



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: QUÍMICA Y BIOLOGÍA (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	CULTURA DIGITAL Y SOCIEDAD
PERIODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	FERNANDO RAFAEL GUFFANTE NARANJO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 10 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 24 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	BCB0611.1.2	
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 Teórica	
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 PERIODO ACADÉMICO:	96,00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
		SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA	BCB6307.1.13

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura de Cultura Digital y Sociedad corresponde a la Unidad Básica dentro de la organización curricular de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología, se encuentra alineada al MODELO EDUCATIVO INSTITUCIONAL como también al Plan de Desarrollo para el Nuevo Ecuador 2024-2025, tiene concordancia con los niveles de planificación macro curricular y está alineada al objetivo 2 impulsar las capacidades de la ciudadanía con educación equitativa e inclusiva de calidad y promoviendo espacios de intercambio cultural; 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 tres unidades, inicia con 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, el big data y la realidad virtual, preparándolos para los desafíos y oportunidades de un mundo cada vez más digitalizado.

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

Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional. Utilizar las TIC (tecnologías de la información y comunicación) y TAC (tecnologías del aprendizaje y conocimiento) con fines pedagógicos y didácticos mediante la generación de ambientes de aprendizaje abiertos, democráticos, interculturales e inclusivos para ampliar las fuentes de información e interacciones socio educativas. Desarrolla actitudes axiológicas como eje transversal de su práctica pedagógica, a partir de la reflexión crítica para asumir su formación profesional como un líder transformador

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

Integra las TIC, TAC y las TEP con responsabilidad y eficiencia, motivando la creatividad, reflexión y criticidad, para una eficiente formación educativa. Integra las TAC y las TEP, con fines didácticos para el fortalecimiento del proceso de enseñanza – aprendizaje, motivando la creatividad, reflexión y criticidad, en los futuros pedagogos. Promueve actitudes axiológicas para fomentar en sus estudiantes la responsabilidad, el trabajo en equipo y la participación en actividades de la comunidad educativa y su entorno.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°: 1						
NOMBRE DE LA UNIDAD: CULTURA DIGITAL						
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD: 66						
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.						
- Argumenta críticamente el contexto de la sociedad de la información y del conocimiento, evaluando su impacto en la educación, la cultura digital y su campo profesional específico. - Determina prácticas de seguridad digital y ética en el uso de tecnologías de la información, demostrando conocimiento del marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales. - Elige eficientemente los servicios de internet institucionales y herramientas básicas de Microsoft 365 para la gestión de información académica y profesional.						
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						
<ul style="list-style-type: none"> 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. Aplicar prácticas de seguridad digital y autonomía responsable en el uso de tecnologías de la información, identificando vulnerabilidades y previniendo ciberdelitos. Utilizar eficientemente los servicios de internet institucionales y herramientas de Microsoft 365 para la gestión de información académica y profesional. 						
CONTENDOS ¿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
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo			
1.1. Encuadre Pedagógico - Sociedad de la información y del conocimiento						
• 1.1.1. Encuadre Pedagógico	2	2	2	1	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Análisis de acuerdos - compromisos y Silabo. Aplicación de un test de diagnóstico.
• 1.1.2. La educación en la sociedad de conocimiento						
• 1.1.3. La cultura digital						
1.2. Marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales						
• 1.2.1. Marco jurídico	2	2	2	2	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de herramientas virtuales para crear organizadores gráficos.
• 1.2.2. Seguridad digital						Elaboración de organizador gráfico del Marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales.
1.3. Internet y sus servicios						
• 1.3.1. Generalidades de la internet y www	2	2	2	3	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de herramientas virtuales para trabajo colaborativo. Participación en foro del aula virtual
• 1.3.3. Servicios institucionales						Trabajo colaborativo acerca de Internet y sus servicios.
1.4. Microsoft 365 (One Drive, Correo, Forms, Office)						
• 1.4.1. Manejo de Microsoft 365 (One Drive, Correo, Forms, Office)	2	2	2	4	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de herramientas que posee Office 365 Participación en el foro del aula virtual.
1.5. Herramientas web interactivas						
• 1.5.1. Manejo de Herramientas web interactivas	2	2	2	5	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Utilización de herramientas web interactivas. Participación en glosario del aula virtual



1.6. Bases de datos y repositorios externos - Motores de búsqueda • 1.6.1. Bases y repositorios externos (Repositorios digitales, Scopus, Google académico y otros) • 1.6.2. Motores de búsqueda	2	2	2	6	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de bases de datos, repositorios externos y motores de búsqueda. Participación en la actividad Consulta del aula virtual.	Elaboración de forma colaborativa de una presentación interactiva acerca de Bases de datos y repositorios alineados a la carrera.
1.7. Edición de textos • 1.7.1. Estilos, Formatos y Secciones • 1.7.2. Referencias	2	2	2	7	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Elaboración de textos aplicando estilos, formatos, secciones, referencias. Participación en juego del aula virtual.	Elaboración de forma colaborativa del tema del PIF, Objetivos, Justificación.
1.8. Combinación de correspondencia - Gestores bibliográficos • 1.8.1. Combinación de correspondencia • 1.8.2. Gestores bibliográficos • 1.8.3. Evaluación de la Unidad	2	2	2	8	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Elaboración de textos aplicando combinación de correspondencia y utilizando gestores bibliográficos. Participación en el foro del aula virtual.	Inclusión de las citas bibliográficas desde Mendeley o Zotero al documento del P.I.F.
1.9. Hojas de cálculo • 1.9.1. Generalidades • 1.9.2. Gráficas (Estáticas)	2	2	2	9	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de gráficas estadísticas desde la hoja de cálculo. Participación en el foro del aula virtual.	Elaboración de una hoja de cálculo con ejercicios de los temas abordados.
1.10. Funciones (Lógicas, Matemáticas, Estadísticas) • 1.10.1. Manejo de Funciones (Lógicas, Matemáticas, Estadísticas)	2	2	2	10	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de las funciones Lógicas, Matemáticas y Estadísticas en la hoja de cálculo. Participación en el foro del aula virtual.	Elaboración de una hoja de cálculo con la inclusión de diversas funciones.
1.11. Tablas y Gráficos dinámicos - Seguridad • 1.11.1. Tablas y Gráficos dinámicos • 1.11.2. Seguridad	2	2	2	11	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de tablas, gráficos dinámicos y seguridades en la hoja de cálculo. Participación en el foro del aula virtual.	Consolidación del Marco Teórico del Proyecto de Investigación Formativa.
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)	22	22	22				

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	Evaluación de Desempeño	Ensayo Mapa Mental
	Observación	Registros Conductuales Rúbrica
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas Pruebas Orales de Actuación
	Resolución de Problemas	Demostración Pruebas Orales de Actuación
Formativa	Evaluación de Desempeño	Ensayo Mapa Mental
	Observación	Registros Conductuales Rúbrica
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas Pruebas Orales de Actuación
	Resolución de Problemas	Demostración Pruebas Orales de Actuación
	Evaluación de Desempeño	Ensayo Mapa Mental



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

Sumativa	Observación	Registros Conductuales
		Rúbrica
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
		Pruebas Orales de Actuación
	Resolución de Problemas	Demostración
		Pruebas Orales de Actuación



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		HERRAMIENTAS DE VANGUARDIA					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		12					
<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elige estrategias de búsqueda avanzada utilizando bases de datos académicas, repositorios digitales y motores de búsqueda especializados para la investigación en su campo de estudio. - Determina las ventajas que tiene la utilización de programas de productividad (procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones) para la creación de contenidos académicos y profesionales. - Valida la utilización de gestores bibliográficos y normas de citación para la elaboración de trabajos académicos y de investigación 							
<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implementar estrategias de búsqueda avanzada utilizando bases de datos académicas y motores de búsqueda especializados para la investigación en su campo de estudio. • Demostrar dominio en el uso de programas de productividad (procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones) para la creación de contenido académico y profesional. • Utilizar correctamente gestores bibliográficos y normas de citación en la elaboración de trabajos académicos y de investigación. • Aplicar funciones avanzadas de hojas de cálculo para el análisis de datos, incluyendo funciones lógicas, matemáticas y estadísticas, así como la creación de tablas y gráficos dinámicos. 							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN					
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. Inteligencia artificial				12	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de herramientas de Inteligencia Artificial para la generación de recursos. Participación en Taller del Aula Virtual.	Elaboración de recursos educativos mediante la utilización de inteligencia artificial.
• 2.1.1. IA Generación de Textos, Presentaciones	2	2	2				
• 2.1.2. IA Audio y Video - Chat bot							
• 2.1.3. IA Investigación, Complementos							
2.2. Big data - Realidad Virtual				13	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Revisión de información relacionada al Big Data y Realidad Virtual.	Participación en el foro de la Unidad II acerca del Big Data - Realidad virtual
• 2.2.1. Big Data: Generalidades, Herramientas	2	2	2				
• 2.2.2. Realidad virtual: Generalidades, Aplicaciones							
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)		4	4	4			
<p>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.</p>							
Tipos de Evaluación	Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño			Ensayo			
	Observación			Mapa Mental			
	Pruebas			Registros Conductuales			
	Resolución de Problemas			Rúbrica			
Formativa	Evaluación de Desempeño			Pruebas Escritas Objetivas			
	Observación			Pruebas Orales de Actuación			
	Pruebas			Demostración			
	Resolución de Problemas			Pruebas Orales de Actuación			
Sumativa	Evaluación de Desempeño			Ensayo			
	Observación			Mapa Mental			
	Pruebas			Registros Conductuales			
	Resolución de Problemas			Rúbrica			
	Pruebas			Pruebas Escritas Objetivas			
	Resolución de Problemas			Pruebas Orales de Actuación			
				Demostración			
				Pruebas Orales de Actuación			



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		PROGRAMAS ESPECÍFICOS PARA LA PROFESIÓN					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		18					
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. - Defiende la inclusión de la educación virtual, el aula invertida y las redes sociales aplicadas a la educación, como estrategias pedagógicas activas 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 • Detectar la importancia que tiene la utilización de estrategias pedagógicas mediadas con la educación virtual. • Planificar y ejecutar la metodología del Aula Invertida con la utilización de recursos on-line. • Crear en las redes sociales procesos de aprendizaje mediante la utilización de recursos y actividades.							
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				
3.1. La educación virtual							
• 3.1.1. El aprendizaje electrónico	2	2	2	14	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de herramientas para crear actividades interactivas educativas. Participación en actividad SCORM del aula virtual	Elaboración de actividades interactivas (Quiz, Ardora, Educaplay...), relacionadas a un tema específico de la carrera.
• 3.1.2. Metodologías activas basadas en la Web							
3.2. El aula invertida							
• 3.2.1. El rol del docente y estudiante en el aula invertida	2	2	2	15	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de herramienta para la creación del aula invertida. Participación en el foro del aula virtual.	Desarrollo de una Planificación de Aula Invertida en la que se incluya recursos propios del estudiante.
• 3.2.2. Planificación y ejecución del Aula Invertida							
3.3. Redes Sociales en educación - Evaluaciones finales							
• 3.3.1. Uso educativo de redes sociales	2	2	2	16	Clase práctica demostrativa • Actividades en el Aula virtual • Evaluaciones • Aprendizaje colaborativo. Utilización de Recursos Moodle: Página, video, URL. Utilización de Zoom.	Manejo de Redes Sociales desde un enfoque educativo. Participación en el foro del aula virtual.	Consolidación del Proyecto de Investigación Formativa. Publicación en red social de aspectos educativos relacionados a la carrera
• 3.3.2. Evaluaciones sumativas							
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)	6	6	6				
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	Evaluación de Desempeño			Ensayo			
	Observación			Mapa Mental			
	Pruebas			Registros Conductuales			
	Resolución de Problemas			Rúbrica			
Formativa	Evaluación de Desempeño			Pruebas Escritas Objetivas			
	Observación			Pruebas Orales de Actuación			
	Pruebas			Demostración			
	Resolución de Problemas			Pruebas Orales de Actuación			
Sumativa	Evaluación de Desempeño			Ensayo			
	Observación			Mapa Mental			
	Pruebas			Registros Conductuales			
	Resolución de Problemas			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:



<p>Metodología de enseñanza aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje activo. • Aprendizaje por Descubrimiento • Aprendizaje Colaborativo. • Clase Invertida • Constructivista - Participativo • Demostraciones prácticas • Prácticas de Laboratorio • Taller Pedagógico • Aprendizaje Basado en Proyectos <p>Técnicas de enseñanza aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pruebas: • Observación: • Resolución de Problemas: • Evaluación de Desempeño: <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videotutoriales • Aula virtual • Documentos y Evidencias • Bibliografía Especializada • Simuladores • Herramientas Web 2.0 • TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento • Software • Textos guía • Zoom • Microsoft Teams • Archivo • Carpeta • URL_ • Recursos didácticos

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

<ul style="list-style-type: none"> • Ambientes Virtuales • Aula de clase • Biblioteca Virtual • Contextos Sociales, Culturales y otros. • Biblioteca • Laboratorio de computo

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	
• Argumenta críticamente el contexto de la sociedad de la información y del conocimiento, evaluando su impacto en la educación, la cultura digital y su campo profesional específico.	X			Reflexiona acerca del impacto de la sociedad del conocimiento en el desarrollo de la sociedad y la cultura digital.
• Determina prácticas de seguridad digital y ética en el uso de tecnologías de la información, demostrando conocimiento del marco jurídico que regula la creación y uso de herramientas digitales.	X			Argumenta acerca del marco jurídico para la correcta creación y utilización de recursos y herramientas digitales.
• Elige eficientemente los servicios de internet institucionales y herramientas básicas de Microsoft 365 para la gestión de información académica y profesional.	X			Maneja de manera eficiente la plataforma institucional para la gestión de información académica y profesional.
• Elige estrategias de búsqueda avanzada utilizando bases de datos académicas, repositorios digitales y motores de búsqueda especializados para la investigación en su campo de estudio.	X			Aplica búsquedas avanzadas en plataformas y repositorios especializados de investigación
• Determina las ventajas que tiene la utilización de programas de productividad (procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones) para la creación de contenidos académicos y profesionales.	X			Crea documentos, hojas de cálculo y presentaciones aplicando criterios de calidad.
• Valida la utilización de gestores bibliográficos y normas de citación para la elaboración de trabajos académicos y de investigación	X			Aplica gestores bibliográficos y normas de citación en trabajos académicos y de investigación.
• Defiende la inclusión de la educación virtual, el aula invertida y las redes sociales aplicadas a la educación, como estrategias pedagógicas activas de aprendizaje.	X			Diseña recursos educativos digitales en base a la metodología del Aula Invertida, los cuales son difundidos por medio de las redes sociales.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia artificial Ponce Cruz Pedro Alfaomega • GOBERNANZA, POLÍTICAS PÚBLICAS Y APLICACIONES DE INTERNET Cerbino Mauro Flacso • Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza - aprendizaje Bautista Pérez Guillermo Ediciones Narcea, S.A. • Integración de la tecnología educativa en el aula Castellano Hugo M. NO INDICA
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
<p>Acosta, M., Jimenez, M. (2024). Suplantación de identidades digitales en el Ecuador: Un estudio comparativo con el marco legal internacional. - Accesible en: https://repositorio.ula.edu.ec/handle/123456789/42213</p> <p>Aguilar, L., (2021). Internet de las cosas: Un futuro hiperconectado: 5G, Inteligencia Artificial - Accesible en: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=H16EAAACBA&oi=fnd&pg=PR7&dq=big+data+y+realidad+virtual&ots=_DTyF6gzup&sig=YwBhTnBK47GANVeVdKdZr86Z0f4#v=onepage&q=big%20data%20y%20realidad%20virtual&f=false</p>
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)
Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389227
11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)
Aula Virtual - Cultura Digital y Sociedad https://moodle.unach.edu.ec/course/view.php?id=49045

12. PERFIL DEL DOCENTE:

<p>Experiencia Profesional:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desarrollador de software Educativo multimedia.- Técnico en el área de Mantenimiento de sistemas informáticos.- Miembro de la Comisión de Evaluación Institucional de la UNACH 2014-2016- Tutor Virtual.- Evaluador de estudiantes de la Universidad Técnica Particular de Loja <p>Experiencia Docente:</p> <ul style="list-style-type: none">- Educación Superior: Universidad Nacional de Chimborazo, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Universidad Técnica Particular de Loja, Instituto Tecnológico Riobamba- Educación Básica y Bachillerato: Colegio Riobamba, Instituto Tecnológico Puruhá. <p>Experiencia como Facilitador:</p> <ul style="list-style-type: none">- A Docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo.- Al Ministerio de Educación - Capacitación SIPROFE- Al Centro de Capacitación Ocupacional - Puente Informático.



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b
Versión 3: 28-10-2021

RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Mg. FERNANDO RAFAEL GUFFANTE NARANJO
	

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

REVISIÓN Y APROBACIÓN



38d8340e-d1eb-40a3-bb16-341ac315ebc9

LUIS ALBERTO MERA CABEZAS
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	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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: 1 de abril de 2025 a las 10:46:46
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual