas de trabajo.</p> <p>Retroalimentación. El docente afianza el conocimiento del tema desarrollado, en la mesa redonda.</p> <p>A44: Realizar <i>fichas de resumen</i> por temas de la unidad de aprendizaje IV.</p>



	<p><i>analítico</i> referente al cómputo forense.</p> <p>A38: El alumno realiza una Cuadro sinóptico <i>sobre el tema</i>.</p> <p>4.5 Videoforo: El docente presentará un video en materia de ataque DoS. El alumno prestará atención a las palabras clave señaladas por el docente.</p> <p>A39: El alumno investigará un caso real del tema realizando un análisis y resumen</p> <p>4.6 Casos: El docente presenta casos de hackivismo a los alumnos para que identifique el tema.</p> <p>A40: El alumno desarrolla un mapa conceptual del tema.</p> <p>4.7 Investigación: El alumno buscará en internet el tema prácticas de riesgo en correo electrónico.</p> <p>A41: Elaboración de un tríptico con conceptos y recomendaciones para evitar las prácticas de riesgo</p> <p>4.8 Videoforo: El docente presentará un video del tema malware. El alumno prestará atención a las palabras clave señaladas por el docente.</p> <p>A42: El alumno investigará un caso real del tema realizando un análisis de los conceptos y resumen del caso.</p> <p>A43: El alumno investigará un caso real del tema realizando un análisis de los</p>	
--	---	--



	conceptos y resumen del caso	
(Hrs.) 1	(Hrs.) 14	(Hrs.) 1
Escenarios y recursos para el aprendizaje (uso del alumno)		
Escenarios		Recursos
Salón de clase Casa Biblioteca		<ul style="list-style-type: none"> • Programa de estudio • Proyector • Pantalla • Computadora • Contratos informáticos • Presentación de diapositivas • Internet

VII. Acervo bibliográfico

Básico:

- Álvarez-Cienfuegos Suárez, (1999) J.; La defensa de la intimidad de los ciudadanos y la tecnología informática;. España.
- Azurmendi, Ana(Author). (2000) Derecho de la información . España: Ediciones Universidad de Navarra S.A -
- Carpentier, Jean-François. (2016). **La seguridad informática en la PYME.** Ediciones ENI. España
- Diario Oficial de la Federación; Diversas leyes. <http://www.dof.gob.mx/>
- Erdozain, José Carlos; Derechos de Autor y Propiedad Intelectual en Internet (Práctica Jurídica); (2002) Editorial Tecnos. España.
- Flores Ríos, Irma. (2012). **Política y legislación informática.** Red Tercer Milenio. México
- Gaceta de Gobierno. Diversas leyes. <http://legislacion.edomex.gob.mx/>
- Herederero, Higuera Manuel, (1994). Seguridad y Protección de la Información, Madrid: Centro de Estudios Ramón Arees S.A.
- Hidalgo Ballina, Antonio. (2013). **Derecho Informático.** Instituto Internacional del Derecho y del Estado,. México
- Huerta, Marcelo; Líbao Claudio; Delitos informáticos .(2000) Editorial Jurídica ConoSur. Chile.
- Pallazi, Pablo A. Delitos informáticos Editorial (2007); Buenos aires Argentina
- Peso Navarro, Emilio del. Servicios de la sociedad de la información. (2007). España: Ediciones Díaz de Santos S.A..



- Rascagneres, Paul. (2016) **Seguridad informática y Malwares**. Ediciones ENI. España.
- Ríos Estavillo, JJ,(1997) ; Derecho e Informática en México. Informática jurídica y Derecho de la Información ; México.
- Rodríguez, Débora Miguel Angel, (2003). Derecho Informático, Pamplona: Aranzadi S.A.
- Téllez Aguilera, Abel; La protección de datos en la Unión Europea ; 2007 Editorial Edisofer. España
- Téllez Valdés, Julio. **Derecho Informático**. (2009).. (4ª Edición). Mc Graw Hill. México

Complementario:

- Armienta Hernández, Gonzalo. (2014) **La informática, el juicio en línea y el amparo electrónico en el derecho administrativo**. Porrúa. México
- Centro de Investigación e Informática Jurídica (2012). "**Derecho de las telecomunicaciones**". Porrúa. México.
- Bolotnikoff, Pablo. (2004). **Informática y responsabilidad civil : contratos informáticos, bases de datos, nombres de dominio de internet, contenido ilícito en internet, contratación electrónica y firma digital / Pablo Bolotnikoff**. Buenos Aires : La Ley.
- Caballero Leal J.L, Jalife Daher M..(2012) **Legislación de derechos de autor**. (21a ed) México, D.F.: SISTA,.
- Centro de Investigación e Informática Jurídica (2012). "**Derecho de las telecomunicaciones**". Porrúa. México.
- Pimienta P. J. (2012) **Estrategias de enseñanza aprendizaje**. Pearson. México.

