



Universidad Autónoma de Nayarit
Área Económico-Administrativa
Licenciatura en Economía

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

NOMBRE Y CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

SOCIOLOGIA INFORMATICA	EAIF414
------------------------	---------

DOCENTE(S) RESPONSABLE(S)

--

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE	ACADEMIA
OBLIGATORIA	ÉTICA Y NORMATIVIDAD

ÀREA DE FORMACIÒN	LÍNEA DE FORMACIÒN	T.U.D.C.
Disciplinar	Entorno económico, administrativo y jurídico de las organizaciones	Curso-Taller

Horas teoría	Horas práctica	Horas de estudio independiente	Total de horas	Valor en créditos
44	20	32	96	6

FECHA DE ELABORACIÒN	FECHA DE ACTUALIZACIÒN
	MAYO 2012

ELABORADO POR: Lic. Roza María Araiza Cervantez Mtra. Sonia Yadira Tapia Ponce Mtro. Luis Francisco Rivas Gómez Mtro. Luis Alberto Sandoval Rodarte Mtro. Francisco Javier Rivas González Revisión por: Comité Curricular de Informática	ACTUALIZADO POR:
---	-------------------------

2. PRESENTACIÒN

Las nuevas tecnologías han llegado a revolucionar nuestro modo de vida, impactando en todos los sectores sociales de una manera positiva y negativa al mismo tiempo, el desarrollo de un mundo globalizado no permite dar marcha hacia atrás sobre la

modernización y la competitividad que dirige a todos por igual a entrar dentro de ésta línea y poder sobrevivir al cambio social global.

La sociología siendo una disciplina de carácter científico se enfrenta el desafío de generar conocimientos sobre el desarrollo de las sociedades modernas. A lo largo de la historia del pensamiento sociológico, dicha disciplina ha buscado encontrar respuestas y plantear las alternativas viables para resolver los más diversos problemas que las sociedades han generado en su devenir histórico.

La informática en los últimos tiempos se ha convertido en parte del sustrato tecnológico del proceso de globalización en el cual está inmerso todo el mundo, lo que implica la necesidad de preparar a las nuevas generaciones para la asimilación y utilización de dicha tecnología.

De ahí que el Comité Curricular del Programa Académico de Informática plantee la necesidad de implementar una unidad de aprendizaje que retome lo anterior; denominando esta unidad de aprendizaje como Sociología Informática, para impartirse en el área de formación disciplinar del plan de estudios

La unidad de aprendizaje de Sociología Informática permite al egresado describir y analizar mediante la utilización de herramientas informáticas la problemática y el impacto que se origina por el uso de esta tecnología en la sociedad. Esta unidad de aprendizaje corresponde al área disciplinar y cuenta con un valor curricular de 6 créditos con un total de 64 horas presenciales las que se dividirán en sesiones de 4 horas a la semana.

3. UNIDAD DE COMPETENCIA

Objeto de estudio: El impacto de la tecnología de la informática en la sociedad.

Competencia: Analizar las perspectivas del avance tecnológico y su respectivo impacto en la sociedad, proponiendo alternativas para el uso ético de la tecnología.

Analizar cómo el avance tecnológico incide de una manera directa en los comportamientos personales y en las formas de integración social, realizando un juicio crítico sobre las ventajas y desventajas de este hecho social.

Elaborar un análisis del impacto de la Informática en la sociedad, emitiendo juicios críticos y honestos para de este modo proponer alternativas de solución, visualizando la problemática de las organizaciones.

Analizar cómo la cultura define los patrones de comportamiento siendo tolerante hacia la diversidad cultural.

4. SABERES

Saberes Teóricos	<ul style="list-style-type: none">✓ Conocer las estructuras organizacionales✓ Conocer la organización✓ Identificar los flujos de información dentro de la organización.✓ Conocer los procesos administrativos.
------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocer sobre comportamiento organizacional.
Saberes Prácticos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Usar la normatividad sobre la propiedad de la información. ✓ Usar las tecnologías de información necesarias para el tratamiento de la información.
Saberes Metodológicos	
Saberes Formativos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El respeto ✓ La honestidad ✓ La ética

5. DESGLOSE DE CONTENIDO (temática)

I Introducción

Sociología y las Ciencias Sociales

- 1.1 seguimiento y concepto de la sociología administrativa
- 1.2 Conceptos básicos
 - Sociedad
 - Cultura
 - Costumbres, cultura y contracultura
 - Culturización y desculturización
 - Etnocentrismo
- 1.2 Estructura social y sus elementos

II La Tecnología y sus organizaciones

- 2.1 Concepto y tipos de organizaciones
- 2.2 La organización como un sistema abierto y complejo
- 2.3 La organización como un sistema dinámico y en desarrollo
- 2.4 Impacto de la tecnología en las organizaciones

III Impacto de la tecnología

- 3.1 Actividades del individuo hacia la computación
- 3.2 Implicaciones
 - La cultura
 - El Lenguaje
 - El Trabajo
 - La ideología

IV Impacto de la tecnología informática en las organizaciones

- 4.1 Organización y poder
- 4.2 Impacto en la estructura
- 4.3 Problemas de la información
- 4.4 La informática y el crecimiento supervivencia y efectividad organizacional

V Informatización de la sociedad

- 5.1 Sociedad de la información

5.2 Asimilación de la sociedad a la aplicación de la información a diferentes campos
Salud
Economía
Educación
Política
Cultural
Ecológico
5.3 Política y toma de decisiones informatizadas.

6. ACCIONES

- ✓ Mapas Mentales
- ✓ Caso de estudio
- ✓ Exposición
- ✓ Investigación
- ✓ Caso práctico

7. CAMPO DE APLICACIÓN

Todos los ámbitos de la sociedad.

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de desempeño
Mapas Mentales	Deberá contener lo más significativo del tema.
Casos de Estudio	Calidad narrativa, claro entendimiento y dominio de análisis.
Exposición	Información clara y relacionada con el tema, evidencia (Bibliografía).
Investigación	Entrega a tiempo, calidad en ortografía y formato, deberá cubrir con los puntos necesarios del tema, referencias bibliográficas, limpieza y originalidad.

9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Examen Departamental	25%
Portafolio	20%
Asistencia y participación	15%

Investigación	25%
Exposiciones	15%

10. CRITERIOS DE ACREDITACIÓN

Asistencia 80%
 Obtener como mínimo 60 de calificación en el examen para poder acreditar la materia.

11. ACERVOS DE CONSULTA

ACERVOS BÁSICOS

LA INFORMÁTICA, PRESENTE Y FUTURO EN LA SOCIEDAD

Duarte Muñoz, Abraham.

Pérez Hernández, María Gabriela.

Editorial: Dykinson

ISBN: 84-9772-966-6

ISBN electrónico: 9788499825281

SOCIEDAD DIGITAL

Alianza digital

Editorial Alfaomega

FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, Carlos Jesús; IBÁÑEZ ROJO, Rafael; ROMERO BALSAS, Pedro

Editorial: Alfaomega

2016

978-607-622-737-4

ACERVOS COMPLEMENTARIOS

Introducción a la sociología

Ernesto Villanueva

María Laura Ebherhard

http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/icsya-unaj/20171114041231/pdf_469.pdf

12. PERFIL DE LOS DOCENTES PARTICIPANTES EN LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Docentes con formación mínima en Licenciatura en la disciplina Informática o áreas Afines o con grado de Maestría preferentemente en Administración.
 Experiencia mínima de 3 años en la asignatura.