



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE: Comunicación

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

TECNOLOGIA Y SOCIEDAD

NIVEL

SEGUNDO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura TECNOLOGIA Y SOCIEDAD Carrera Comunicación		
Código UTA-FJCS-CM-MP-UB-02-05	PRERREQUISITOS	
Modalidad PRESENCIAL	Asignatura	Código
	TIC	UTA-FJCS-CM-MP-UB-01-02
Unidad organizacional curricular BÁSICA		
Créditos/Horas 2 Nivel SEGUNDO	CORREQUISITOS	
	Asignatura	Código
CARGA HORARIA		
Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana 2	Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico 32	Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo 64
Horas de tutoría académica semanales 1	Horas de tutoría presenciales por ciclo académico 16	Horas de tutorías virtuales por ciclo académico 0

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito Comprender el uso adecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la sociedad digital, de acuerdo al requerimiento del contexto y al desarrollo de la tecnología.

Descripción de la asignatura Esta asignatura abarcará temas relacionados con el desarrollo de la tecnología el uso y aplicación adecuada de las herramientas digitales en la sociedad del conocimiento. Está dividida en 4 unidades en las que se analizarán los principios generales de la comunicación y su importancia en el uso de herramientas colaborativas. También nos enfocaremos en la búsqueda de información en bases de datos científicas para el desarrollo de documentos científicos. Y además, el manejo de datos para el análisis descriptivo y su representación gráfica y las hojas de cálculo. Por último, herramientas para una correcta divulgación de la información académica. Como resultado de aprendizaje tenemos: comprende las tecnologías de la información y la comunicación en informaciones académicas y de la profesión, considerando el requerimiento del contexto (perfil profesional) y la optimización del tiempo en la obtención de soluciones de la vida diaria. El uso de controles de lectura, ensayos, debates, serán indispensables en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivo general de la asignatura Generar productos comunicacionales con Inteligencia Artificial tomando como referencia a la comunicación comunitaria.

Objetivos específicos de la asignatura

- 1.-Estudiar el desarrollo de la sociedad red y del conocimiento en el contexto comunicativo
- 2.-Aprender los entornos sociales digitales en la comunicación.
- 3.-Practicar las IA para la generación de productos comunicacionales.
- 4.-Generar productos comunicacionales para las plataformas y herramientas tecnológicas en la sociedad digital

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Estudiar el desarrollo de la sociedad red y del conocimiento en el contexto comunicativo			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
1.1.- La sociedad de la información y del conocimiento.	8	0	16	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	0	16	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Conoce el desarrollo de la red del conocimiento en la sociedad.

Metodología de enseñanza : Método expositivo

Estrategias educativas : Talleres

Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Software

Habilidades Blandas : Comunicación asertiva

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Aprender los entornos sociales digitales en la comunicación.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
2.1.- Generaciones digitalesLas IA	8	12	4	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Conoce y analiza las generaciones y problemas digitales en la sociedad del conocimiento.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Evidencias

Estrategias educativas : Talleres

Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Software

Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Practicar las IA para la generación de productos comunicacionales.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
3.1.- Las IA - la comunicación - la comunidad.	8	12	4	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	12	4	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Usa adecuadamente la tecnología en la sociedad del conocimiento
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Evidencias
Estrategias educativas : Simulaciones
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Actividades laboratorio
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Generar productos comunicacionales para las plataformas y herramientas tecnológicas en la sociedad digital			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
4.1.- La inclusión digital.	8	0	16	Inteligencia Artificial Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
SUBTOTAL HORAS	8	0	16	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Usa adecuadamente las plataformas y herramientas digitales en la sociedad del conocimiento
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Evidencias
Estrategias educativas : Talleres
Recursos didácticos : Otros, Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Actividades laboratorio
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

VIRTUAL, ÁULICO Las actividades de conocimiento y aprendizaje tendrán en el espacio del aula su componente más efectivo utilizando como complemento el aula virtual.

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Estudiar el desarrollo de la sociedad red y del conocimiento en el contexto comunicativo	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades laboratorio
2.- Aprender los entornos sociales digitales en la comunicación.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades laboratorio
3.- Practicar las IA para la generación de productos comunicacionales.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades laboratorio
4.- Generar productos comunicacionales para las plataformas y herramientas tecnológicas en la sociedad digital	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	Actividades laboratorio

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Cabezudo Rodríguez, Nicolás	2011	Inclusión digital: perspectivas y experiencias	1	Prensas de la Universidad de Zaragoza	España Zaragoza	1	414	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:		Este volumen es el resultado de la Segunda Edición de las Jornadas Derecho y Tecnologías como del Noveno Encuentro Ibero-Latinoamericano de Gobierno Electrónico e Inclusión Digital.						
URL:		https://0x102pku-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/43920						

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Prendes Espinosa; M. P.; Gutiérrez Porlán; I.; & Martínez Sánchez; F.	2010	Recursos educativos en red	1ra	Editorial Síntesis	España Madrid	1	155	Físico
Código/Ubicación base de datos:		BJCS01470						
Comentario:		Este texto nos permite conocer el impacto de las redes sociales y al tecnología en la vida cotidiana.						
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Castells; Manuel	2016	Comunicación y poder	1 Edición	Alianza editora	Madrid	1	679 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:		BJCS02090						
Comentario:		í						
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	País/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Ávila, Raúl	2018	Del bit a las redes sociales	1ra	El Colegio de México	México México DC	1	143	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	í							
URL:	https://0x102pkh0-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/195041?fs_q=Del__bit__a__las__redes__sociales&prev=fs							

