



UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
VICERRECTORADO ACADÉMICO

1.	Departamento Decanato	<i>DEPARTAMENTO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA DEL COMPORTAMIENTO</i> <i>Estudios Generales</i>		
2.	Asignatura	<i>SOCIEDAD INFORMACIONAL</i>		
3.	Código de la asignatura	<i>CCZ-654</i>		
	No. de unidades-crédito	<i>3</i>		
	No. de horas semanales	<i>Teoría 3 Práctica 0 Laboratorio 0</i>		
	Requisitos			
4.	Fecha de entrada en vigencia de este programa			
	Aprobado por la(s) Coordinación(es) Docente(s)			
	Aprobado por el Decanato de Estudios Profesionales	Consejo Plenario		
5.	OBJETIVO GENERAL: <i>Esta asignatura tiene como propósito que los estudiantes analicen el impacto y repercusiones de las Tecnologías de la Información y Comunicación en las diferentes estructuras sociales.</i>			
6.	OBJETIVOS ESPECIFICOS: <ol style="list-style-type: none"><i>Relacionar los términos y definiciones de diferentes autores sobre la sociedad que surge bajo la influencia de las TIC.</i><i>Comprender la evolución histórica de la tecnología y de las TIC</i><i>Establecer las características esenciales que definen la revolución industrial a la revolución digital.</i><i>Establecer los factores de cambio social basados en las TIC.</i><i>Establecer la influencia de las TIC en lo social, cultural, económico, político, educativo y ambiental.</i><i>Valorar los problemas éticos que presentan los cambios actuales y futuros basados en la influencia de las TIC.</i><i>Analizar los retos sociales, culturales, económicos, políticos, educativos y ambientales que se avecinan.</i>			
7.	CONTENIDOS: <p><i>Unidad 1: Plataforma Conceptual (2 semanas)</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>• Cambio social, cambio tecnológico, factores del cambio social, Infomedia, Sociomedia, factores de producción, tecnología, tecnologías de la Información y de la comunicación, globalización, ciberespacio, Internet, World Wide Web, Multimedia, realidad virtual, autopista de la información.</i><i>• Estudios y denominaciones asignadas a la sociedad producto de la influencia de las tecnologías de la información: Manuel Castell, Marshall McLuhan, Nicholas Negroponte, Luis Joyanes, Daniel Bell, Zbigniew Brzezinsky, Alvin Toffler, Alain Touraine y otros.</i><i>• Orígenes y Evolución del concepto de información en diferentes culturas: La informática premecánica. La informática mecánica. La era electromecánica. La era electrónica.</i>			

	<p>Unidad 2: Los factores del cambio (8 semanas)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Multimedia. Infraestructuras de comunicación de la multimedia. Hipertexto. Hipermedia. La realidad virtual: características, aplicaciones, comunidades virtuales, ciberespacio. Internet: Historia de Internet, servicios, Autopistas de la Información. Redes sociales.</i> • <i>Cibersociedad: La ciudad global. La vida cotidiana en el hogar electrónico. Transformación de la vida urbana. El desdibujamiento del ciclo vital. Sociedad interactiva. La urbanización del tercer milenio - Domótica.</i> • <i>Cibercultura. Influencia de las TIC en la cultura. Cambio cultural y tecnología. Revolución del conocimiento. El libro y el periódico electrónico. La información y su papel cultural.</i> • <i>Influencia de las TIC en lo económico. Trabajo y empleo. Las empresas. Organización del trabajo (Teletrabajo). Calidad de vida. Relaciones sociolaborales. Tiempo Libre. Corporación virtual. Comercio, Banca y dinero electrónico (Criptomonedas).</i> • <i>Influencia de las TIC en lo político. Papel del estado. Derecho informático. Derechos civiles. La libertad y la privacidad. Democracia tecnológica. Propiedad intelectual.</i> • <i>Influencia de las TIC en la Educación. En la enseñanza. En el aprendizaje. Hipermedia y multimedias aplicadas en Educación. Posibilidades educativas de las redes de comunicación: e-learning, b-learning y m-learning.</i> • <i>Influencia de las TIC en el ambiente. Calidad de vida. Basura electrónica. Residuos de aparatos electricos y electrónicos. Planes de acción.</i> <p>Unidad 3: Los valores éticos en la sociedad informacional (1 semana). <i>Ética informática. Dilemas éticos de los usuarios de computadoras. La responsabilidad de los educadores y los profesionales en informática y carreras afines. El derecho a la intimidad. Código deontológico de la informática.</i></p> <p>Unidad 4: Los retos sociales que se avecinan (1 semana). <i>En lo económico. En lo político. En lo cultural. En lo educativo. En lo ambiental.</i></p>
--	---

8.	<p>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS, DIDACTICAS O DE DESARROLLO DE LA ASIGNATURA:</p> <p><i>Las primeras sesiones se basan en clases presenciales por parte del docente, quien suministrará la bibliografía y referencias digitales que permitan la participación y discusión grupal en el desarrollo de las misma.</i></p> <p><i>Presentaciones grupales de los estudiantes (seminarios) a partir de la semana 5 de la temática asignada. Luego se abrirá un espacio al análisis y reflexión mediante discusiones dirigidas, para el libre intercambio de ideas sobre los aspectos tratados.</i></p> <p><i>Participación en el foro de discusión electrónico. El mismo tendrá como base de discusión una temática desarrollada en el curso. Se presentará un ensayo acerca del tema de discusión en el foro al finalizar la discusión.</i></p> <p><i>Después de cada sesión el estudiante (por grupo de trabajo) elaborará sus reflexiones de tema desarrollado, la cual formará parte de un Portafolio Digital (BLOG). Deben elaborar por grupos de trabajo un portafolio digital donde colocará las reflexiones y temas de interés de la asignatura. Para su construcción deben apoyándose en la búsqueda de información a través de Internet y que consulten en forma independiente (bibliografía adicional).</i></p> <p><i>Se realizará un Cine-Foro Electrónico sobre los retos que se avecinan, esta actividad abre un espacio de aprendizaje, reflexión e intercambio de ideas interesante.</i></p>
----	---

9. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN:

<i>Estrategia de evaluación</i>	<i>Ponderación</i>
<i>Presentación grupal</i>	<i>25 puntos</i>
<i>Portafolio digital</i>	<i>30 puntos</i>
<i>S4 1er entrega</i>	<i>10ptos</i>
<i>S8 2do avance</i>	<i>10ptos</i>
<i>S11 Entrega final</i>	<i>10ptos</i>
<i>Actividad de Foro Electrónico</i>	<i>30 puntos</i>
<i>Actividad especial Cine Foro</i>	<i>15 puntos</i>

• **Presentación grupal:** *presentación de los estudiantes de la temática seleccionada acorde a las especificaciones requeridas para la actividad (Ver instructivo de la presentación de tema en Aula Virtual).*

• **Portafolio digital:** *los estudiantes deben elaborar un blog por grupo, el cual debe contener:*

- 1. Presentación de la página (contexto, objetivo, justificación, importancia),*
- 2. Las reflexiones semanales de los temas.*
- 3. Artículos de interés para el curso (debe especificar la fuente de donde se obtuvo: libro, dirección electrónica, etc.).*
- 4. Tareas elaboradas en el salón de clases.*

• **Actividad de foro electrónico:** *es un espacio de reflexión e intercambio de ideas u opiniones entre los participantes acerca de un tema de interés del curso. La actividad tendrá una duración de 2 semanas. Finalizará con la entrega de una reflexión en grupo en la semana 11, donde se concluye acerca del tema en discusión en el foro. Para esta actividad es importante la participación de todos y cada uno de los estudiantes del curso. Se sugiere una participación mínima de 3 intervenciones por personas. (Ver Instructivo en Aula Virtual)*

• **Actividad de Cine-Foro:** *Esta actividad abre un espacio de discusión sobre los retos que se avecinan para ésta sociedad informacional. Con la utilización de un video motivador, iniciaremos la discusión electrónica del tema planteado. Los participantes deben realizar intervenciones de tipo aditivas, es decir sumar opiniones, ideas y conceptualizaciones a la discusión y luego realizar intervenciones de flujo discursivo, es decir, una realimentación a un comentario de un compañero. Esta metodología de trabajo permitirá crear una comunidad de aprendizaje. (Ver Instructivo en Aula Virtual)*

10. FUENTES DE INFORMACIÓN:

- Cabero, J. y Gisbert, M. (2006). La formación en Internet: Guía para el diseño de materiales didácticos. España: Eduforma
- Castells, Manuel. (1999). **La era de la Información**. México. Siglo XXI Editores.
- Castells, Manuel. (2014). El impacto de internet en la sociedad: una perspectiva global. OpenMind y
- Estrella, Julio y López, Alejandro.(1995) **Cibercultura**. Madrid, España. Ediciones Anaya Multimedia
- Gisbert-Cervera, M. (2005). **La formación en Internet: guía para el diseño de materiales didácticos** (Colección Trillas eduforma). MAD-Eduforma-España.
- H. Aiken, Ch. Babbage, J. Von Neumann, C.E. Shannon, A. M. Turing, W.G. Walter y otros (1970). Perspectivas de la revolución de los computadores. España: Alianza Editorial.
- Hurtado, J. y Fonseca, D. (2015) ¿La tecnología mejora la calidad de vida?. Hipótesis, Apuntes científicos uniandinos, 19, 57-65. Disponible en:
<http://hipotesis.uniandes.edu.co/hipotesis/images/stories/ed19pdf/Tecnologia-calidad-vida-19.pdf>
- Joyanes, Luis. **Cibersociedad**. (1997). Madrid, España. Mc Graw Hill.

- Joyanes, Luis. (2011). Ciberseguridad. Retos y desafíos para la seguridad nacional en el ciberespacio en el Instituto Español de Estudios Estratégicos, Ministerio de Defensa de España, Madrid. Disponible en <http://www.ieee.es/documentos/areas-tematicas/retos-yamenazas/2011/detalle/CE149.html>
- McFarlane, Angela.(s.f). **El aprendizaje y las tecnologías de la información**. Madrid, España. Aula XXI, Santillana.
- Navas, E. (2012) (Coord). **Web 2.0: Innovación e Investigación Educativa**. Universidad Metropolitana, Caracas, Venezuela. Disponible en: http://andromeda.unimet.edu.ve/anexos/libroe/texto/WEB20_navas2012.pdf
- Negroponte, Nicholas. (1995). **Ser digital**. Buenos Aires , Argentina. Atlántida.
- Palomo, R., Ruiz, J. y Sánchez, J. (2008).**Enseñanza con TIC en el siglo XXI, La escuela 2.0**. BBVA: España. Disponible en <https://www.bbvaopenmind.com/wp-content/uploads/2014/03/BBVA-Comunicaci%C3%B3n-Cultura-Manuel-Castells-El-impacto-de-internet-en-la-sociedad-una-perspectiva-global.pdf>
- Poole, B. (1999). Tecnología Educativa. Madrid, España. Mc Graw Hill.
- Tapscott, Don.(1998). **Creciendo en un entorno digital**. Colombia. Mc Graw Hill.
- Vizcarro, C. y León, J. (1998). Nuevas Tecnologías para el Aprendizaje. Madrid, España. Ediciones Pirámide

11. **CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:**

Semana	Actividades
1	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación y discusión del programa • Chequeo de expectativas • Formación de grupos de trabajo y asignación de seminario • Tarea: Actividad especial “Realización de Portafolio Digital” • Presentación Unidad 1 Tema único
2	<ul style="list-style-type: none"> • Video “Los Dioses deben estar locos” • Presentación Unidad 1 Tema único
3	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación Unidad 2 Tema 1
4	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación Unidad 2 Tema 2 • Entrega de 1er. avance 1 Portafolio Digital (Actividad Virtual)
5	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación Unidad 2 Tema 3
6	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación Unidad 2 Tema 4
7	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación Unidad 2 Tema 5 • Entrega de 2do. avance Portafolio Digital
8	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación Unidad 2 Tema 6
9	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad foro electrónico Unidad 2 Tema 7 (Actividades Virtuales)
10	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad foro electrónico Unidade 2 Tema 7 (Actividad Virtual)
11	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación Unidad 3 Tema único
12	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad especial Cine Foro “Unidad 4 Tema único” • Entrega de 3er. avance Portafolio Digital • Cierre del curso, entrega y revisión de calificaciones