



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA:	LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES: MATEMÁTICAS Y LA FÍSICA (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	CULTURA DIGITAL Y SOCIEDAD
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	ROBERTO SALOMON VILLAMARIN GUEVARA
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 10 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 21 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	MFB0611.1.2	
NOMBRE:	CULTURA DIGITAL Y SOCIEDAD	
SEMESTRE:	PRIMER SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Básica	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Formación Básica	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	2,00
	Aprendizaje práctico-experimental	2,00
	Aprendizaje Autónomo	2,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	6,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	96.00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
		COMUNICACIÓN EFECTIVA	MFB0232.1.1

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura de Cultura Digital proporciona a los estudiantes una comprensión integral de la sociedad de la información y del conocimiento, con énfasis en las tecnologías de la información y comunicación (TICs) y su impacto en la educación y la sociedad. El curso abarca desde los fundamentos de la cultura digital y el marco jurídico que la regula, hasta el uso práctico de herramientas digitales esenciales y de vanguardia. Se enfoca en desarrollar competencias digitales críticas, incluyendo la seguridad digital, el uso eficiente de servicios de internet, y el manejo de software de productividad. Además, introduce a los estudiantes en tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, big data y la realidad virtual, preparándolos para los desafíos y oportunidades de un mundo cada vez más digitalizado. Los ejes del modelo educativo declarado para esta asignatura son: 1) Ética y Valores 2) Tecnologías Esta asignatura se articula con el Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025, en los siguientes aspectos: Eje Económico: Trabajo, Empleo, reducción de las brechas laborales y emprendimiento. Objetivo 1: Incrementar y fomentar, de manera inclusiva, las oportunidades de empleo y las condiciones laborales. Eje Social: - Erradicación de la pobreza. - Inclusión social e igualdad en la diversidad. - Educación diversa y de calidad. Y con los siguientes objetivos: 5) Proteger las familias, garantizar sus derechos y servicios, erradicar la pobreza y promover la inclusión social. 7) Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles. 8) Generar nuevas oportunidades y bienestar para las zonas rurales, con énfasis en los pueblos y nacionalidades. Esta asignatura busca ayudar al cumplimiento de los ODS, particularmente del Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos, en la meta 4.c De aquí a 2030, aumentar considerablemente la oferta de docentes calificados, incluso mediante la cooperación internacional para la formación de docentes en los países en desarrollo, especialmente los países menos adelantados y los pequeños Estados insulares en desarrollo

4. COMPETENCIA(S) DEL PERFIL EGRESO DE LA CARRERA A LA(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA:

- Ética y Valores: Conoce del conjunto de normas y códigos deontológicos garantizando una actuación profesional idónea articulada con el accionar social. - TECNOLOGÍAS: Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional.

5. RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LO(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA

• Evidencia el dominio de competencias inherentes al manejo de herramientas digitales y software gráfico que le permita desarrollar procesos de digitalización, edición, reproducción y rasterización y distribución de contenidos propios de los proyectos visuales y audiovisuales en múltiples plataformas. - Justifica la autonomía en la práctica profesional de manera reflexiva y crítica para la formación de valores, emociones y actitudes con equidad y conciencia social. - Valida el accionar pedagógico con sentido de responsabilidad social y ético del entorno educativo para generar ambientes motivadores e integradores. - Modela la solidaridad, honradez, responsabilidad, respeto y equidad en relación consigo mismo y los demás para un accionar ético y pertinente. - Diseña su proyecto de vida sustentado en la ética, la democracia y el emprendimiento para lograr incidencia positiva en la sociedad. □ Elige la tecnología pertinente en trabajos individuales y colaborativos, mediante el uso de técnicas y herramientas de vanguardia, para el fortalecimiento profesional. □ Integra el conocimiento pedagógico y científico mediado por las TICs con el fin de ensayar el ejercicio docente acorde a la modernidad tecnológica.

6. UNIDADES CURRICULARES:



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021



UNIDAD N°:		1						
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Cultura digital y sociedad						
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		48						
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.								
- Aplica la cultura digital de manera eficiente para fortalecer su proceso de aprendizaje.								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden								
-Analizar críticamente el impacto de la sociedad de la información y del conocimiento en la educación y la cultura digital, identificando retos y oportunidades en el contexto profesional. -Comprender y aplicar el marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales, demostrando conocimiento de las leyes de transformación digital, protección de datos y comercio electrónico.								
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN				ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo					
1.1. Aspectos preliminares • 1.1.1. Encuadre • 1.1.2. Tutorías académicas, Acuerdos y compromisos • 1.1.3. Diagnóstico • 1.1.4. Becas		2	2	2	1	Clase magistral	Trabajo grupal	Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
1.2. Cultura digital: influencia en la sociedad • 1.2.1. Definición de cultura digital • 1.2.2. Etornos personales de apendizaje		2	2	2	2	Clase magistral, practicas de laboratorio	Trabajo grupal, Tarea individuales	Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
1.3. Arquitectura de un Pc: Hardware • 1.3.1. Equipo de cómputo • 1.3.2. Estructura básica (Arquitectura de Von Neuman) • 1.3.3. Dispositivos de entrada, de almacenamiento, de salida, de comunciaciones		2	2	2	3	Clase magistral	Trabajo grupal	Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
1.4. Arquitectura de un Pc: Sosftware • 1.4.1. Definción • 1.4.2. Software de aplicación • 1.4.3. Sistemas operativos: WlnX, MacOSX, Linux • 1.4.4. Utilitarios		2	2	2	4	Clase demostrativa, prácticas de laboratorio	Prácticas de laboratorio.	Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
1.5. Autonomía responsable del profesional en el uso de Herramientas digitales • 1.5.1. Ética y seguridad digital • 1.5.2. Gestión de la información y alfabetización digital		2	2	2	5	Clase demostrativa, prácticas de laboratorio	Prácticas de laboratorio.	Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico



1.6. Seguridad informática • 1.6.1. Protección de Datos y Privacidad • 1.6.2. Ciberseguridad y Prevención de Ataques • 1.6.3. Vulnerabilidades • 1.6.4. Netiquetas	2	2	2	6	Clase demostrativa, prácticas de laboratorio	Prácticas de laboratorio.	Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
1.7. Licencias • 1.7.1. Definición • 1.7.2. Copy Right • 1.7.3. Copy Left	2	2	2	7	Clase demostrativa, prácticas de laboratorio	Prácticas de laboratorio.	Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
1.8. Marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales • 1.8.1. Ley de propiedad intelectual • 1.8.2. Ley de comercio electrónico • 1.8.3. Ley de protección de datos • 1.8.4. Planificación del Proyecto de Investigación Formativa	2	2	2	8	Clase demostrativa, prácticas de laboratorio	Prácticas de laboratorio.	Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	16	16	16				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica	Pruebas			Cuestionarios			
				Pruebas Escritas Objetivas			
	Resolución de Problemas			Pruebas estandarizadas			
Formativa				Rúbrica			
	Pruebas			Cuestionarios			
				Pruebas Escritas Objetivas			
Sumativa	Resolución de Problemas			Pruebas estandarizadas			
				Rúbrica			
	Pruebas			Cuestionarios			
				Pruebas Escritas Objetivas			
				Pruebas estandarizadas			
				Rúbrica			



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Herramientas de vanguardia					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		48					
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD. - Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.							
- Utiliza herramientas de vanguardia de manera segura y eficiente para su uso en el desempeño de la profesión.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN. - Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden							
- Utilizar eficientemente los servicios de internet institucionales y herramientas de Microsoft 365 para la gestión de información académica y profesional.							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN				ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD	
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
2.1. Las TIC en la disciplina • 2.1.1. Gráficos: Geogebra, Desmos, otros • 2.1.2. Simuladores: Phet, Cocodrile, otros	2	2	2	9	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio guiadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio supervisadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio autónomas - Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
2.2. Inteligencia Artificial • 2.2.1. IA para el aprendizaje • 2.2.2. Ingeniería de Prompts • 2.2.3. Ventajas y desventajas del uso de la IA para el aprendizaje	2	2	2	10	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio guiadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio supervisadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio autónomas - Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
2.3. Microsoft 365: Word • 2.3.1. Edición de textos: Estilos, referencias, Esquemas Numerados, secciones • 2.3.2. Gestores bibliográficos: Zotero	2	2	2	11	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio guiadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio supervisadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio autónomas - Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico



2.4. Microsoft 365: Excel						-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio guiadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio supervisadas. Desarrollo del PIF	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio autónomas - Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
2.4.1. Fórmulas, funciones matemáticas, estadísticas, lógicas, gráficas 2.4.2. Tablas y gráficos dinámicos.	2	2	2	12				
2.5. Microsoft 365: Power Point						-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio guiadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio supervisadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio autónomas - Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
2.5.1. Criterios para crear presentaciones de alto impacto 2.5.2. Uso de Plantillas y diapositivas maestras 2.5.2. IA para crear presentaciones 2.5.3. Diseño visual: Colores, fuentes, alineación y contraste	2	2	2	13				
2.6. Microsoft 365: Outlook						-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio guiadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio supervisadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio autónomas - Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
2.6.1. Gestión de correo electrónico: Organización, reglas, categorías 2.6.2. Filtros, búsqueda avanzada, etiquetado 2.6.3. Calendario: Creación, modificación de eventos, recordatorios.	2	2	2	14				
2.7. Sistemas de composición de textos						-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio guiadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio supervisadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio autónomas - Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
2.7.1. Overleaf: Edición de textos, ecuaciones, figuras, plantillas 2.7.2. Latex: Instalación, configuración, edición de textos, ecuaciones, figuras, plantillas	2	2	2	15				
2.8. Realidad Aumentada aplicada a entornos educativos						-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio guiadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio supervisadas	-Resolución de problemas - Prácticas de laboratorio autónomas - Lectura, análisis y comprensión de material bibliográfico
2.8.1. Realidad virtual: Laboratorios virtuales, visitas virtuales, simuladores interactivos 2.8.2. Realidad aumentada: material educativo interactivo, aplicaciones móviles, gamificación 2.8.3. Presentación de proyecto de investigación formativa	2	2	2	16				
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	16	16	16					
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.								
Tipos de Evaluación	Técnicas				Instrumentos			
Diagnóstica	Pruebas				Cuestionarios			
					Pruebas Escritas Objetivas			
					Pruebas estandarizadas			
	Resolución de Problemas				Rúbrica			



Formativa	Pruebas	Cuestionarios
		Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Pruebas estandarizadas
		Rúbrica
Sumativa	Pruebas	Cuestionarios
		Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Pruebas estandarizadas
		Rúbrica

7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.

8. METODOLOGÍA:

Metodología de enseñanza aprendizaje

- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Prácticas de Laboratorio
- Clase Magistral

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

- Pruebas:
- Resolución de Problemas:

Recursos:

- Aula
- Aula virtual
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación
- Textos de lectura
- Proyector
- Internet
- Laboratorio de cómputo

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Aula de clase
- Laboratorio de Cómputo

10. RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA:

Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)	Nivel de Contribución: (ALTA – MEDIA – BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
• Aplica la cultura digital de manera eficiente para fortalecer su proceso de aprendizaje.		X		Trabajos autónomos, individuales y grupales
• Utiliza herramientas de vanguardia de manera segura y eficiente para su uso en el desempeño de la profesión.	X			Trabajos individuales, grupales. Proyectos

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA



11.1.1 BÁSICA:

- 500 TRUCOS, SUGERENCIAS Y TÉCNICAS DE INTERNET Oliver Dan ROTO VISIÓN
- Computación e internet para docentes Quiroga Capovilla Hugo Ediciones Daly S.L.
- GOBERNANZA, POLÍTICAS PÚBLICAS Y APLICACIONES DE INTERNET Cerbino Mauro Flacso
- Hacking y seguridad en Internet. García Morán Juan Paúl. RA-MA Editorial
- Internet a fondo Microsoft Corporation Editorial Antártida
- INTERNET LO BÁSICO QUE DEBE SABER González Pérez María de los Angeles Ediciones de la U
- Internet para estudiar Martos Ana Prentice Hall
- Internet y la investigación científica Guazmayán Ruiz Carlos Cooperativa Editorial Magisterio
- LOS USOS DE INTERNET: COMUNICACIÓN Y SOCIEDAD Albormoz Consuelo Flacso
- The internet Eastment David OXFORD University Press
- Manual de office 2010 MEDIAactive Alfaomega Grupo Editor Argentino S.A.
- Microsoft office XP Domínguez Alconchel José McGraw-Hill Interamericana de España S.A U.
- Como escribir mejor los textos. Silva Paúl J. Manual Moderno
- Producción de Textos Educativos Restrepo Mesa María Consuelo Cooperativa Editorial Magisterio
- Estadística aplicada conceptos y ejercicios a través de excel. Pérez César IBERGARCETA PUBLICACIONES
- Análisis estadístico con excel Carlberg Conrad ANAYA Multimedia
- El libro de excel 2010 Dodge Mark ANAYA Multimedia
- Matemáticas con excel 2007. Barreras Alconchel Miguel Alfaomega Grupo Editor Argentino S.A.
- Gráficos y tablas dinámicas en excel 2010. Pacheco Contreras Johnny Editorial MACRO

11.1.2 COMPLEMENTARIA:

1. Kurose, J. F., & Ross, K. W. (2017). *Computer networking: A top-down approach* (7th ed.). Pearson.
2. Stallings, W. (2015). *Data and computer communications* (10th ed.). Pearson.
3. Tanenbaum, A. S., & Wetherall, D. J. (2011). *Computer networks* (5th ed.). Prentice Hall.
4. Murthy, C. S. R., & Manoj, B. S. (2008). *Ad hoc wireless networks: Architectures and protocols*. Prentice Hall.
5. Forouzan, B. A. (2013). *Data communications and networking* (5th ed.). McGraw-Hill.
6. Stallings, W. (2019). Computer security: Principles and practice (4th ed.). Pearson.
7. Tanenbaum, A. S., & Austin, T. (2012). Structured computer organization (5th ed.). Prentice Hall.
8. Gookin, D. (2016). Word 2016 for dummies. Wiley.
9. Russell, S., & Norvig, P. (2020). Artificial intelligence: A modern approach (4th ed.). Pearson.
10. McClure, S., & Grady, J. (2019). Cybersecurity essentials. Cisco Press.

11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL

11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)

11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)

- Stallings, W. (2016). Seguridad en redes de computadores (3a ed.). Pearson.
- Tanenbaum, A. S., & Austin, T. (2013). Arquitectura de computadores (5a ed.). Prentice Hall.
- Gookin, D. (2016). Word 2016 para dummies. Wiley.
- Russell, S., & Norvig, P. (2016). Inteligencia artificial: Un enfoque moderno (3a ed.). Pearson.
- Hernández, R., & Patiño, J. (2018). Ciberseguridad: Prevención y protección (1a ed.). Editorial UOC.

11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)



Coursera. (n.d.). Learn computer science and programming en Coursera. <https://www.coursera.org/browse/computer-science>

Khan Academy. (n.d.). Computing en Khan Academy. <https://www.khanacademy.org/computing>

Microsoft. (n.d.). Microsoft Office training en Microsoft. <https://support.microsoft.com/en-us/training>

OpenAI. (n.d.). ChatGPT en OpenAI. <https://www.openai.com/chatgpt>

edX. (n.d.). Artificial intelligence en edX <https://www.edx.org/learn/artificial-intelligence>

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Dr. Roberto Salomón Villamarín Guevara.

<https://orcid.org/0000-0003-1613-1446>

Formación Académica

Licenciado en Ciencias Exactas por la Universidad Nacional de Chimborazo (1999)
Doctor en Informática Educativa. Epoch (2001)
Máster en Informática Aplicada, Epoch (2007)
Máster en Interconectividad en de Redes (2012),
Experto en Procesos Elearning en FATLA (2010)
PhD por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos -Lima - Perú (2017).
Máster Universitario en Competencias Docentes Avanzadas [...]: Especialidad Matemáticas
Especialista en Matemáticas por el Centro de Altos Estudios Universitarios (CAEU), (Beca otorgada por la SENESCYT)

Experiencia Profesional

Ha desempeñado la docencia en nivel medio y superior por un lapso de 20 años, en áreas relacionadas con la Matemática, informática, y Estadística.

Docencia a nivel superior, en las Escuelas de Informática Aplicada a la Educación, Educación Técnica, Idiomas, Educación Básica, UFAP; y actualmente es docente de la Escuela de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Matemáticas y Física, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Sus áreas de conocimiento están relacionadas con la matemática, matemática informática, Estadística, Metodología Investigación, Desarrollo de Software Educativo, Sistemas operativos y redes de datos, multimedia, entre otras.

En el año 2009 fue seleccionado como miembro del Equipo de Determinación de la Situación Académica y Jurídica de la Instituciones de Educación Superior, por parte del CONESUP (hoy Senescyt), cuyo trabajo culminó con el cierre de varias universidades e Institutos tecnológicos a nivel nacional. Fue capacitador del Ministerio de Educación en el área de Didáctica de la Matemática, por la Universidad Nacional de Chimborazo (2011), así como también del IAEN en cursos de capacitación para profesionales del sector público.

Docencia en Posgrado

Ha sido docentes de nivel de posgrado en las siguientes IES:

Universidad Técnica de Ambato
Universidad Estatal de Bolívar
Universidad Central del Ecuador
Universidad Estatal Península de Santa Elena
Universidad Estatal de Mlagro
Universidad Nacional de Chimborazo

en las áreas relacionadas con el Matemática, Geometría, Currículo, Evaluación Educativa, Acreditación de la Educación Superior.

En la Universidad Estatal Península de Santa Elena y en la Universidad Estatal de Mlagro en la Maestría de Tecnología en Innovación Educativa (2020).

Desempeño el cargo de Director de posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo, desde octubre del 2018 a abril del 2021, logrando la creación del 38 programas de posgrado que actualmente se encuentran vigentes.



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Ph.D. ROBERTO SALOMON VILLAMARIN GUEVARA
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 10 de marzo de 2025
-----------------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



7a9df77f-32f8-422d-ba55-
224ccb8609c8



SANDRA ELIZABETH TENELANDA CUDCO

DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.	35%	35%
Aprendizaje autónomo	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.	30%	30%
PROMEDIO		100%- 10	100%- 10

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 26 de marzo de 2025 a las 15:30:01

Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual